



Mieux être, mieux vivre ensemble

Prévenir les violences

Projet pédagogique actualisé le 12/06/2017

“MA VIE, EN JEU **ou comment mieux vivre avec soi et avec les autres”**

Spectacle pédagogique visant à développer
l'estime de soi et les compétences psycho-sociales

Public : élèves de CM2, 6ème, 5ème

Suite au succès rencontré par le spectacle “Rififi et médiation”, qui atteint déjà 40.000 spectateurs (public 6-10 ans), l'association A.R.P a créé un spectacle destiné aux élèves de CM2, 6ème, 5ème.

Ce spectacle original et ludique permet aux jeunes d'être accompagnés dans le développement de l'estime de soi et des compétences psycho-sociales.

Thèmes abordés :

- **des thèmes généraux** : le vivre ensemble, la coopération, le respect, la communication entre les personnes, les conflits, la responsabilisation, l'affirmation de soi sans violence.
- **des problématiques de santé publique** : le bien-être relationnel, l'estime de soi, la gestion des émotions.
- **des problématiques spécifiques** : les violences en milieu scolaire, le harcèlement, les incivilités, l'esprit critique et l'endoctrinement.

Objectifs auprès des jeunes :

- informer et sensibiliser les jeunes sur les thèmes abordés.
- accompagner la construction de l'image de soi et de l'estime de soi.
- développer des compétences relationnelles afin de s'affirmer dans le respect de soi et de l'autre : utiliser ses propres ressources et qualités, mieux communiquer et gérer ses conflits de manière constructive, développer son empathie...
- responsabiliser les jeunes vis à vis de certains comportements et les amener à trouver des alternatives.
- favoriser l'amélioration des climats de classe et d'établissement.
- permettre l'expérimentation d'outils après le spectacle.

Objectifs auprès des adultes : (professeurs, animateurs, parents, personnel de service,...)

- informer et sensibiliser les adultes sur les thèmes abordés.
- permettre aux professionnels et aux parents d'accompagner les jeunes sur les thèmes abordés.
- accompagner les professionnels et les parents : favoriser la constitution d'une équipe de travail et de réflexion et éventuellement la formation de celle-ci ; ou accompagner une équipe déjà en place.

La méthode :

1. Le spectacle :

Ce spectacle original se veut proche du monde des adolescents par l'univers qu'il évoque (jeux vidéo,...). Ludique et pédagogique, il met en scène un personnage qui endosse le rôle d'un aventurier dans un jeu vidéo. Il se trouve confronté à des obstacles et à des personnages virtuels. Afin de résoudre sa mission, il doit découvrir et mettre en oeuvre des compétences et des "outils relationnels" (voir tableau page suivante). Le choix de certains comportements et l'utilisation ou non d'outils adaptés provoquent des effets qui apparaissent clairement, comme la perte ou le gain de "points de bienveillance, de maîtrise et d'estime de soi, de communication".

Mais ce jeu vidéo n'en est pas vraiment un, puisque le personnage n'a qu'une vie et qu'il est personnellement touché par ce qu'il fait en direct.

Son "aventure" permet d'aborder des situations délicates tout en gardant une certaine distance. Pistes de réflexion et "outils relationnels" (attitudes - comportements) symbolisés par des objets concrets sont proposés pour favoriser mieux-être, respect de soi et des autres.

2. Le débat :

A la fin du spectacle, le public est sollicité pour faire le point sur l'ensemble des "outils relationnels" gagnés par le personnage. Puis un débat permet la discussion et présente des informations complémentaires sur les "outils" découverts. Un thème peut être développé plus particulièrement en fonction du projet de l'établissement.

3. Après le spectacle :

Un dossier pédagogique est remis à l'équipe éducative. Il reprend et détaille les obstacles et les "outils relationnels" (objets symboliques vus au cours du spectacle) et propose des repères éducatifs et des pistes de réflexions. Des questions concrètes servent à lancer le débat.

L'appropriation de ces outils relationnels peut ainsi être engagée sous la forme d'un travail d'expérimentation personnel ou d'ateliers en groupes. Ces ateliers peuvent être menés par le personnel de l'établissement et/ou par notre association ou un partenaire.

Domaines de compétences du socle commun visés par ce spectacle :

- Prendre en compte la complexité des relations humaines notamment à travers le questionnement des identités et de la relation à l'autre (compétences 5)
- Promouvoir une attitude responsable (individuellement et collectivement), développer les compétences sociales et civiques à acquérir comme vivre en société, et se préparer à sa vie de citoyen (compétences 6)

Les personnes ayant travaillé à la création de ce spectacle :

- Les **membres** de l'association A.R.P.
- Des **jeunes** et leurs **animateurs** et **professeurs**, ainsi que **d'autres professionnels** qui nous ont donné leur perception de ce spectacle à différents moments de sa création.
- **Claudine Aillaud** : formatrice et comédienne avec le spectacle "Riffi et médiation" depuis 2000, intervient en milieu scolaire et périscolaire pour soutenir et développer des projets de prévention de la violence, notamment en développant la coopération par le jeu, avec l'association Ludicoopains.
- **Sylvie Koutsikidès** : metteur en scène et comédienne. Responsable artistique au "Théâtre de la Terre". Formation et diplôme d'Educatrice spécialisée.
- **Pierre Moryousef** : comédien sur ce spectacle et dans "Riffi et médiation", il est également formateur en Relations Humaines et représente en France le programme éducatif "Devenir son propre médiateur" (prix Fondation de France, Editions Chronique Sociale, 2004 et 2015). Diplôme AFPA "Formateur d'adultes" et D.U "Gestion des conflits, négociation et médiation" (René Descartes - Paris 5)

Obstacles et épreuves affrontés par le personnage	Moyens symbolisés de façon matérielle et postures essayés par le personnage
Première épreuve : <ul style="list-style-type: none"> ● prendre l'autre pour un ennemi ; ● utiliser le "tu" accusateur ; ● l'escalade de la violence. 	Un outil-objet pour parler de soi, plutôt que d'accuser l'autre. L'autre n'est pas forcément un ennemi, mais il peut m'arriver de le considérer comme tel si je le connais peu.
Deuxième épreuve : <ul style="list-style-type: none"> ● faire des suppositions à tout bout de champ ; ● prêter des intentions à l'autre. 	Un outil-objet pour stopper une situation, pour ne pas qu'elle continue ou dégénère. Vérifier une supposition pour ne pas faire fausse route.
Troisième épreuve : <ul style="list-style-type: none"> ● se dévaloriser ; ● se comparer aux autres ; ● se laisser définir par des jugements et auto-jugements positifs ou négatifs. 	Un outil-objet qui permet de porter attention à ce que je suis capable de faire et ainsi de prendre davantage confiance en soi.
Quatrième épreuve : <ul style="list-style-type: none"> ● le harcèlement (insultes, moqueries...) ; ● l'effet de groupe ; ● se déresponsabiliser par rapport à ses actes ; ● minimiser et banaliser la souffrance de l'autre. 	Un outil-objet qui aide à se mettre à la place de l'autre, pour comprendre ce que l'autre vit et ainsi développer son empathie. Comprendre les raisons de ses propres comportements et se responsabiliser.
Cinquième épreuve : réagir de manière impulsive : <ul style="list-style-type: none"> ● quand on m'empêche d'atteindre mon but et que je me sens frustré ; ● quand je pense être "humilié" ; ● quand j'ai envie de me venger. 	Un outil-objet pour se connecter à son ressenti et permettre d'identifier et d'exprimer ce qui se passe en soi. Un outil-objet pour faire la distinction entre l'autre - en tant que personne - et son comportement. Arriver à comprendre l'autre et à me faire comprendre de l'autre, malgré nos a priori, nos différences, et ce qu'il s'est passé entre nous.
Sixième épreuve : se faire endoctriner par des idées et croyances limitantes, voire dangereuses : <ul style="list-style-type: none"> ● percevoir les autres de manière erronée ; ● l'embrigadement pour servir des intérêts sectaires. Peut se transposer à : <ul style="list-style-type: none"> ● s'enfermer soi-même dans des croyances limitantes ("je ne suis bon à rien", "je n'y arriverai pas"...) ● sous-estimer les risques de certains comportements (défis lancés entre jeunes, "jeux dangereux", la consommation de drogues...), les banaliser. 	Un outil-objet pour écouter ses besoins. Cela aide à se confronter à l'autre et à s'affirmer de manière non-violente pour respecter ses propres besoins.