

# Apprendre à donner son avis : jeux de rôles

« On dirait qu'on serait » des pirates, des sirènes, des gendarmes et des voleurs... Les jeux de rôles, consistant à se mettre en scène dans une situation fictive, dans la peau d'un personnage, sont des jeux auxquels jouent naturellement les enfants, très jeunes. À l'âge louveteaux-jeannettes, on peut les utiliser pour amener les enfants à s'exprimer et à réagir dans diverses situations. Face à cette situation, que ferais-je, moi ? Et toi, quel est ton avis ?

## 1 - Les soucis de la peuplade de Problèmes sur Tracas

### Objectifs

- ▶ confronter les enfants à des situations proches de celles qu'ils vivront au camp
- ▶ résoudre des problèmes
- ▶ confronter des avis

### En pratique

- **Nombre de joueurs** : indifférent
- **Activité** en extérieur ou en extérieur
- **Matériel nécessaire**
- ▶ malle à déguisement, accessoires divers, papier et crayon

### Déroulement

#### Étape 1

On plante le décor ! Tiboi arrive et commence à raconter une histoire : il y a quelque temps, j'étais tranquillement en train de me promener dans les bois quand j'ai vu arriver une horde de louveteaux et de jeannettes. Il semble que la peuplade de Problèmes sur Tracas est ravie d'arriver au camp. C'est parti ! Les louveteaux et les jeannettes font un dernier bisou à leurs parents qui rentrent chez eux, les tentes sont montées, l'aventure peut commencer !

Mais les problèmes vont commencer... Pouvez-vous m'aider à les résoudre ?

Chaque enfant reçoit un papier sur lequel est inscrit le prénom d'un louveteau ou d'une jeannette de la peuplade de Problèmes sur Tracas. Les chefs et cheftaines reçoivent aussi le nom d'un chef ou d'une cheftaine de Problèmes sur Tracas.

#### Étape 2

Tout le monde s'installe pour observer la scène. Tiboi explique les règles aux enfants. Il va commencer à raconter un événement de la vie de la peuplade, dès que le nom d'un louveteau ou d'une jeannette est cité, l'enfant qui joue ce personnage vient dans les « coulisses ». Quand Tiboi arrête de raconter, c'est aux enfants présents dans les coulisses de monter sur scène pour jouer l'histoire et surtout la suite de l'histoire... le but étant de trouver des solutions pour que le camp se passe bien.

Dès que le problème est résolu, on passe à une autre situation, avec de nouveaux personnages. Si la discussion tourne en rond, que chacun reste fixé sur ses positions ou bien que les

enfants sont un peu perdus, une chef ou une cheftaine de Problèmes sur Tracas peut intervenir pour débloquer la situation ou bien Tiboi peut inviter un autre personnage à les rejoindre.

Les enfants peuvent utiliser le matériel laissé à leur disposition : malle de déguisements, accessoires, ...

### Exemples de situations :

#### 1<sup>re</sup> situation :

Le soleil est levé depuis plusieurs heures en ce deuxième jour de camp, la peuplade s'éveille doucement...

Mais, ce matin, Julie, de la sizaine des Mirabelles, est de mauvaise humeur ! La veille, dans la tente des garçons, il y a eu du bruit tard dans la nuit. Voilà justement Alex et Kevin, Julie est bien décidée à leur expliquer que ça ne peut pas continuer comme ça ! Mais que va-t-on pouvoir faire ?

#### 2<sup>e</sup> situation :

Cet après-midi, on a fait un grand jeu, c'était super ! Sauf que l'équipe de Valentin et Rafaël a perdu, et qu'ils soupçonnent Jérémy et Yann d'avoir triché pour faire gagner leur équipe...

#### 3<sup>e</sup> situation :

C'est l'heure des douches de la sizaine Galactique : Sandra et Elodie sont sous la douche, Gwendoline et Marlène attendent leur tour mais voilà que déboule, furieuse, Laura : on l'a même pas prévenu que c'était l'heure des douches et, de toute façon, c'est toujours elle la dernière, c'est vraiment pas juste !

#### 4<sup>e</sup> situation :

Mélanie est toute triste, elle n'a pas reçu de courrier de ses parents... Elle n'a pas envie de venir faire le jeu, elle préfère rester toute seule dans sa tente. Julie et Sandra viennent la chercher...

#### 5<sup>e</sup> situation :

Alex et Jérémy construisent des bancs pour leur cabane. Valentin voudrait bien venir voir ce qu'ils font. Mais Alex et Jérémy ont déterminé une « zone interdite » toute autour de la cabane et personne n'a le droit de s'approcher...

#### 6<sup>e</sup> situation :

Yann, Elodie et Gwendoline sont partis cueillir des fleurs pour décorer le coin prière, Gwendoline vient de repérer de grandes fleurs violettes de l'autre côté du fossé, elle décide de sauter pour aller les chercher... Mais elle se tord la cheville, elle ne peut plus bouger !

### Étape 3

On choisit un air connu pour écrire une chanson souvenir de la peuplade de Problème sur Tracas... Chaque sizaine écrit un couplet racontant une des situations. Les chefs écrivent le refrain.

La chanson des soucis de la peuplade de Problèmes sur Tracas permettra de se souvenir de ces mésaventures lorsqu'on rédigera la charte de la peuplade ! Elle permettra aussi de rappeler aux louveteaux et jeannettes qu'ils sont capables de trouver des solutions aux petits problèmes de la vie ensemble...



### IDÉE PLUS !

En début d'année, on pourra raconter des histoires un peu différentes, plus proches de ce qui se vit dans l'année : *La peuplade de Problèmes sur Tracas* prépare la fête de Noël. Avec une caméra, on passe du théâtre au cinéma : la vidéo rappellera de chouettes souvenirs, c'est sûr !

### Pour donner du sens à l'activité

**Point d'attention !** Il faut que les situations inventées ne soient pas identifiées par les enfants comme trop proches de celles qu'ils ont déjà vécues pour que la parole soit plus libre.

Il faut leur permettre de jouer de vrais rôles de compositions et laisser libre cours à leur imagination et donc soigner le cadre.

L'exercice d'improvisation devant les autres n'est pas facile pour beaucoup d'enfants, le personnage de Tiboi doit être présent pour relancer l'histoire ! Il faudra probablement laisser un peu de temps à certains enfants pour qu'ils entrent dans le jeu et donc que les plus timides puissent trouver leur place. On pourra faire des coupures dans le jeu, de temps en temps, pour demander l'avis de la peuplade sur la façon dont les choses se sont déroulées.

## 2 - Au tribunal

### Objectifs

- ▶ permettre aux enfants de donner leur avis
- ▶ permettre de se défendre et défendre les autres

### En pratique

- **Nombre de joueurs** : indifférent
- **Activité** en extérieur ou en extérieur
- **Matériel nécessaire**
- ▶ malle à déguisement, accessoires divers, papier et crayon

### Déroulement

#### Étape 1

##### Lancement

Suite à de nombreux crimes et délits, le tribunal doit se réunir pour statuer sur les suites à donner à ces affaires...

(Exemple : *Le Grand Schtroumpf convoque tous les Schtroumpfs à venir écouter et donner leur avis sur de nombreuses affaires ayant troublé la tranquillité du village ces derniers temps...*)

Le tribunal s'installe.

Un chef choisit deux enfants pour jouer le rôle de l'accusé et du plaignant et leur explique (à l'écart des autres enfants) la situation.

Deux chefs jouent le rôle des avocats de l'accusé et du plaignant. (Par la suite ces rôles pourront être joués par des louveteaux et jeannettes).

Le juge est là pour mener les débats et distribuer la parole (joué par un chef dans un premier temps, ou un veilleur par la suite)

L'ensemble des enfants compose le jury qui écoute, pose des questions, vote et décide de la peine.

#### Étape 2

##### Déroulement

Le tribunal s'installe.

Au milieu : le juge,

À droite : le plaignant et son avocat,

À gauche : l'accusé et son avocat.

Le jury observe la scène.

- Le juge donne la parole au plaignant : le plaignant explique ce qui s'est passé.

- Le juge donne la parole à l'accusé : l'accusé donne sa version des faits, explique.
- Le juge donne la parole à l'avocat du plaignant qui peut interroger l'accusé ou toute autre personne.
- Le juge donne la parole à l'avocat de l'accusé qui défend son client et peut, lui aussi, interroger d'autres personnes.
- Ensuite le jury a le droit de poser des questions pour éclaircir la situation.
- Enfin le jury se réunit pour délibérer : il vote pour décider si l'accusé est coupable, et dans ce cas, décide de la peine.
- Le juge donne la décision du jury.

Lorsqu'une affaire est résolue, on passe à la suivante, en changeant les rôles.

Les affaires à résoudre et les personnages sont à adapter en fonction de votre imaginaire...

### Exemple

La Schtroumpfette accuse le Schtroumpf Coquet d'avoir arraché toutes les fleurs de son jardin pour décorer son salon.

Le Schtroumpf Farceur défend le Schtroumpf Coquet (ce n'est pas bien grave, de toute façon les fleurs ça se fane, autant qu'elles décoorent les maisons, et puis le Schtroumpf Coquet est un peu malade : il ne peut pas s'en empêcher, etc.).

La Schtroumpfette est défendu par le Schtroumpf Costaud (c'est du vol ! il y a eu intrusion dans le jardin de la Schtroumpfette, elle qui prend tellement de soin de son jardin, etc.)

Le Schtroumpf Sportif (défendu par le Schtroumpf Grognon) a assommé le Schtroumpf à lunettes (défendu par le Schtroumpf Paysan) avec ses haltères...

Le Grand Schtroumpf est le juge, le jury est composé de Schtroumpfs.

Clôture : Le Grand Schtroumpf remercie le jury et espère que la tranquillité va ainsi revenir sur le village.



### IDÉE PLUS !

Quelques accessoires (un marteau pour le juge), « des robes d'avocats », une entrée solennelle des acteurs du tribunal, etc., habilleront la scène.

## Pour donner du sens à l'activité

**Point d'attention !** Si l'on n'est pas sûr de la culpabilité de quelqu'un, on ne peut pas le condamner. Chacun a le droit à la parole, le droit de s'expliquer, de se défendre.

### 3 - La peuplade débat

#### Objectifs

- ▶ apprendre les règles du débat
- ▶ donner son avis sur des sujets de société

#### En pratique

- **Nombre de joueurs :** indifférent
- **Activité** en extérieur ou en extérieur
- **Matériel nécessaire**
- ▶ papier et crayon

#### Déroulement

##### Étape 1

La peuplade reçoit une lettre d'Yzô posant une question (qui fait débat), à laquelle lui-même n'arrive pas trop à répondre... Le sujet pourra être issu de l'actualité ou être un sujet plus intemporel/universel. Ce sujet doit être un sujet qui peut vraiment faire débat, qui permet une discussion riche, avec donc des arguments en faveur des différents camps. La peuplade se réunit pour répondre à la question d'Yzô. Des « camps » sont créés. Par exemple, si le sujet est « Est-ce qu'il faut interdire aux gens de pêcher les poissons », certains enfants joueront les pêcheurs, d'autres joueront le rôle des scientifiques qui comptent les poissons, d'autres encore le cuisinier qui cuisine le poisson, voire, pourquoi pas, les poissons !

Si le sujet est « Qu'est ce qu'avoir une famille », des enfants pourront jouer des frères et sœurs, d'autres seront « enfant unique », d'autres encore auront un papa ou une maman disparu/absent etc. Une fois les rôles répartis les louveteaux et jeannettes doivent s'y tenir et donc réfléchir à la question sous leur angle de vue.

##### Exemples de thèmes

- ▶ Autour des droits de l'enfant : Les enfants ont-ils des droits ? Qu'est-ce qu'avoir une famille ? Les garçons et les filles sont-ils égaux ? Les adultes ont-ils toujours raison ? Que signifie « être exploité » ?

Enfin, la peine doit être proportionnelle au dommage : le Schtroumpf Coquet pourra être condamné à replanter des fleurs dans le jardin de la Schtroumpfette ou à lui coudre une nouvelle robe mais il serait un peu exagéré de le jeter en prison !

- ▶ Autour des droits de l'enfant :

Est-ce qu'on protège vraiment la planète quand on coupe le robinet pour se brosser les dents ? Est-ce qu'il faut interdire aux gens de pêcher les poissons ? Faut-il mettre les animaux dans des zoos pour les protéger ? Vaut-il mieux boire de l'eau en bouteille ?

Un chef rappelle les règles avant que le débat ne commence :

- On a le droit de ne rien dire,
- On a le droit de se tromper,
- On a le droit de ne pas être interrompu (tant qu'on parle du sujet),
- Il y a une seule discussion,
- Ceux qui n'ont pas la parole écoutent,
- Il est interdit de couper la parole.

##### Étape 2

**On débat !** Si le groupe est trop nombreux on peut le diviser en plusieurs groupes.

Dans chaque groupe il y a un « distributeur de parole » qui est chargé de mener le débat en répartissant la parole. On pourra utiliser un « bâton de parole » : seul l'enfant qui le tient a le droit de parler.

##### Étape 3

**On répond à Yzô.** On rédige une lettre (ou on fait un dessin, une peinture, ...) pour résumer les grandes idées qui ont été évoquées en reprenant le point de vue des uns et des autres.

## Pour donner du sens à l'activité

**Point d'attention !** On fera particulièrement attention à ce que les règles du débat soient respectées. On veillera à ce que tous les enfants qui souhaitent s'exprimer puissent avoir la parole. On n'acceptera pas non plus les moqueries. L'exercice du débat est un exercice qui peut être difficile au début, n'hésitez pas à recommencer avec un sujet différent même si la première fois n'a pas été concluante.