

Jeux de rôle

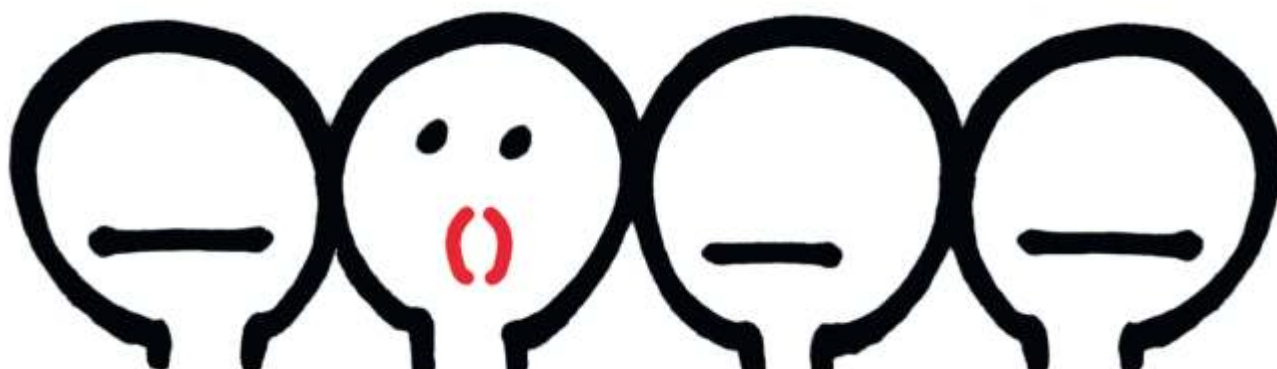


Organisation internationale du Travail

SCREATCH

Halte au travail des enfants!

La défense des droits des enfants
par l'éducation, les arts et les médias





Halte au travail des enfants!

**La défense des droits des enfants
par l'éducation, les arts et les médias**

Jeux de rôle

But – Jouer les rôles d'enfants travailleurs et de personnes qui interagissent avec eux (parents, employeurs, fonctionnaires).



Avantage – Présente aux jeunes l'utilisation de l'expression scénique en éducation. Utilise des exercices théâtraux pour commencer à éliminer les barrières de la conscience de soi.



Temps d'exécution

2 séances simples et 1 séance double d'enseignement

Motivation

Le jeu de rôle crée un cadre où les jeunes commencent à ressentir profondément ce qu'un enfant travailleur peut éprouver. Dans ce module, les jeunes doivent créer un portrait dramatique de l'enfant/des enfants étudié(s) à partir des photos des séances précédentes. Ils doivent rentrer dans la peau de l'enfant, éprouver ce qu'il ou elle éprouve - la perte de la famille, le manque de scolarisation, le manque d'occasions de jouer, la peur, la terreur, la fatigue, la souffrance provoquée par le travail et le désespoir face à l'avenir. C'est une perspective désespérée et les courants émotionnels qui émaneront de cette séance doivent être exposés, discutés et encadrés.

Note pour l'utilisateur

Ce module est un suivi direct du module L'image. Il se construit sur les réalisations de la première phase et entraîne les jeunes vers une prise de conscience inédite et plus mûre grâce à l'expression scénique. Il *n'est pas* conseillé d'exécuter directement le module Jeux de rôle sans d'abord exécuter au moins le module L'image. Le jeu de rôle peut s'avérer difficile pour les adolescents qui n'ont jamais fait de théâtre auparavant et ce module doit donc être introduit avec doigté. L'utilisation préalable de l'image favorisera la visualisation et la prise de conscience de la question du travail des enfants chez les jeunes.

Si, pour une raison quelconque, vous n'avez pas exécuté le module L'image, suivez du moins les instructions concernant la recherche de matériel et où trouver des images se rapportant aux enfants travailleurs. Vous aurez besoin de 15 à 20 minutes pour exécuter une version abrégée du module L'image, car il est important que le groupe commence à pénétrer dans l'esprit de l'enfant travailleur. Si cette démarche n'est pas faite, l'exercice du jeu de rôle deviendra particulièrement difficile pour les jeunes, voire impossible pour certains d'entre eux.



Le but du jeu de rôle et de l'expression scénique est de faire prendre conscience aux jeunes des questions relatives au travail des enfants à un niveau plus profond. En jouant des situations liées au travail des enfants, les jeunes devront rentrer dans la peau de leurs personnages, les comprendre et être capables de véhiculer leurs sentiments et leurs actions. C'est une méthode puissante d'apprentissage qui aura un impact significatif chez les jeunes.

Jeu de rôle

"Jeu de rôle" signifie "interpréter un rôle donné". Plus spécifiquement, "faire un jeu de rôle" (ce qui est le plus proche de la signification attribuée au terme dans ce module) est "un jeu dans lequel les joueurs assument les rôles de personnages fictifs." La méthode est utilisée actuellement dans le cadre de différents contextes, tout d'abord en tant qu'outil de formation et d'éducation. C'est une méthode d'enseignement populaire et efficace.

À l'exception de l'expression scénique proprement dite, le jeu de rôle sera la méthode la plus efficace pour aider les jeunes à comprendre et à ressentir en quoi consiste le travail des enfants et ce qu'il peut faire subir aux enfants qui se trouvent dans des situations vulnérables. De surcroît, le jeu de rôle accélère le processus de prise de pouvoir. Les jeunes développent un sentiment plus grand d'appropriation par rapport au problème chaque fois qu'ils achèvent un module et, à ce stade, nous espérons qu'ils ont commencé à comprendre qu'il existe une problématique pour laquelle chacun de nous est responsable et a un *rôle à jouer* pour éradiquer ce fléau. Par ailleurs, ils commenceront aussi à comprendre le pouvoir de l'expression scénique pour transmettre des messages à d'autres membres de la société.

Préparation



Il est probable que la majorité des membres de votre groupe ne possède que peu ou pas d'expérience préalable liée à l'expression scénique. Si vous avez de la chance, il y en aura quelques-uns. Mais si vous avez beaucoup de chance, ils en auront tous. Soyez donc conscient au départ que les adolescents tireront grand bénéfice si vous faites une démarche préalable pour les aider à surmonter leurs inhibitions et leur conscience de soi naturelles. Des exemples d'exercices dramatiques de base se trouvent en annexe et vous pourrez vous en procurer d'autres. Il existe des milliers d'exercices différents, partout dans le monde, tous également valables. Surfez sur Internet ou

Note pour l'utilisateur

Ce module peut devenir assez long. L'exercice d'arrêt sur image à lui tout seul pourrait durer une heure, selon le nombre de jeunes concernés et le temps nécessaire pour préparer leurs images. L'exercice de jeu de rôle peut être également long. Planifiez donc vos séances soigneusement pour ne pas être obligé de les arrêter à un moment critique. Par exemple, vous pouvez aller jusqu'aux répétitions pendant un cours et ensuite les réviser et passer aux représentations, suivies d'une discussion.



cherchez des livres de référence sur le théâtre dans les bibliothèques.

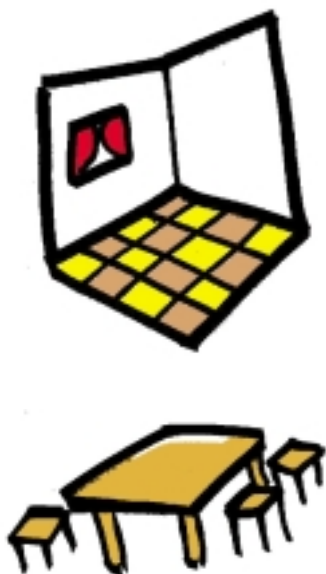
Il serait utile d'avoir quelqu'un de l'extérieur pour vous assister dans l'exécution de ce module. En effet, même si vous vous sentez relativement à l'aise avec ce module, discutez-en avec quelqu'un ayant de l'expérience en la matière ou procurez-vous les conseils d'un professionnel.

Aide extérieure

Le jeu de rôle est une bonne manière de présenter une perspective plus sérieuse du théâtre aux adolescents. Les jeunes peuvent être conscients d'eux à cet âge et la pression de leurs pairs ainsi que l'image de soi sont tout ce qui compte pour eux. C'est déjà assez difficile de faire en sorte que les jeunes s'expriment grâce à l'expression scénique. C'est la raison pour laquelle un dramaturge expérimenté, un comédien, un directeur de théâtre ou un enseignant d'expression scénique seront en mesure de vous aider à faire tomber certaines de ces barrières.

En vue de vous procurer cette aide extérieure, tâchez de ne pas vous trouver obligé à faire des dépenses, financières ou en terme de temps. Si quelqu'un est disponible sans difficulté, tant mieux, autrement ce n'est pas si important. Peut-être un parent d'un membre du groupe vous aidera. N'hésitez pas à solliciter le groupe à vous communiquer idées et suggestions.

Matériel utile



Le matériel nécessaire pour ce module est très limité, voire inexistant. Le jeu de rôle ne nécessite pas d'accessoires, bien au contraire. L'idée est de se concentrer sur les personnages dont les rôles doivent être joués. Les accessoires ne pourraient que distraire le public et les acteurs.

Bien évidemment, une approche minimaliste signifie également que les groupes doivent se débrouiller avec ce qui est disponible. Ainsi, s'il y a des tables, des chaises et d'autres meubles dans la salle où vous travaillez, les groupes pourront les utiliser d'une façon ou d'une autre. Espérons que vous disposiez d'une salle où vous pourrez travailler avec eux. Si vous avez beaucoup d'élèves, formez des groupes plus petits et assignez une place à chaque groupe ou, si possible, trouvez de la place dans d'autres salles de l'école - mais uniquement si les salles sont proches les unes des autres. Il est important de surveiller vos élèves et de circuler parmi les groupes afin de les conseiller, de les encourager et de les soutenir.

Démarrage



Consacrez une dizaine de minutes au début de la première séance de ce module pour revenir sur les portraits des enfants travailleurs, qui ont été élaborés pendant le module L'image. Familiarisez les jeunes avec leur environnement, afin qu'ils se souviennent des portraits et des histoires des enfants travailleurs qu'ils ont "adoptés". Essayez de recréer le sentiment d'appropriation et de responsabilité. Cela devrait être fait en groupe. Veillez à ce que l'ambiance générale soit tranquille et circulez parmi les groupes, en leur parlant, en les flattant, en les aidant à reconstruire les images dans leurs têtes.

Organisation des groupes

Veillez à ce que les groupes se composent des mêmes individus que dans le module L'image. Ils auront déjà créé une dynamique et une structure propres que vous devrez essayer d'optimiser.

Dans tous les cas, pour que ce module exerce un impact optimal, formez des groupes de quatre ou cinq éléments, au maximum. Évitez à tout prix de former des groupes trop grands, ce qui donnerait une opportunité aux individus de se "cacher". Les adolescents essayeront de le faire. Si vous formez des groupes réduits, ils ne pourront pas se cacher ou s'enfuir.

Rappelez-vous que la mixité des sexes stimulera le travail de groupe, surtout dans le contexte des exercices de jeu de rôle.



Activité 1 - Jeux ou exercices théâtraux

1 séance d'enseignement

Il est conseillé de prévoir au moins un cours sur les exercices théâtraux avant de mettre en œuvre cet exercice de jeu de rôle. Cependant, selon les circonstances, cela pourrait s'avérer impossible. Le cas échéant, ne permettez pas que cette situation empêche l'exécution du module, même si elle pourrait amortir son effet potentiel. Vous trouverez en annexe à ce module une série d'exercices théâtraux que vous pouvez utiliser, mais il en existe des milliers d'autres, dont certains probablement mieux appropriés à votre propre contexte culturel.

Une autre bonne introduction au monde du théâtre est l'utilisation de jeux, tels que les charades, qui sont également décrits dans l'annexe sur les exercices théâtraux. L'objectif de base est de détendre les jeunes, faire diminuer la conscience de soi par rapport à leurs actions ainsi qu'aux réactions ou aux opinions des autres, en vue de favoriser le développement de la confiance en soi.

Activité 2 - Arrêt sur image

1 séance d'enseignement



Note pour l'utilisateur

L'"arrêt sur image" est une bonne introduction au jeu de rôle et à l'expression scénique. Néanmoins, même avec quelques groupes, cela prendra du temps. Par conséquent, si vous avez du temps, commencez par l'arrêt sur image et ensuite passez au jeu de rôle lors d'une prochaine séance. Si, par contre, votre temps est limité, n'utilisez pas l'arrêt sur image. N'essayez pas de tout faire en une seule séance. Vous perdrez la confiance et la coopération des jeunes si vous essayez d'en faire trop et si vous vous attendez à une réponse positive de leur part.

Si vous avez du temps, prenez-le. L'expression scénique est amusante et les jeunes y répondent positivement tôt ou tard. Après avoir surmonté leur conscience de soi (ce qui peut prendre beaucoup de temps pour certains), ils rentreront dans l'esprit du théâtre. Vous découvrirez inévitablement quelques acteurs potentiels parmi vos protégés et il sera gratifiant d'avoir contribué à trouver un exutoire à leurs énergies et ambitions. Encouragez-les. Soutenez-les sans cesse et contribuez à développer leur confiance. Cette démarche concerne directement leur développement personnel.

Avant de familiariser le groupe avec le jeu de rôle dans sa globalité, et si vous avez le temps, utilisez l'arrêt sur image en tant que méthode pour mettre les jeunes dans un bon état d'esprit et les sensibiliser à la signification du théâtre. Un arrêt sur image est une sorte de collage humain ou de tableau humain. Chaque groupe doit disposer d'une liste de deux ou trois thèmes, à partir desquels ils devront recréer une pose. Ils doivent rester parfaitement immobiles pendant la pose, qui doit être bien imaginée et montrée de telle manière à ce que les autres comprennent tout de suite ce qu'elle veut transmettre.

Le nombre de thèmes pour l'arrêt sur image dépendra du temps disponible. Il devrait y avoir au moins un thème général (par exemple, un mariage, un enterrement, une activité de tous les jours, un événement inattendu) et un autre sur le travail des enfants. Cette approche ressemble beaucoup à celle du module Collage, mais cette fois-ci les jeunes eux-mêmes seront les découpages des magazines.

Suggérez des thèmes familiers à tous les groupes ou faites un "brainstorming" pour trouver des titres. Quel qu'il soit, le choix doit revêtir de l'intérêt pour eux sinon ils ne pourront pas entrer complètement dans l'esprit de l'exercice. Leur participation est décisive. Un autre thème devra concerner la question du travail des enfants ou les abus dont les enfants sont victimes. Par exemple, des enfants qui travaillent dans les magasins, dans l'agriculture, la prostitution infantile, les abus au sein de la famille.

Soyez judicieux dans le choix de ce dernier sujet. Observez les images avec lesquelles ils ont travaillé et essayez d'identifier un thème commun. Pensez aux membres du groupe, à ce qu'ils sont et à leurs origines, si vous les connaissez. Utiliser l'art en tant que moyen pour éveiller la prise de conscience sur le travail des enfants qui engendre une réaction émotionnelle très forte. Certains membres du groupe ont peut-être subi des abus eux-mêmes et peuvent se sentir gênés par cette approche. Certains ont peut-être été des enfants travailleurs ou travaillent encore dans des conditions pénibles. Essayez de découvrir ce genre de situation et préparez les séances de formation avec tact.



Après avoir identifié les titres de l'arrêt sur image, consacrez quelques minutes à les situer dans le contexte, avec la participation du groupe. Assurez-vous que les jeunes comprennent exactement ce qu'ils sont censés faire. Ensuite, quand vous estimez qu'ils sont familiers avec la tâche, séparez-les en groupes et donnez-leur 10 minutes (peut-être davantage mais pas trop - il s'agit uniquement d'un exercice de sensibilisation) pour préparer leur arrêt sur image.

En circulant parmi les groupes pendant la préparation, prodiguez-leur vos conseils et votre aide. Si vous bénéficiez de l'aide extérieure d'un professeur de théâtre ou d'un professionnel, tirez parti au maximum de cette personne et demandez-lui de circuler parmi les groupes et de les assister dans la préparation de leurs images. Vérifiez si les images qu'ils veulent recréer sont pertinentes et suggérez des alternatives, le cas échéant. Quand vous estimez qu'ils sont prêts, réunissez les groupes et demandez à chaque groupe de recréer son arrêt sur image.

À la fin de chaque présentation, stimulez la discussion. Est-ce que tous les individus ont compris de quoi il s'agissait ? Peut-on faire mieux ? Est-ce que le groupe a recréé l'image de la meilleure façon possible ? Essayez de susciter une critique constructive à la présentation de chaque groupe. Veillez à ce que les images se succèdent rapidement afin de garder un niveau d'intérêt élevé et pour que l'exercice ne s'éternise pas.

En vue d'introduire un peu d'amusement et de compétition dans l'exercice, offrez un cadeau simple à l'arrêt sur image le mieux réussi. Les juges peuvent être les jeunes eux-mêmes (ou un groupe de leurs pairs). Si, par exemple, il y a un expert théâtral dans la salle, demandez-lui de faire des commentaires sur l'arrêt sur image.



Si vous avez le temps et si l'intérêt subsiste, ajoutez une autre dimension à l'exercice. Demandez aux groupes de choisir leurs propres thèmes et de ne pas les montrer. Ils devront ensuite passer cinq minutes à préparer leur image. Réunissez tous les groupes et vérifiez quel est le groupe qui crée un arrêt sur image qui puisse être deviné le plus vite possible.

Tout au long de l'exercice, les jeunes devraient se rendre compte de l'importance de la simplicité et de l'exagération dans l'expression scénique. Les poses doivent être exagérées de façon à ce que ceux qui les regardent puissent comprendre exactement ce qui se passe. Vous devriez donc utiliser les exercices de l'arrêt sur image en tant qu'introduction aux règles de base de l'expression scénique, par exemple, s'assurer que les individus ne bloquent pas l'image ou ne tournent pas le dos au public.

Activité 3 - Jeu de rôle

1 séance double d'enseignement

Organisez les groupes comme expliqué auparavant et introduisez l'idée de jeu de rôle. Accordez une vingtaine de minutes (au maximum, car l'intérêt et le rythme sont fondamentaux) pour préparer un court jeu de rôle basé sur l'image de l'enfant travailleur qu'ils ont adopté pendant le module L'image.

Ils doivent jouer une situation à laquelle l'enfant de la photo peut être confronté au cours de son travail. La situation devra véhiculer le désespoir et la privation de l'enfant. Elle devrait aussi introduire d'autres personnages avec lesquels l'enfant entre en contact au cours d'une journée. Par exemple, un employeur, ses parents, d'autres travailleurs, la police, un client (dans le cas de la prostitution), etc.

Ceci constitue une bonne occasion pour introduire l'aspect du genre dans la question du travail des enfants. Par exemple, si l'enfant de l'image est une fille, quel en est l'impact sur les tâches qu'elle accomplit et sur son accès à l'éducation ? Si vous l'estimez approprié à votre contexte culturel, vous pourriez aborder les questions de l'abus sexuel

et de l'exploitation sexuelle ainsi que de leurs effets sur les filles. Dans le même ordre d'idées, un garçon pourrait subir différents types d'abus, car l'exploitation sexuelle ne concerne pas que les filles. Demandez au groupe de réfléchir à ces questions et de les inclure éventuellement dans les jeux de rôle.

Les jeux de rôle peuvent montrer un bon ou un mauvais moment de la journée de l'enfant travailleur. Il y a un certain nombre de points que les jeunes doivent prendre en considération pour préparer les jeux de rôle :

- ils joueront les rôles devant un public ;
- ils doivent parler fort, clairement et lentement ;
- les techniques de base de l'expression scénique, par exemple ne pas tourner le dos au public, doivent être respectées ;
- tous les mouvements et actions doivent être exagérés ;
- ils doivent rentrer dans les personnages qu'ils jouent et les montrer le mieux possible ;
- chacun doit participer et assumer un rôle.

Certains groupes peuvent préférer créer un script, même simple, et il est important que la situation ait un "sens", c'est-à-dire, qu'il y ait un début et une fin, même si la fin est laissée à l'imagination du public. Il existe également une école de pensée qui considère les scripts comme étant des inhibiteurs de la créativité. Appliquez la méthode qui vous paraît la plus adaptée à votre groupe.



Préparation



Lorsque les groupes se forment à l'intérieur de la salle ou dans d'autres salles disponibles, commencez à circuler parmi eux. Si vous avez de l'aide extérieure, demandez à cette personne de circuler également parmi les groupes et de leur offrir son assistance. Asseyez-vous près de chaque groupe et assurez-vous que ses membres choisissent une situation qu'ils peuvent recréer par le jeu de rôle. Ils ne devront pas être trop ambitieux à ce stade. Aidez-les à trouver un thème et ensuite à le développer. Montreront-ils une bonne ou une mauvaise expérience pour l'enfant ? Qu'est-ce qu'ils essayent de signaler au public ?

Aidez-les à assigner les rôles et à développer un script, s'ils le souhaitent. Ils ne devront pas être trop ambitieux avec le texte à ce stade non plus. Quelles émotions seront déclenchées par les différents personnages ? Comment réagiront-ils dans la situation ? Qui jouera le rôle de l'enfant et qui jouera le rôle de l'adversaire, s'il y en a un ? Aidez-les à former les personnages, à comprendre comment ils se comporteraient et à interpréter le langage de leur corps. Aidez-les à rentrer dans la peau du personnage.

Encouragez les individus de chaque groupe. Certains seront très timides et conscients d'eux-mêmes. Aidez-les à surmonter leurs inhibitions. Apprenez-leur à ne pas voir le public - à savoir que le public est là, mais à ne pas se sentir conscients du public qui les regarde. C'est la peur de se sentir observés et ridiculisés que les adolescents gèrent le plus difficilement. Une fois cette peur maîtrisée, ils se sentiront libérés. Probablement il y aura de la vivacité d'esprit et de l'humour dans la salle pendant les répétitions des autres groupes. Tant que personne n'est visé ni blessé par ces commentaires, laissez-les affleurer. Le principal est d'éviter les débordements et de contrôler la situation.

Évaluez la manière dont les groupes progressent, au fur et à mesure que vous circulez parmi eux. Demandez l'opinion de votre aide extérieure, si disponible, et discutez avec cette personne des progrès accomplis et si les groupes sont prêts à jouer. La question du temps consacré aux répétitions et aux représentations dépendra de la durée des cours et du degré de fatigue des jeunes.

Si vous avez prévu des arrêts sur images pendant votre séance, l'intérêt du groupe peut commencer à faiblir après un certain temps. Ces exercices sont intenses et vous êtes le seul à pouvoir juger jusqu'à quel point les jeunes sont motivés. Si vous réussissez à faire la préparation et les représentations pendant une seule séance, tant mieux. Si vous estimez que les jeunes sont fatigués, limitez-vous aux

répétitions et laissez les représentations pour la prochaine fois. Cependant, assurez-vous que les répétitions ont lieu et que chacun se sente à l'aise dans son rôle.

Lorsque les groupes sont prêts à jouer, réunissez-les tous dans la même salle et mettez des chaises au fond comme dans un théâtre (même assis par terre, si nécessaire). Dressez une liste des représentations le plus démocratiquement possible. Il se peut que certains groupes demandent d'être les premiers pour surmonter rapidement cette dure épreuve. Suivez la liste et observez les représentations. Soyez sûr de contrôler les jeunes tout au long des représentations. Favorisez un sentiment de respect mutuel au sein du groupe afin qu'ils puissent rester calmes pendant les représentations des autres groupes.

Nous vous conseillons de prendre des notes pendant les représentations en vue de faire des commentaires lors de la discussion finale. Néanmoins, à part la discussion finale, consacrez quelques minutes à la fin de chaque représentation pour susciter des commentaires généraux et engager une petite discussion avec la participation de tous les membres du groupe. C'est une expérience d'apprentissage et vous voulez que les jeunes apprennent les uns des autres. Demandez une opinion générale sur la représentation et le script. Demandez aux groupes s'ils estiment que les démarches auraient dû être accomplies d'une façon différente et plus efficace. Demandez aux groupes d'analyser les niveaux de représentation et d'adresser leurs commentaires à ceux qui ont fait partie du jeu de rôle. En encourageant un sentiment de solidarité et d'aide réciproque, vous favoriserez davantage la dynamique de groupe et renforcerez les sentiments d'appropriation et de responsabilité chez les jeunes - cela développera leur confiance en eux. Si vous avez eu de l'aide extérieure pour ce module, l'opinion et les conseils de cette personne seront très importants, surtout pour les jeunes.

Lorsque vous observez et prenez des notes, soyez attentif aux éventuels acteurs et actrices potentiels. Ouvrez vos oreilles aux scripts bien écrits. Vous aurez besoin de ces talents si vous envisagez d'exécuter le module Expression scénique à un stade ultérieur. Nous vous conseillons de n'introduire aucune forme de compétition pendant cette séance. Le jeu de rôle est quelque chose de très personnel. Les jeunes devront lutter contre leurs inhibitions les plus profondes et la dernière chose que vous devez faire est de dire que quelqu'un a joué mieux ou moins bien que d'autres – ils l'interpréteront exactement de cette manière. Veillez à ce que l'exercice et l'ambiance soient positives.

Représentation



Note pour l'utilisateur

Ne permettez pas que l'analyse des différents jeux de rôle devienne négative ou blessante. Personne à l'intérieur du groupe ne doit devenir la cible de critiques gratuites. À la fin de chaque représentation, vous devez aussitôt applaudir le groupe et prononcer des mots d'encouragement. Les autres personnes du « public » vous suivront et, par conséquent, chaque groupe sera applaudi hors-scène et commencera à développer un sentiment de réussite, en éprouvant un sentiment de bien-être.

À faire et à ne pas faire !



- Veillez à ce que la dynamique de groupe soit bonne et contribue positivement à la réussite de l'exercice.
- Soyez prudent lorsque vous abordez la question du genre. L'abus sexuel et l'exploitation sexuelle, en particulier, infligent aux enfants des blessures physiques et psychologiques indicibles et il est important que ces aspects du travail des enfants soient abordés. Néanmoins, dans le cadre de certains contextes, il peut y avoir des difficultés à gérer la question du genre et les éducateurs doivent donc faire preuve de sensibilité à cet égard.
- Veillez à ce que chaque membre du groupe participe. Les jeunes peuvent être terriblement inhibés et vous devez utiliser cet exercice pour neutraliser ces inhibitions.
- Veillez à maintenir le rythme sinon les jeunes seront vite désintéressés et commenceront à chercher d'autres exutoires à leur énergie et imagination.
- Encouragez un échange de remarques anodines au sein du groupe lors de la présentation des images et du jeu de rôle, mais veillez à ce que cela reste délicat et bienveillant. Le but est de favoriser la confiance individuelle de soi et pas de la miner.
- N'autorisez pas les critiques et un discours dur pendant la séance. Cela mènera à l'antagonisme, à une fracture de la dynamique de groupe. Le facteur de compétition (arrêt sur image) ne doit pas dominer la séance ou miner son objectif et sa valeur. Si vous pensez que cela peut arriver, n'introduisez aucune forme de compétition.
- Ne permettez pas qu'un groupe s'humilie. Si vous avez le sentiment qu'un groupe est en difficulté à l'égard de l'expression scénique, aidez-le. Participez vous-même à leur arrêt sur image ou au jeu de rôle. Si les jeunes sont bloqués pendant leur représentation, entrez en scène et aidez-les à surmonter les difficultés ou simplement donnez-leur la possibilité de finir dignement. Laissez toujours une issue de secours par laquelle ils puissent s'échapper, si nécessaire.
- Utilisez une caméra vidéo, si vous en avez une. Cela peut s'avérer utile dans le processus d'évaluation et les jeunes peuvent s'amuser en se regardant sur la vidéo.



- Utilisez la séance de *debriefing* avec sagesse et donnez la possibilité aux membres du groupe de s'exprimer ouvertement et librement, afin qu'ils puissent se détendre et rire d'eux-mêmes pour mieux intégrer les leçons apprises.

Discussion finale

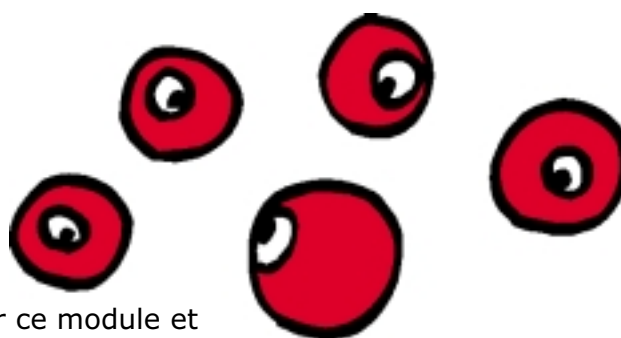
1 séance d'enseignement

La séance de *debriefing* est importante pour ce module et devrait avoir lieu, si possible, juste après les représentations. Disposez les jeunes à leur place habituelle dans la salle et rassemblez vos notes. Si vous avez eu de l'aide extérieure, cette personne doit y participer.

Encouragez les jeunes à parler à propos de l'expérience vécue et de leurs émotions. Demandez-leur ce qu'ils ont ressenti en tant qu'individus lorsqu'ils ont joué devant un public. Étaient-ils nerveux, pétrifiés, excités, stimulés ? Est-ce que l'exercice les a aidés à mieux comprendre ce que l'enfant travailleur ressent ? Veulent-ils aider cet enfant ? Faites en sorte que les jeunes fassent des commentaires constructifs sur leurs jeux de rôle respectifs, posent des questions et développent leurs idées sur ce qu'ils ont observé.

Si vous avez enregistré les séances en vidéo, montrez-les, en vous arrêtant à la fin de chaque séquence pour apporter votre rétroaction et encourager la discussion au sein du groupe. Se voir sur la vidéo sera amusant pour les jeunes mais leur servira également à mieux s'entraîner aux compétences liées à l'expression scénique. En vous concentrant sur la technique et la façon de se comporter sur scène, vous et votre aide extérieure pourrez améliorer les qualités théâtrales des jeunes.

En vue de supprimer le travail des enfants en permanence, nous avons besoin de changer les attitudes et les comportements des personnes. Nous arriverons à cela grâce à l'éducation et les jeunes peuvent y contribuer en développant leur rôle en tant qu'éducateurs – non seulement des éducateurs entre pairs mais également des éducateurs au sein de la communauté.



Évaluation et suivi



L'indicateur le plus important pour évaluer l'impact de ce module est le degré de participation des jeunes aux exercices et la qualité des arrêts sur image et des scénarios de jeux de rôle.

Conservez vos notes sur les séances et toute vidéo éventuelle, puisque certaines idées et contributions seront à la fois révélatrices et utiles pour d'autres modules et activités.

Comme mentionné auparavant, l'expression scénique est un outil vraiment puissant. Il contribue au développement personnel des jeunes et les aide à former leurs idées, la façon dont ils perçoivent le travail des enfants aussi bien que la manière de prendre part à la campagne mondiale pour son éradication. Grâce aux arts du spectacle, ils peuvent atteindre toutes les classes de la société et faire passer leurs messages. Ce module accroît l'élément durable du programme car il mène à l'*action*.

Le module Jeux de rôle mène naturellement au module Expression scénique, mais avant de mettre sur pied une pièce de théâtre complète, il existe d'autres modules qui aideront les élèves à approfondir leur compréhension de la complexité du travail des enfants (par exemple, les modules Débats et Recherche et information) et à développer les compétences créatives littéraires nécessaires pour écrire leur propre script (module Création littéraire).

Annexe 1

Jeux et exercices théâtraux

Charades

Les charades sont relativement bien connues dans certains pays. Ce jeu peut être joué sur un plan hautement compétitif et a été utilisé dans le cadre de jeux télévisés. Naturellement, les règles et les méthodes de jeu varient considérablement d'un pays à l'autre et vous devriez utiliser le modèle qui vous est le plus familier. À l'intention de ceux qui n'ont jamais entendu parler de ce jeu, nous en reproduisons une version simplifiée ci-après. Fondamentalement, il s'agit d'un jeu de déduction, basé sur un thème joué par un individu ou un groupe de personnes.

Séparez les groupes en équipes de deux ou trois personnes et attribuez un numéro à chaque équipe. Demandez à chaque équipe de noter le titre d'une chanson, d'un livre, d'un film ou d'une pièce de théâtre sur un bout de papier. Ils doivent le plier, inscrire le numéro de leur groupe dessus et vous le rendre. Lorsque toutes les équipes ont rendu leurs bouts de papier, mélangez-les dans une coupe, dans une boîte ou un chapeau, et demandez à une personne de chaque groupe d'en choisir un. S'ils choisissent leur propre papier, ils doivent le remettre dans le récipient et en choisir un autre.

Chaque équipe s'éloigne vers un coin de la salle, voire dans d'autres salles, s'il y a cette possibilité. Accordez-leur trois à cinq minutes, au maximum, pour préparer un mime sur leur titre. Les autres équipes devront deviner quel est le titre.

Selon les règles de base des charades, les équipes :

- ne peuvent pas parler ;
- ne peuvent pas "épeler" des mots en utilisant des chiffres ou des lettres ;
- peuvent indiquer le nombre de mots du titre ;
- peuvent indiquer le nombre de syllabes d'un mot et mimer les différentes syllabes ;
- peuvent indiquer si le titre est une chanson, un film, un livre ou une pièce de théâtre ou un mélange de tout cela.

Les équipes doivent préparer leurs mimes ensemble, en se partageant le travail, et être préparées à les jouer devant le groupe réuni. Le but de chaque équipe est que son titre soit deviné le plus rapidement possible. Évidemment, l'équipe qui a écrit le titre original doit s'abstenir de participer au processus de déduction. Les équipes disposent de 1 à 3 minutes pour jouer leur mime.

Lorsque les équipes se séparent pour préparer leurs mimes, circulez parmi les jeunes et aidez-les si vous pouvez, en leur montrant la façon de mimer certains mots. Faites en sorte que le groupe se rende compte de la légèreté de cette activité et qu'il ne se prenne pas trop au sérieux. Prenez note de la façon dont les groupes progressent au fur et à mesure que vous circulez parmi eux et rappelez-leur continuellement le temps qui reste. Si tout se passe bien, ils commenceront à s'amuser déjà pendant la préparation.

Si elles sont bien préparées, les charades peuvent être un jeu rapide, motivé et très amusant. Maintenez le rythme. Encouragez les jeunes à hurler des idées et des mots. Faites en sorte que l'activité soit bruyante et amusante puisque le but est de faire tomber les barrières de la conscience de soi. Introduisez un élément de compétition, par exemple, le vainqueur sera l'équipe dont le mime a été deviné le plus rapidement possible ou bien ce sera la personne qui a deviné le mime le plus vite, etc. Unissez-vous au jeu de déduction et criez des idées et des mots. Lorsqu'un mime est fini, passez au suivant et continuez l'exercice.

Parfois, ceux qui connaissent bien les charades ne devineront pas le titre du mime, délibérément, et feront semblant de l'ignorer, afin que leurs camarades continuent avec le processus du mime le plus longtemps possible. Cela fait partie de l'amusement et crée une ambiance positive au sein du groupe, ce qui est bon signe. Laissez le groupe gérer ce processus à son gré et ne "devinez" pas le titre vous-même. Cependant, vous devriez parfois en finir avec "la souffrance" d'un groupe et deviner le titre vous-même - notamment si le titre est très difficile à mimer.

Exercices théâtraux

Le but principal de ces exercices est de créer une base de travail confortable pour les jeunes, tout en apprenant à se sentir à l'aise les uns avec les autres et capables d'essayer et de faire des fautes. Cet aspect est fondamental, puisqu'ils ont besoin de cette plateforme de confiance personnelle avant de s'engager vraiment dans le jeu de rôle ou le théâtre. Par conséquent, la plupart des choses qui se passent au début des séances sont amusantes, agréables et commencent à devenir "théâtre" progressivement, au fur et à mesure qu'elles s'orientent vers le but de l'expression scénique. Dites aux jeunes qu'il s'agit d'une activité amusante et qu'il faut la traiter en tant que telle, tout en se plongeant aussi profondément que possible dans les différents exercices.

Il y a des milliers d'exercices théâtraux différents, utilisés dans toutes sortes d'ateliers, avec des personnes de tous âges. Si vous avez la possibilité d'obtenir de la documentation sur ces exercices, cela vous aidera considérablement. Vous pourrez y trouver des jeux que les jeunes du groupe ont joués quand ils étaient petits, ce qui signifie qu'ils pourraient hésiter à les faire maintenant qu'ils sont beaucoup plus grands, notamment les jeunes hommes. Néanmoins, persévérez et ils surmonteront leurs inhibitions et commenceront à s'amuser en retournant aux passe-temps enfantins.

Chaises musicales

Selon la dimension du groupe, vous pourriez former des groupes plus petits. Vous aurez besoin d'un lecteur de CD ou de cassettes, ou de quelqu'un qui joue un instrument ou qui chante. Placez le groupe au milieu de la salle avec deux rangées de chaises dos à dos. Mettez une chaise de moins que le nombre de personnes. La musique commence et le groupe danse (marche, court) autour des chaises. Lorsque la musique s'arrête, ils doivent s'asseoir sur une chaise. Celui qui reste sans chaise doit sortir. Tout le monde se lève et l'une des chaises est retirée afin qu'il y ait toujours une chaise de moins que le nombre de personnes. Continuez jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une seule personne qui reste et qui sera donc le vainqueur.

Statues musicales

Le groupe se promène ou danse au milieu de la salle au son de la musique. Lorsque la musique s'interrompt, chacun s'arrête et reste immobile dans la même position. L'éducateur ou le membre du groupe qui a été choisi pour cette fonction surveille le groupe pour vérifier si quelqu'un bouge après l'arrêt de la musique. Les "joueurs" doivent se tenir parfaitement immobiles, sans rire ou même cligner des yeux. Ceux qui bougent doivent sortir et le processus continue jusqu'à ce qu'une personne gagne.

Attrape - l'œil

Le groupe se tient debout au milieu de la salle, formant un grand cercle. Il est important que chacun puisse voir tout le monde. Une personne est désignée pour commencer et le but est d'attirer l'attention de quelqu'un, maintenir son regard et aussitôt se déplacer vers la place de cette personne dans le cercle. Pendant le temps de ce déplacement, la "victime" doit regarder autour d'elle et attirer le regard d'une autre personne, le fixer et se déplacer vers la place de cette dernière. Il ou elle doit s'éloigner de sa place dans le cercle en direction de sa "victime" avant que l'autre personne ne l'attrape. En effet, ce qui se passe est qu'un bon nombre de personnes bougent constamment autour du cercle, attirant le regard des autres et se déplaçant vers leur place dans le cercle. Insistez sur le

fait que personne ne doit parler ou rire (ce qui sera très difficile). Cet exercice est très amusant et vous devriez le laisser continuer pendant un moment.

Jeu de mémoire

Formez des petits groupes de deux personnes. Ils devront trouver une place dans la salle. Une personne de chaque groupe est désignée pour faire la statue. Elle se tient parfaitement immobile tandis que l'autre personne se déplace autour d'elle et mémorise ses vêtements et son apparence, pendant une minute. Ensuite, l'autre personne ferme les yeux pendant une minute et, entre-temps, les statues apportent six modifications à leurs vêtements ou à leur apparence (par exemple, enlever une bague, ouvrir un autre bouton de chemise, défaire un lacet, etc.). Au bout d'une minute, elles reprennent leur rôle de statue et l'autre personne dispose d'une minute pour identifier les six modifications. Ensuite, ils échangent leurs rôles.

Corbeille de fruits

Faites asseoir le groupe en un grand cercle, les uns en face des autres, de façon à ce que chacun puisse voir tout le monde. Attribuez à chacun le nom d'un fruit, en vous déplaçant en sens horaire ou anti-horaire. Il y aura quatre noms de fruits : Pomme, Orange, Banane, Poire. La première personne sera une pomme, la deuxième une orange, la troisième une banane et la quatrième une poire. La cinquième personne sera de nouveau une pomme, ensuite une orange, une banane, une poire, etc., jusqu'à ce que tout le monde ait un nom de fruit. Placez-vous en dehors du cercle et prononcez un des noms de fruits. À l'appel, chaque personne portant ce nom de fruit doit essayer d'occuper le siège d'une des autres. La direction n'est pas importante, mais elles devront s'asseoir aussi rapidement que possible. Lorsque vous appelez le nom d'un fruit, vous devrez vous placer derrière quelqu'un et aussitôt enlever la chaise quand il se lève pour courir autour du cercle.

Cela signifie qu'il y aura toujours une chaise de moins par rapport au nombre de personnes et que quelqu'un restera debout et, par conséquent, hors-jeu. Au lieu d'appeler un des quatre noms de fruits, vous pouvez également dire "Corbeille de fruits", ce qui signifie que tous devront se lever et aller vers une autre chaise. Les joueurs ne peuvent pas rester assis. Tous devront se lever et trouver un autre siège.

Instructions bizarres

Le groupe se promène autour de la salle et soit l'éducateur soit un des membres du groupe donne des instructions simples telles que "Saute !", "Élance-toi !", "Assieds-toi !". Le groupe obéit, tout en répétant l'instruction à voix haute. La personne qui donne les instructions commence à donner des ordres de

plus en plus complexes et bizarres. Puisque cela devient très bruyant et agité, il convient de faire ce jeu dans un grand espace, voire dehors. Il est rapide et amusant et en général les jeunes l'apprécient. Remplacez la personne qui donne les instructions pour que plusieurs puissent jouer ce rôle.

Faites un ...

L'éducateur prononce des noms d'objets, tels que lunettes, théière ou téléphone, et les membres du groupe auront 30 secondes pour former des groupes de cinq personnes et reproduire l'objet. Lorsque l'objet est reproduit, l'éducateur demande aux groupes de regarder les différentes sculptures humaines et de choisir ensuite un autre objet.

Chansons avec prénoms

L'ensemble des jeunes est divisé en groupes de quatre personnes, chacun desquels dispose de cinq minutes pour préparer une chanson courte, un chant, du rap, en utilisant leurs noms. Ensuite, ils les jouent devant les autres groupes.

Lancer des noms

Placez le groupe en forme de cercle ou, si les participants sont nombreux, formez des groupes de six personnes. Ils se jettent une balle, et en jetant la balle à une autre personne du groupe, ils crient son nom, le nom de la personne qui leur a jeté la balle et de tous ceux qui ont jeté la balle avant lui ou elle. Ce jeu peut varier si on ajoute des descriptions courtes des lanceurs et des attrapeurs.

Cercle de noms et de repas

Placez le groupe en demi-cercle tourné vers l'intérieur, de telle manière que chacun puisse voir les autres. En allant de gauche à droite, chacun son tour dit clairement son nom et son repas préféré. Ensuite, la personne suivante répète le nom et le repas préféré du joueur précédent et dit son propre nom et repas favori. Chaque personne doit se rappeler de tous ceux qui l'ont précédée, les répéter tous et ensuite donner son propre nom et repas préféré.

Vampires

Des membres du groupe se déplacent autour de la salle avec les yeux fermés. Lorsqu'un "vampire" les touche derrière le cou, ils "meurent" poussant des cris spectaculaires et deviennent à leur tour des vampires. Si un vampire "mord" un autre vampire, il redevient humain, poussant des cris extatiques (en gardant toujours les yeux fermés).

Mimer des machines

Un membre du groupe est choisi pour aller vers le centre de la salle et mimer une machine imaginaire. L'éducateur choisit d'autres personnes pour se joindre à lui, chacun son tour, essayant de maintenir le rythme. Lorsque tous les membres du groupe sont ensemble, ils peuvent essayer d'augmenter le rythme de la machine ou le diminuer jusqu'à l'arrêt, mais toujours ensemble.

Hypnotisme colombien

Deux par deux, une personne suit la paume de la main de son ou de sa partenaire autour de la salle, en maintenant son visage à une distance et à un angle constants. Ensemble, ils devront essayer d'être rythmés et élégants et changer de place de temps à autre.

Respirer ensemble

Le groupe forme un cercle de sorte que chacun puisse voir les autres. Sans parler, ils essaient de synchroniser le rythme de leur respiration.

Cadres vivants

Formez des groupes plus petits, si nécessaire. La moitié du groupe forme ensemble une image du travail des enfants. L'autre moitié, en face de la première, reproduit l'image, créant un effet spéculaire. Le premier groupe commence à avancer lentement, en effectuant certaines actions par rapport à l'image représentée et le groupe miroir fait exactement la même chose. À la fin, le public doit comparer des notes sur ce que les petits groupes ont essayé de montrer.

De l'histoire au script

Assises deux par deux, la personne A raconte une histoire sur un enfant qui travaille, en trois phrases, à la personne B. L'histoire doit avoir un début, un milieu et une fin. B écoute attentivement et raconte à nouveau l'histoire à A, en y ajoutant des adjectifs. A raconte l'histoire à B, en gardant les adjectifs et en y ajoutant des adverbes. Ils se racontent l'histoire l'un l'autre, en ajoutant au fur et à mesure des effets sonores, des gestes, des expressions faciales et des mouvements. Ensuite, ils se lèvent et transforment l'histoire en une petite pièce de théâtre, avec un narrateur et un acteur, ou deux acteurs.



Arrêtez le travail des enfants!

Programme international pour l'élimination du travail des enfants

Projet INT/99/M06/ITA financé par le Gouvernement italien

Produced by the International Training Centre of the ILO, Turin
in collaboration with the

