

# JEU DES ROLES

(suite du numéro précédent)

*Dans le numéro précédent on a envisagé le jeu des rôles comme moyen pour établir la communication dans la situation relationnelle problématique suivante: "un élève ne porte pas en classe le plan de son logement parce qu'il a encore la toilette dehors et craint que les copains vont se moquer de lui pour ce fait". On a élaboré la première macro-donnée du problème, on va maintenant considérer la deuxième, "la moquerie".*

## Jeu des rôles et connaissance de son propre comportement

Le comportement est objet d'éducation scolaire aussi selon une expérience enseignants-élèves, élèves-élèves, dans laquelle l'adulte stimule l'apprenant à prendre conscience de ses propres habitudes comportementales et du fait qu'elles peuvent être modifiées en fonction de l'atteinte de ces valeurs qu'il reconnaît comme bonnes.

Modification que l'enfant réalise d'après ses possibilités personnelles spécifiques et à partir d'une prise de conscience qui a comme point de référence non seulement l'adulte, mais aussi soi-même et ses copains.

Dans ce processus éducatif le jeu des rôles constitue la technique qui favorise la généralisation du problème donc la distanciation affective de l'éducateur et des apprenants.

De sa part l'enseignant peut intervenir sur le comportement des élèves de façon indirecte et médiate.

A son tour l'élève a la possibilité d'entrer dans un style de comportement qui ne lui est pas nécessairement propre, mais qui peut mettre en évidence quelques-unes des ses relations pro-

blématiques. L'apprenant parvient ainsi à prendre conscience de son propre comportement et apprend à le supérer et à le gérer.

Le comportement d'un individu est l'expression d'une composante biologique prédéterminée et d'une composante culturelle acquise, liée au milieu physique et humain où il est inséré.

Le jeu des rôles favorise la connaissance de l'existence de ces deux différentes composantes, la naturelle, la culturelle, et il souffle les stratégies à adopter

pour modifier les aspects négatifs éventuels.

Le jeu des rôles qu'on peut appeler "de la moquerie" met les élèves dans la condition d'examiner les aspects caractéristiques et émotionnels qui identifient la personne qui moque et celle qui est moquée. Fait vivre les émotions que l'on peut éprouver dans l'une et dans l'autre situation. Permet de comprendre qu'un comportement peut être modifié et de connaître quelques suggestions pour essayer le changement.



## JEU DE LA MOQUERIE

**Texter les habitudes comportementales dans le spécifique "l'habitude de se moquer de l'autre"**

**Envisager la situation à jouer**

*au cours du déroulement d'un match de foot-boul des enfants se moquent des copains.*

**Réalisation du jeu**

*la dramatisation*

**Confrontation des pièces**

*repère des comportements attribués aux deux protagonistes moqueur-moqué*

**Analyse des éléments caractéristiques des comportements communs.**

*saisir le culturel et l'individuel*

**Repère des émotions que éprouvent les deux protagonistes par leurs actions ou réactions**

*développer ou affiner la conscience émotive.*

**Mise en relation de l'action du provocateur avec la réaction du provoqué**

*sensibiliser la conscience de la conséquence sur soi-même et sur les autres des propres actions ou des propres réactions*

**Reflexion conclusive**

*Le rapport entre comportement et émotion est d'interdépendance*

Etant donné que ce que l'on veut faire émerger est une situation de vécu permettant aux enseignants et aux élèves de connaître des habitudes comportementales, l'enseignant ne fournira que les éléments fondamentaux: le contexte, les protagonistes, l'action.

*Des enfants jouent un match de foot-boul. Au cours de son déroulement des joueurs se moquent de leurs copains.*

La stratégie la plus intéressante pour définir cette situation et pour la jouer est la dramatisation.

On formera de petits groupes dont chacun, sa représentation préparée, la récitera aux camarades.

Toutes les pièces jouées, on repérera les égalités et les différences relatives:

- aux éléments envisagés pour caractériser la naissance de la situation
- aux comportements des moqueurs et des moqués.

L'ensemble des égalités permet d'identifier la composante culturelle des relations interpersonnelles.

Elles, en effet, relèvent d'habitudes diffusées dans le milieu social d'appartenance.

Les différences, caractérisent les manifestations individuelles, permettent de connaître nombreuses façons de s'y prendre face à la même situation.

L'analyse des manifestations externes faite, on va rechercher les causes qui les provoquent.

On s'intéresse, donc, aux émotions qu'éprouvent le moqueur et le moqué et on en fait le collecte.

Cette cueillette vise la sensibilisation de l'enfant envers son sentir, elle veut donc stimuler une habitude à s'écouter

On va enfin analyser les conséquences qui suivent une action ou une réaction en commençant par les sentiments qu'elles font naître en celui qui les pratiquent.

Ensuite on réfléchit sur les effets qu'une action ou une réaction provoque chez l'autre.

Ce jeu de la moquerie va sûrement faire apparaître un tel nombre de situations différentes qu'on pourra l'exploiter pour réfléchir qu'une même action n'a pas sur l'autre les mêmes conséquences dans la même situation.

La dernière réflexion déclenchera du brassage des précédentes. Là on peut trouver quelques éléments-clés pour connaître qu'entre émotion et comportement il existe une étroite relation, que les deux peuvent être modifiés et que, changeant l'un, l'autre va se transformer.