Tous à l'école

Jeu dramatique

Introduction

Le jeu dramatique est une activité d'expression, créative, qui peut être proposée aux élèves de maternelle. Il doit être bien différencié du théâtre. En effet, il ne s'agit pas d'élaborer un spectacle mais de participer à une activité ludique laissant une part importante à l'improvisation et permettant de développer de nombreuses compétences dans des domaines variés (expression corporelle, repérage spatio-temporel, habiletés manuelles, symbolisation, langage, socialisation…) Le jeu dramatique peut répondre spécifiquement à certains Besoins Educatifs Particuliers (BEP) des jeunes malades mais des adaptations sont parfois nécessaires pour leur rendre accessible cette activité.

Définition

Le jeu dramatique peut se définir comme un projet, dont la trame générale est élaborée par le groupe d'élèves et qui est joué dans un espace pré établi après choix des rôles par les élèves. Par exemple, le jeu de la bibliothèque consiste à organiser un espace (dans la classe ou dans une autre salle, un préau, la cour…) où seront joués différents rôles, comme les bibliothécaires, un conteur ou une conteuse, le directeur de la bibliothèque, les parents et les enfants qui fréquentent la bibliothèque… Le jeu est organisé pour la classe entière, il n'y a pas d'élèves spectateurs. Il s'agira donc pour les élèves de réaliser une création collective en respectant certaines contraintes :

- Rester dans le thème et le rôle choisis jusqu'à la fin.

- Demeurer dans l’espace-jeu préalablement déterminé et respecter la signification des repères mis en place (ex : une table faisant office d’étagère de présentation de livres, une ligne au sol délimitant l’entrée de la bibliothèque…)
- Utiliser les accessoires de façon adéquate (ex : crayon pour établir une liste de livres à emprunter).
- S’exprimer de façon à être compris des autres et en s’adaptant à la situation jouée.
- Prendre en compte les autres en actes et en paroles.

Déroulement du jeu dramatique

Cette activité se déroule en plusieurs phases **:**

1° Oral collectif pour élaborer la trame du jeu, la situation de départ, la chronologie des principaux événements, les différents rôles, les accessoires nécessaires, l’aménagement de l’espace. Les dialogues ne sont pas imaginés lors de cette phase initiale car ils seront inventés et improvisés lors de la phase de jeu elle-même.

2° Choix des rôles qui doit être organisé de la même façon, selon les mêmes critères d’une séance à l’autre. Les élèves doivent changer de rôle. Il est de ce fait important d’en garder une trace écrite (affichage que chacun peut regarder, géré par l’enseignant(e) et progressivement par les élèves).

3° Aménagements de l’espace-jeu (limites, repères visuels, matériels)

4° Jeu (environ 20 minutes). L’enseignant annonce la fin du jeu par une consigne d’arrêt ou par un signal sonore convenu (son de cloche, d’un instrument de musique…)

5° Oral collectif pour commenter ce qui s’est passé, au niveau de l’intrigue et au niveau du respect des consignes élaborées au début. C’est ainsi qu’on le verra dans l’exemple ci-dessous le jeu évolue au cours du temps, pour se

complexifier.

Les séances de jeu peuvent avoir lieu tous les jours ou bien au minimum deux ou trois fois par semaine. Il ne faut pas trop espacer les séances pour que les élèves gardent bien en tête le fil directeur de l'histoire et son évolution. Un même jeu peut durer quelques semaines, selon l'intérêt manifesté par les élèves. Il faut changer de jeu quand une lassitude se manifeste.

Un exemple de jeu réalisé en classe de maternelle (triple niveau Petite section, Moyenne section, Grande section)

Ce jeu a été initié par la lecture du conte populaire Hansel et Gretel, où une sorcière retient prisonniers deux enfants dans sa maison construite, selon les versions, en pain d'épices, en gâteaux, ou en sucre. Après lecture du conte, il a été proposé aux élèves des activités de graphisme sur des morceaux de papier ronds et carrés représentant des gâteaux. Une fois les « gâteaux » réalisés, ils ont été collés sur une maison en carton de taille suffisante pour que deux ou trois enfants puissent l'occuper simultanément. La première séance de jeu proposée par l'enseignante aux élèves a été le « jeu du magasin ». La cabane en carton représentait un magasin avec des marchands, les autres élèves étant des acheteurs. Dans une phase d'oral collectif, les élèves ont réfléchi au matériel de la classe pouvant servir de marchandises (aliments en plastique du coin-dînette, crayons, livres). Il a aussi été décidé qu'il faudrait que chaque acheteur ait une liste de courses. Une activité d'écriture a donc été mise en œuvre. Le jeu s'est déroulé dans la cour. Il a été répété chaque jour pendant environ trois semaines. Il s'est développé et complexifié et a permis de réaliser de nombreuses activités. D'autres cabanes en carton ont été décorées, des aliments en pâte à sel ont été confectionnés (activités de graphisme, arts plastiques). Des enseignes de magasins ont été réalisées (épicerie, pâtisserie, librairie, pharmacie, poste…) générant des activités d'écriture. Des activités de catégorisation ont été mises en place pour classer les marchandises selon les types de magasins et services. La fabrication de pièces de monnaie et de billets a permis de proposer des activités de correspondance terme à terme (ex : avec 1 pièce je peux acheter 1 objet), des écritures de chiffres, des dénombrements, des additions

de petits nombres selon le niveau des élèves. Les rôles se sont diversifiés : marchands des différents magasins, acheteurs parents/enfants, à pied ou en vélo. Cela a occasionné l'utilisation d'affiches avec des représentations symbolisant les différents rôles, la liste des élèves qui les avaient tenus pour que chacun puisse tenir des rôles différents au cours du déroulement du projet.

Apports du jeu dramatique

La pratique du jeu dramatique permet donc de fédérer les élèves autour d'un projet de classe attractif et permettant le développement de nombreuses compétences dans des domaines variés.

Les élèves apprennent à définir un projet, à le mettre en œuvre, à le faire évoluer, ce qui favorise le développement du repérage dans le temps. Pour l'élève malade, ce temps du jeu dramatique peut l'aider à sortir par moment du temps de la maladie, qui l'envahit parfois du fait des successions de soins, de traitements, d'hospitalisations… En outre, la répétition de séances régulières d'un même jeu correspond bien au besoin de ritualisation de certains enfants malades (Voir la fiche Rituels)

Le jeu dramatique permet la rencontre avec les autres, fait découvrir le plaisir de communiquer, apprend à avoir l'initiative d'un échange, à savoir le poursuivre, à respecter le tour de parole. Ces aspects sont très importants pour les élèves malades qui passent beaucoup de temps en relation duelle avec des adultes (pour les soins, les rééducations) et ont souvent peu d'expérience des relations dans un groupe de pairs.

D'autres compétences langagières sont travaillées : construire un récit, évoquer des événements passés ou futurs, développer le vocabulaire dans un champ sémantique en lien avec la thématique abordée… Le jeu dramatique est une stimulation pour les élèves timides et pour ceux dont les compétences langagières sont réduites.

La fabrication d'accessoires, de déguisements (activités d'arts plastiques), la mise en jeu du corps lors du jeu lui-même constituent des activités d'expression importantes pour tout élève mais particulièrement pour les jeunes malades. En effet, ces élèves ont souvent un déficit d'expérience motrice, sensorielle, artistique et

moins d’occasions de s’approprier leur environnement du fait du temps consacré aux soins, de leur grande fatigabilité, de douleurs qui les entravent. Ils peuvent ne pas oser faire, par peur de mal faire, par manque d’habitude à choisir par eux-mêmes, par manque de familiarité avec des situations qui sont banales pour leurs pairs valides. C’est pourquoi, toutes les situations pédagogiques dans lesquelles ils sont conduits à mener une recherche active leur permettant l’expression d’une pensée singulière et divergente, où ils peuvent effectuer des choix tout en respectant une consigne et une durée déterminées sont particulièrement bénéfiques.

Il faut aussi souligner qu’il existe de nombreuses activités favorisant l’accès à la symbolisation autour du jeu dramatique : écrits de types divers : liste des rôles, noms des élèves qui les tiennent, listes d’accessoires, écrits en lien avec le jeu selon la thématique (ex : listes de courses, courrier bref, mails, ordonnances, recettes…) ; écriture de chiffres (ex : monnaie, adresse postale, ticket de courses, quantité d’ingrédients, timbres…), dénombrement ; pictogrammes, repères visuels de couleur permettant le repérage dans l’espace… Cet aspect est intéressant pour certains élèves dont la maladie comprend des troubles cognitifs. Le jeu permet de travailler dans un climat souvent plus détendu et plus motivant pour des élèves ayant l’habitude de se trouver en échec.

Des exemples de thématiques

- Le cirque
- Un bal masqué au château
- Une promenade à la mer
- La visite d’un musée
- L’arrivée d’extraterrestres

- Un déménagement
- Un pique-nique en forêt
- Un château au Moyen-âge
- La vie des habitants de l’Arctique
- Un voyage en fusée(s)
- Le jardinage
- Un voyage en bateau
- Les dinosaures
- Des dragons, des licornes, des sorcières, des lutins sortent d’un livre de contes…

A travers ces exemples, on voit que le jeu dramatique ainsi pratiqué est un thème qui sert de prétexte et de support à l’expression et aux apprentissages. Il peut s’inspirer de la réalité ou de l’imaginaire, être proposé par l’enseignant(e) ou par les élèves, être issu parfois de la vie de la classe ou de l’actualité (ex : les Jeux Olympiques, le nouveau TGV…)

Ressources et contraintes du contexte dans lequel s’inscrit le jeu dramatique

Selon le contexte de la classe ou du dispositif (Unité d’Enseignement/UE, Unité Localisée pour l’Inclusion Scolaire/Ulis) dans lequel le jeu dramatique est proposé, il existe des ressources et des contraintes différentes à prendre en compte. En voici

quelques exemples :

- Sur le plan spatial : taille de la classe par rapport au nombre d'élèves ; élèves en fauteuil ou en chariot plat, mise ou non à disposition d'un autre local ou d'une aire de jeu extérieure ;

- Sur le plan matériel : matériel de classe, matériel d'arts plastiques, équipements informatiques, codes de communication ;

- Sur le plan temporel : emplois du temps, articulation des temps scolaires et des temps de soins (morcellement des prises en charge), présence ou non de l'ensemble du groupe d'élèves simultanément, absentéisme fréquent de certains élèves en lien avec le retentissement de la maladie ;

- Sur le plan organisationnel : critères de constitution des classes ou des groupes ; partenariat entre enseignants/professionnels de santé déterminant les emplois du temps .

Exemples d'adaptations pédagogiques

Les élèves malades ont souvent des **temps de scolarisation réduit**s, du fait des soins et des rééducations qui empiètent sur leur emploi du temps scolaire et du fait des absences en lien avec les répercussions de leur maladie (épisodes aigus, hospitalisations…) Il est nécessaire de choisir les créneaux du jeu dramatique de telle manière qu'ils puissent y participer régulièrement et il est important de les tenir informer de l'évolution de l'intrigue et de toutes les activités qui y sont liées, lorsqu'ils sont absents. Cela peut passer par un échange oral au retour de l'élève avec l'enseignant et/ou avec les pairs, une présentation des travaux réalisés (ex : fabrication d'accessoires, confection de déguisements) et pendant la période d'absence d'un envoi de photos par mail aux parents avec des éléments d'information écrits concernant l'évolution du jeu et les activités conjointes.

Certaines maladies entraînent des **troubles des fonctions motrices** avec des difficultés de déplacement et de manipulation. Dans ce cas on peut prévoir des rôles en binômes, entre l'élève malade et un de ses pairs valides. Il est recommandé que la composition des binômes varie d'une séance à l'autre. Il est essentiel de trouver comment l'élève malade qui a des limitations d'activité apporte sa contribution active au jeu. Par exemple, c'est lui qui parle principalement tandis que son camarade réalise les manipulations. Dans le cadre d'un dispositif Ulis, il peut être intéressant de faire un décloisonnement avec une classe ordinaire, pour l'activité de jeu dramatique. En outre, il faut penser à adapter, selon les cas, la taille et l'accessibilité du matériel nécessaire au jeu.

Quand l'élève malade a des **troubles cognitifs** associés, voici quelques exemples d'adaptations :

- Communication gestuelle, mime, emploi de pictogrammes, images, photos
- Travail du vocabulaire sur la thématique concernée en amont de la séance de jeu, emploi de mots-clés, de phrases simples (l'enseignant peut guider les interlocuteurs pendant la phase de jeu), appui de l'élève en difficulté sur des phrases-modèles (ex : Bonjour Madame, je voudrais…, Qu'est ce tu veux ?, Où vas-tu maintenant ?…)
- Choix de thématiques en lien avec le vécu des élèves ; pour d'autres thèmes moins familiers des élèves, préparation conséquente en amont par la présentation d'albums, de vidéos, de photos en lien avec le thème et un travail sur le lexique
- Répétition en binôme avant de jouer en groupe (ex : dialogue dans une épicerie)
- Diversité des rôles proposés, avec des rôles plus ou moins « fermés », laissant une plus ou moins grande part à l'improvisation, selon les capacités d'initiative de l'élève ; rôles où la communication verbale a peu d'importance dans un

premier temps

- Enrichissement du jeu : proposer deux ou trois trames différentes entre lesquelles les élèves choisiront, s'ils ne parviennent pas à imaginer seuls l'évolution de l'intrigue

- Scénario avec une trame simple et peu de rôles différents (ex : limiter à deux types de rôles : les déménageurs et ceux qui déménagent)

- Simplicité du décor, limitation du nombre d'accessoires, repères visuels marqués pour délimiter l'espace (ex : traces au sol à la craie, corde, pictogrammes indiquant les endroits interdits…)

- Constitution d'un cahier ou d'un classeur de photos des séances pour aider à la mémorisation de l'intrigue

- Elaboration d'un aide-mémoire chronologique (photos, dessins, pictogrammes…) pour aider l'élève à s'impliquer dans le jeu lors des différents événements

- Ritualisation des différentes phases du jeu : regroupement pour la préparation ayant lieu idéalement toujours au même endroit, sur le même créneau horaire, avec les mêmes types d'affiches ; jeu se déroulant dans le même lieu ; introduction très progressive de nouveaux rôles, de nouveaux accessoires ; rituel de fin du jeu : première annonce 5 minutes avant la fin, puis annonce définitive par des signaux ou une phrase toujours identiques.

- Elaboration d'un règlement pour le jeu

Selon les situations les élèves malades peuvent avoir un **Projet d'Accueil Individualisé** ou un **Projet Personnalisé de Scolarisation**, auquel il est important de se référer pour connaître les éventuels aménagements nécessaires pour leur scolarisation. Certains élèves bénéficient d'une aide humaine, par un(e)

AESH (Accompagnant d’Elève en Situation de Handicap). Un dialogue entre l’enseignant, l’AESH et l’élève permet de définir les modalités de l’accompagnement pendant le jeu dramatique pour que l’élève puisse garder une part d’initiative lors de son implication dans l’activité.

Pour conclure, il faut souligner que **le jeu dramatique peut être bénéfique pour des élèves plus âgés**, ayant de grandes difficultés d’apprentissage, par exemple certains préadolescents ou adolescents non lecteurs. Dans ce cas, il faut veiller à choisir des thématiques adaptées à leur âge. Mais la mise en œuvre générale de l’activité de jeu dramatique reste identique.

Enfin, il est nécessaire de préciser que **d’autres conceptions du jeu dramatique existent**, dont certaines rapprochent plus cette activité de l’activité théâtrale et concernent des élèves au-delà de l’école maternelle (Voir les liens externes dans la colonne de droite).

Par ailleurs, une fiche est consacrée aux Activités théâtrales.

Récapitulatif des points principaux

- Le jeu dramatique est une activité d’expression créative et ludique, qui se distingue du théâtre.
- Il permet d’élaborer un projet de classe et de travailler des compétences nombreuses et variées.
- Il répond particulièrement bien à certains besoins éducatifs particuliers des élèves malades.
- Il peut nécessiter des adaptations pour leur être accessible.

29/01/2018

S'informer sur les maladies et leurs conséquences

Maladies rares : aspects médicaux, BEP

Rendre l'école accessible

Projets pédagogiques
Relations avec les pairs
Rituels
Emotions
Elève en fauteuil
Activités théâtrales
Besoins Educatifs Particuliers : Identification
Besoins Educatifs particuliers : Réponses
BIBLIOGRAPHIE : Scolarisation des élèves malades

Travailler ensemble

Projet d'Accueil Individualisé (PAI)
Projet Personnalisé de Scolarisation (PPS)

Liens

Quelques idées de réflexion à propos du jeu dramatique à l'école

Document de l’Académie de Créteil

Le jeu dramatique à l’école : de la proposition au choix, Christiane Page

Cet article propose, à partir d’un cadre théorique élaboré par Winnicott, une étude des processus en jeu dans l’activité de jeu dramatique menée en classe.

Enquête et partage

Enquête

Enquête de satisfaction et d'audience

Partage

Envoyer par mail

