

BILAN

ASSOCIATION

LE COMPTOIR AUX HISTOIRES

PROJET DEPARTEMENTAL DE SANTÉ SCOLAIRE 2018-2019

Travail sur l'estime de soi et le respect
de l'autre à travers le développement
des compétences psychosociales

CIRCONSCRIPTION DE
MAZAMET

SOMMAIRE

Projet de santé scolaire	page 3
- Mise en place	
- Le Parcours Educatif de santé	

Lieux d'intervention	page 4
----------------------	--------

Jeu Des Récits et des Vies©	page 5
Présentation et règle du jeu	

Déroulé des interventions	page 8
---------------------------	--------

Questionnaire aux élèves	page 9
--------------------------	--------

Résultats des questionnaires	page 11
------------------------------	---------

Analyse des interventions	page 17
---------------------------	---------

Analyse des questionnaires	page 24
----------------------------	---------

Conclusion	page 25
------------	---------

PROJET DE SANTE SCOLAIRE

Mise en place du projet

Le projet a été mis en place pour la première fois en 2018 et, comme en 2019, a été piloté, à l'échelon local pour les projets CM2/ 6^e par Thierry Escande, Coordonnateur REP. Suite à l'accueil très positif reçu de la part des élèves et des équipes pédagogiques, cette action a été reconduite.

A l'échelon départemental, le projet est piloté par Mme Moulin, Infirmière Conseillère Technique auprès de la Direction des Services techniques de l'Education nationale du Tarn.

Ce projet est financé par l'Agence Régionale de Santé

Axe du projet

Travail sur l'estime de soi et le respect de l'autre à travers le développement de compétences psychosociales.

Prévention des comportements à risque dans la perspective du bien-être des élèves et de leur réussite scolaire.

Le parcours éducatif de santé

<https://www.education.gouv.fr/cid109047/le-parcours-educatif-de-sante.html>

« De la maternelle au lycée, le parcours éducatif de santé vise à assurer l'éducation à la santé, la protection de la santé des élèves et la prévention des conduites à risques.

Le parcours éducatif de santé (PES) est structuré autour de trois axes :

l'éducation à la santé, fondée sur le développement des compétences psychosociales en lien avec le socle commun de connaissances, de compétences et de culture (...)

la prévention, ensemble des actions centrées sur une ou plusieurs problématiques de santé prioritaires ayant des dimensions éducatives et sociales (conduites addictives, alimentation et activité physique, vaccination, contraception, protection de l'enfance par exemple) (...)

la protection, qui intègre des démarches visant à créer un climat d'établissement favorable à la santé et au bien-être de tous les membres de la communauté éducative, et des ressources disponibles pour les élèves et leurs familles en matière de santé comme les visites médicales et de dépistage, etc. »

LIEUX D'INTERVENTION

Bassin du Tarn Sud

3 collèges et 8 écoles

22 interventions au collège et 16 dans les écoles

Classes de 6^e et CM2

Mazamet

- Collège Jean-Louis Etienne
- Collège Marcel Pagnol
- Ecole de la Lauze
- Ecole du Gravas
- Ecole de la République

Aussillon

- Ecole des Auques
- Ecole Jules Ferry
- Ecole du Val

Labruguière

- Collège da la Montagne Noire
- Ecole Curie
- Ecole Pasteur

JEU DES RECITS ET DES VIES©



MATERIEL

- 1 plateau
- 100 cartes
- 400 libellés
- 1 flèche
- 1 notice d'utilisation



Le jeu comporte 100 cartes

- 64 cartes 11-18 ans
- 36 cartes 6 –10 ans

4 THEMATIQUES

Récits de vie : Mes qualités, mes défauts, mes projets, mes passions, etc

Emotions : Tristesse, culpabilité, honte, plaisir, joie, etc

Valeurs : Les repères, les forces, les aspirations, les questionnements, etc

Imaginaire : Les métaphores, la sensorialité, les formules poétiques, le magique, etc

Toutes les cartes comportent un libellé de chaque thématique

Ces thématiques sont libellées sous forme d'évocations ou de questions ouvertes.

Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, chaque réponse fait sens par rapport au vécu de la personne, sa sensibilité, sa personnalité, etc.

Les thématiques sont liées entre elles et expriment la richesse et la complexité qui façonnent chacun.

Les libellés ouvrent à tous les possibles afin de ne pas réduire le champ des réponses et de permettre à toutes les sensibilités de s'exprimer.

FONDEMENTS DU JEU

Cet outil s'appuie sur

- l'Identité narrative
- la Psychologie positive
- la Communication non-violente

Il est fondé sur

- la Bienveillance
- l'Ecoute
- l'Empathie

et vise

- la Reconnaissance
- l'Estime de soi
- la Bienveillance

OJECTIFS

- **Libérer la parole**
- **Créer du lien**
- **Trouver des ressources**
- **Développer l'estime de soi**

CADRE

Un cadre est mis en place avant chaque rencontre soumis à l'accord de chacun et du groupe :

- Confidentialité
- Bienveillance
- Respect

REGLE DU JEU

Un participant tourne la flèche pour déterminer la thématique à laquelle il devra répondre. Il pioche une carte, lit le libellé à voix haute, répond puis chacun répond ensuite à tour de rôle.

Commentaires et questionnements engendrent la discussion, créent des liens et révèlent les ressources des uns et des autres.

Quand tous les participants, à tour de rôle, se sont exprimés, la personne suivante tourne la flèche et pioche une carte.

POINTS FORTS DU JEU

Jeu innovant

Qualification retenue par tous les professionnels qui ont vu et/ou testé le jeu

Forme ludique

Le choix du jeu suscite la curiosité et l'envie de participer. Le jeu fait également tomber les barrières mentales de l'appréhension, de l'incapacité, des doutes sur ses compétences. Il rassemble et dynamise les participants.

Accessible à tous

Sans prérequis intellectuel ou moteur
Les élèves ULIS participent sans difficulté

Pluralité des publics

Des enfants d'âges différents (de 6 à 10 ans) et de 11 à 18 ans peuvent jouer ensemble

Adultes et enfants peuvent jouer ensemble : enseignants, CPE, AED, infirmières scolaires, etc

Inclusif

Toutes les personnes participent
Il n'y a ni gagnant ni perdant.

Souplesse d'utilisation

Durée du jeu selon les besoins et les disponibilités
Léger et maniable, facilement transportable d'une salle à l'autre

DEROULÉ DES INTERVENTIONS

Classes

CM2 et 6^e

Effectifs

365 élèves

Présence d'un adulte

CPE, infirmière scolaire, AED, assistante sociale, professeurs
Madame Moulins, infirmière conseillère technique auprès du DASEN

Durée

1 h

Groupes

Demi-classe

Déroulé des interventions

- Accueil des élèves
- Présentation du jeu Des Récits et des Vies©
- Présentation du cadre
- Déroulement du jeu
- Debriefing oral
- Questionnaire de satisfaction à remplir sur place

QUESTIONNAIRE DE SATISFACTION DISTRIBUÉ AUX ELEVES

Merci d'avoir participé à cet atelier !

Note sur le jeu

- Appréciation du jeu : / 5
- Envie de rejouer : / 5

Pourquoi ce jeu t'a plu ou non ?

Les thématiques

Entoure la/les thématiques que tu as préférées

- Récits de vie
- Emotions
- Valeurs
- Imaginaire

Ce que le jeu t'a apporté

Entoure la/les réponses

Soi et les autres

- Connaissance de soi
- Connaissance des autres
- Expression de soi
- Ecoute des autres
- Autre : préciser

Emotions

- Bonne humeur
- Rire
- Bon moment passé ensemble
- J'ai été ému(e)/touché(e)
- . Autre : préciser

Sujets abordés que tu as trouvé importants

- Respect
- Ecoute
- Non-jugement
- Bienveillance
- Sincérité
- Apparence de soi et des autres
- Handicap
- Harcèlement
- Confiance
- Autre : préciser

Bienfaits ou non du jeu : entoure la/les réponses

Avant le jeu, je me sentais

- Enervé(e)
- Calme
- Content(e)
- Triste
- Autre : préciser

Après le jeu, je me sens

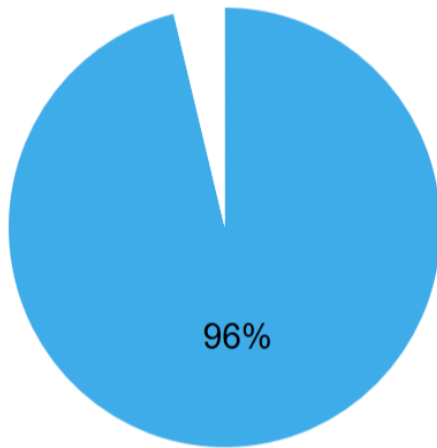
- Enervé(e)
- Calme
- Content(e)
- Triste
- Autre : préciser

Commentaires libres

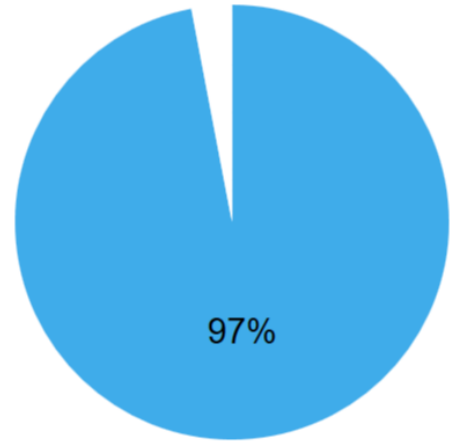
MERCI !

RESULTATS DES QUESTIONNAIRES

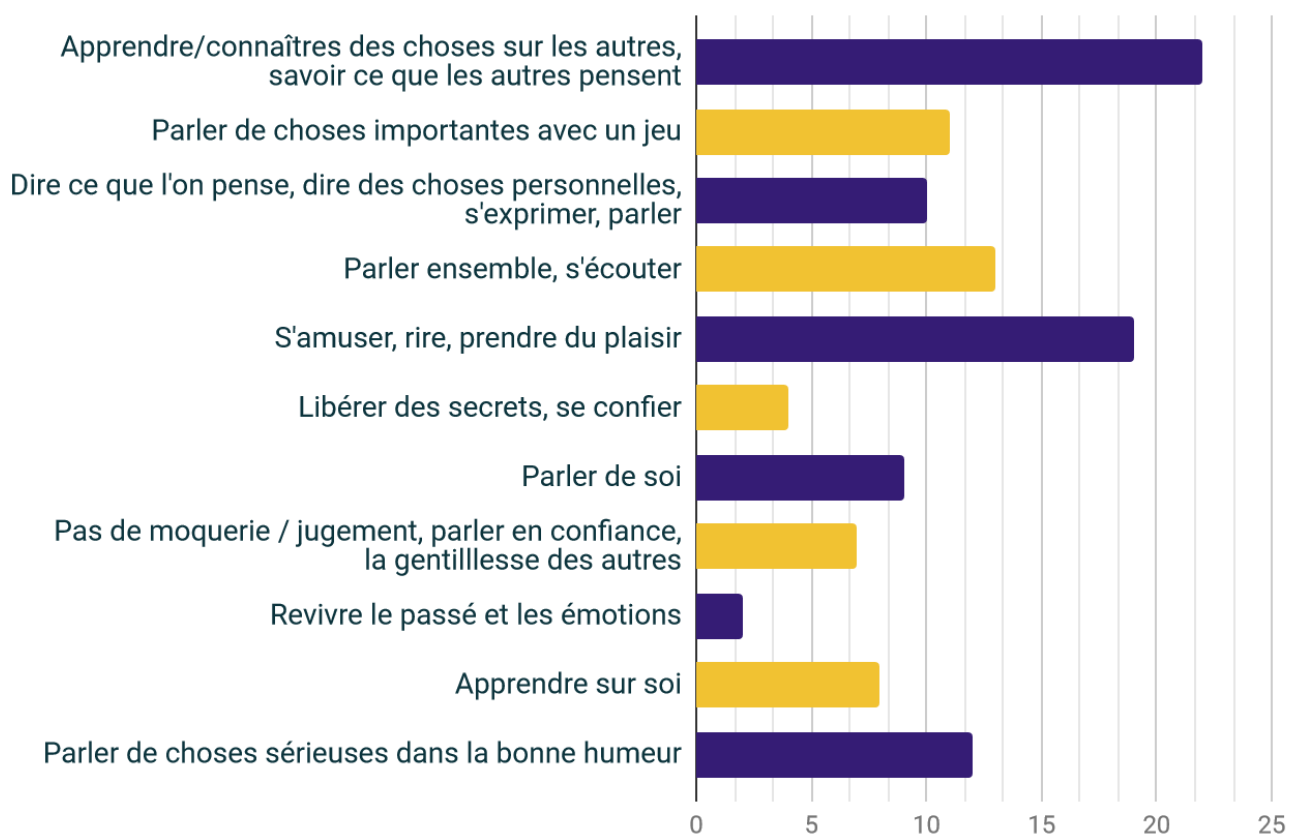
Appréciation du jeu



Envie de rejouer

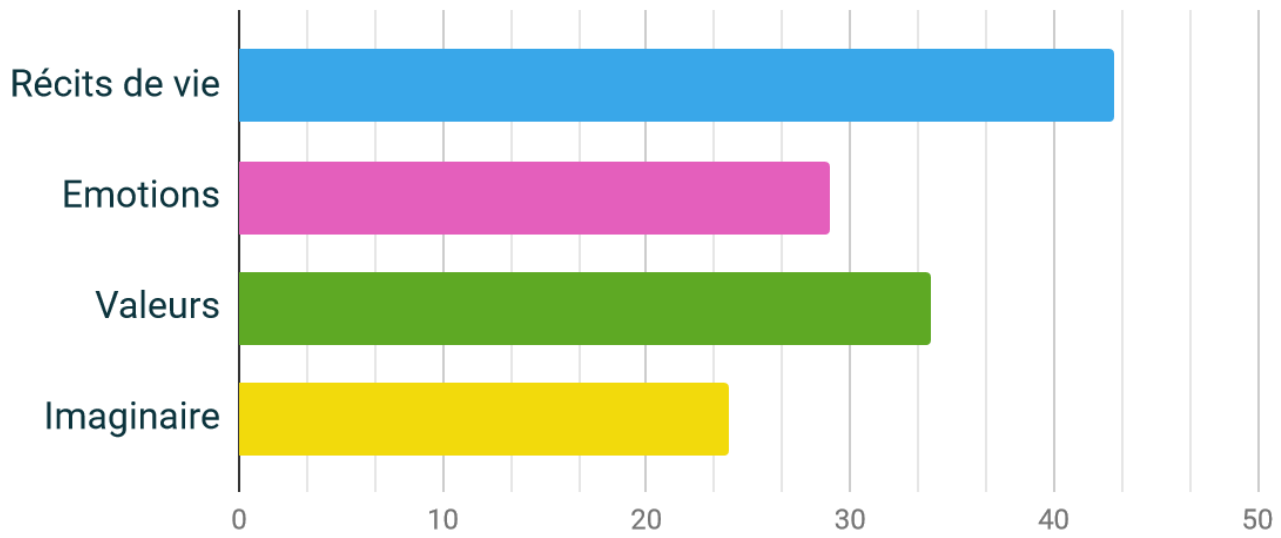


Qu'est-ce qui t'a plu ou non dans le jeu ?



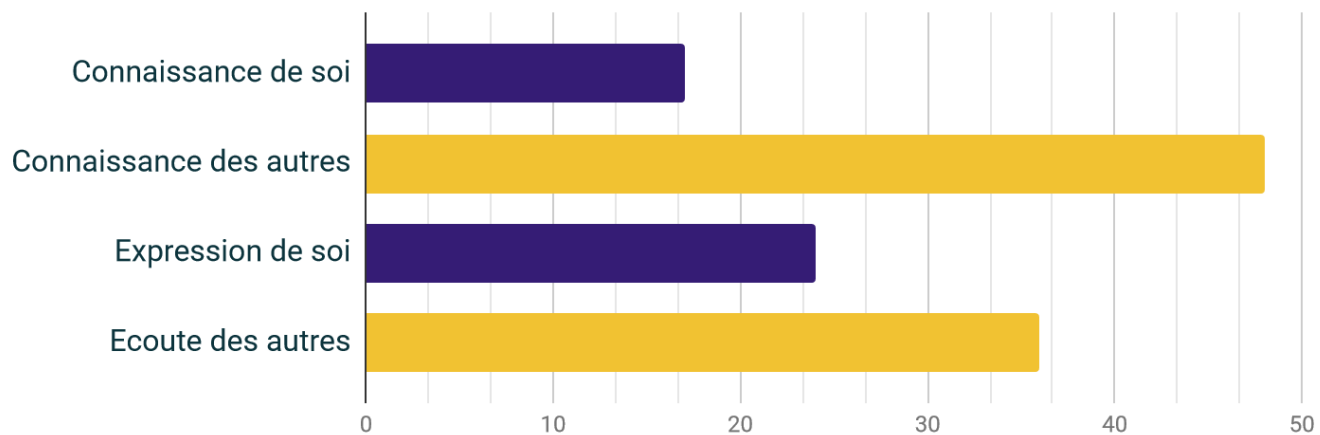
Quelle est ta thématique préférée ?

(Plusieurs réponses possibles)

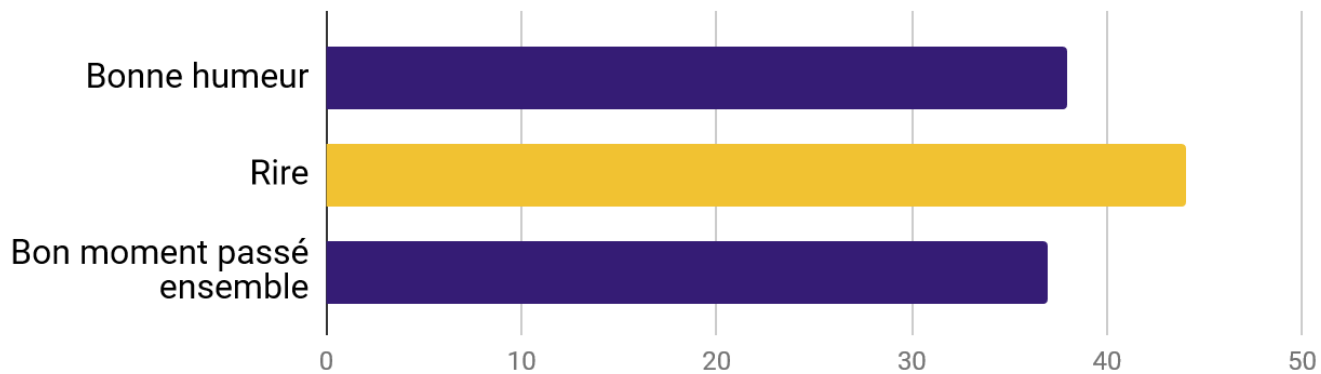


Qu'est-ce que le jeu t'a apporté ?

(Plusieurs réponses possibles)

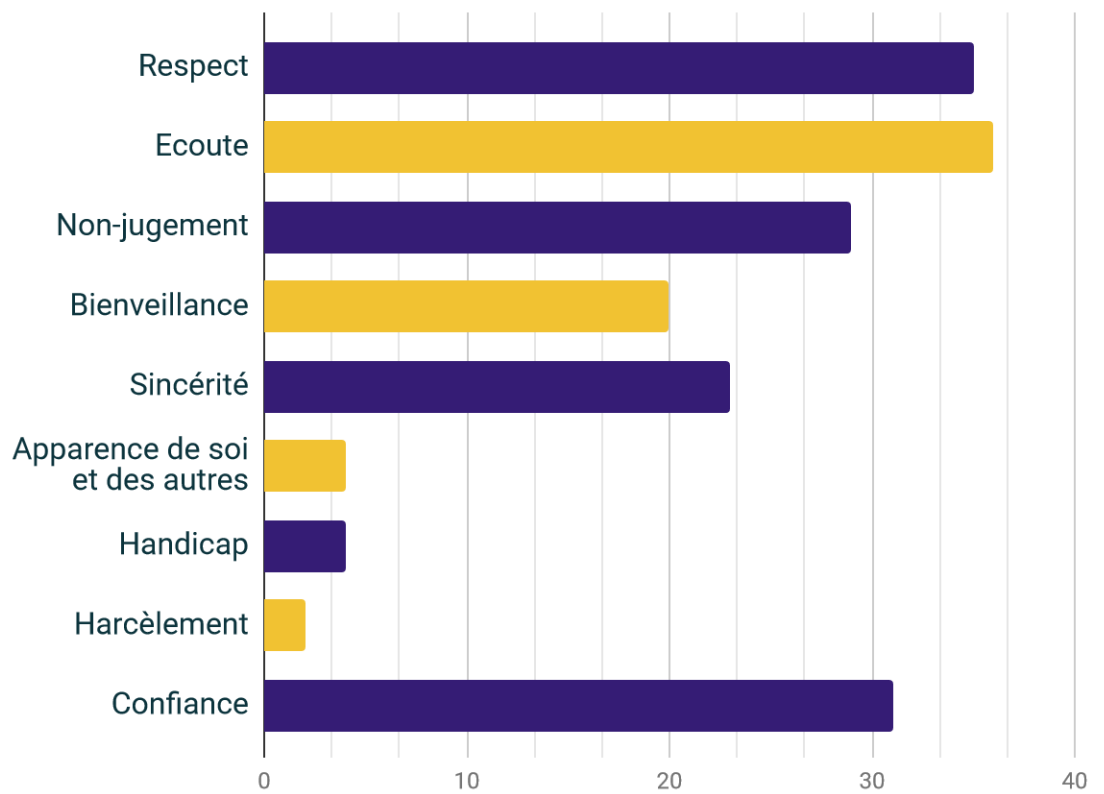


Emotions



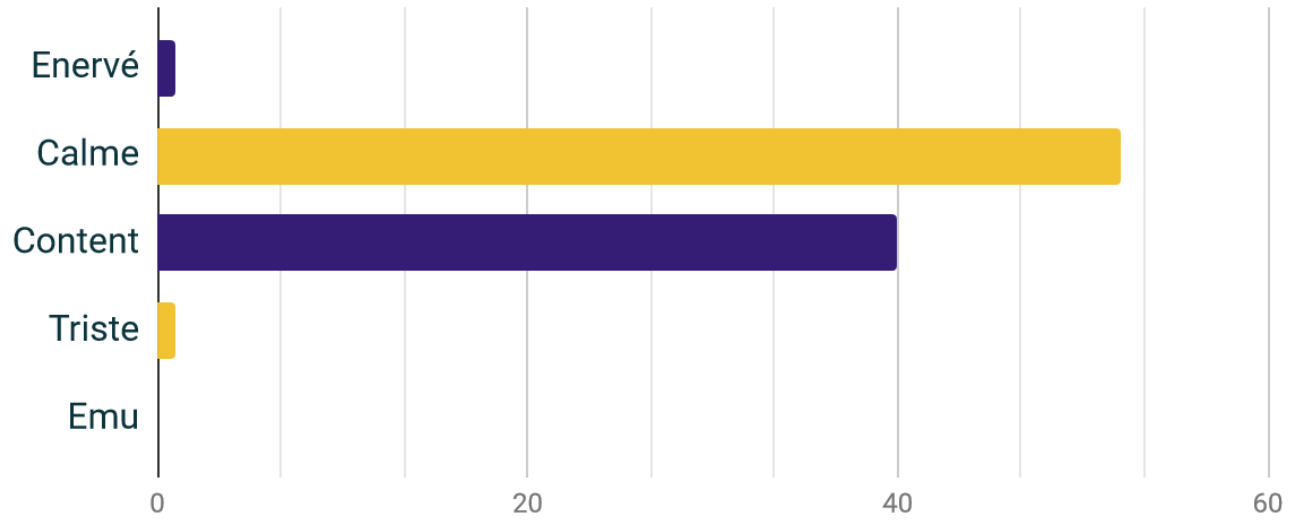
Sujets abordés que tu as trouvé importants

(Plusieurs réponses possibles)



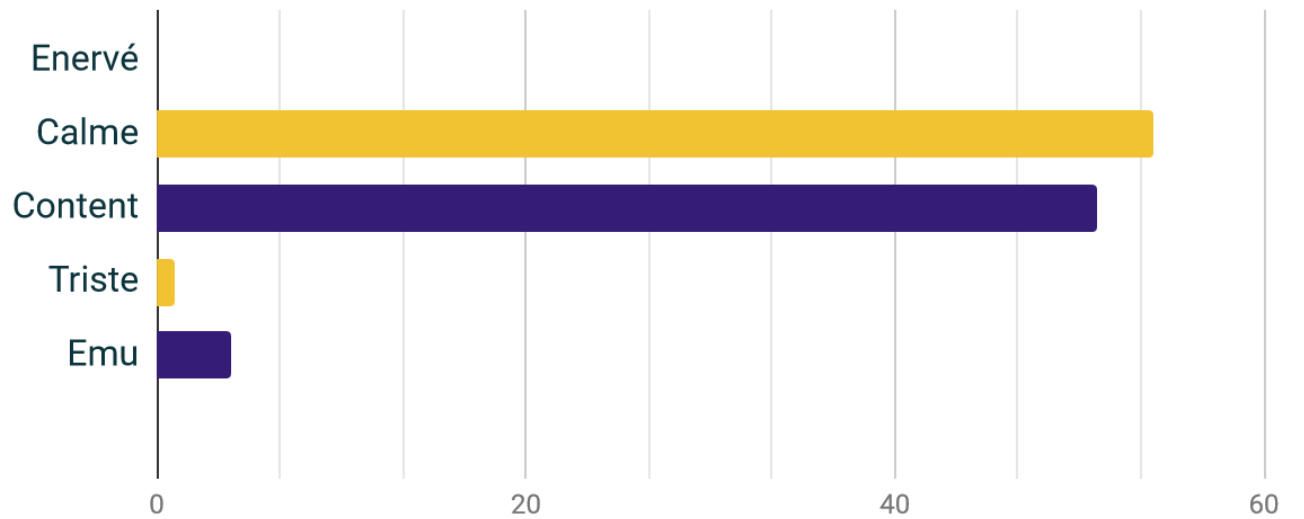
Avant le jeu je me sentais...

(Plusieurs réponses possibles)

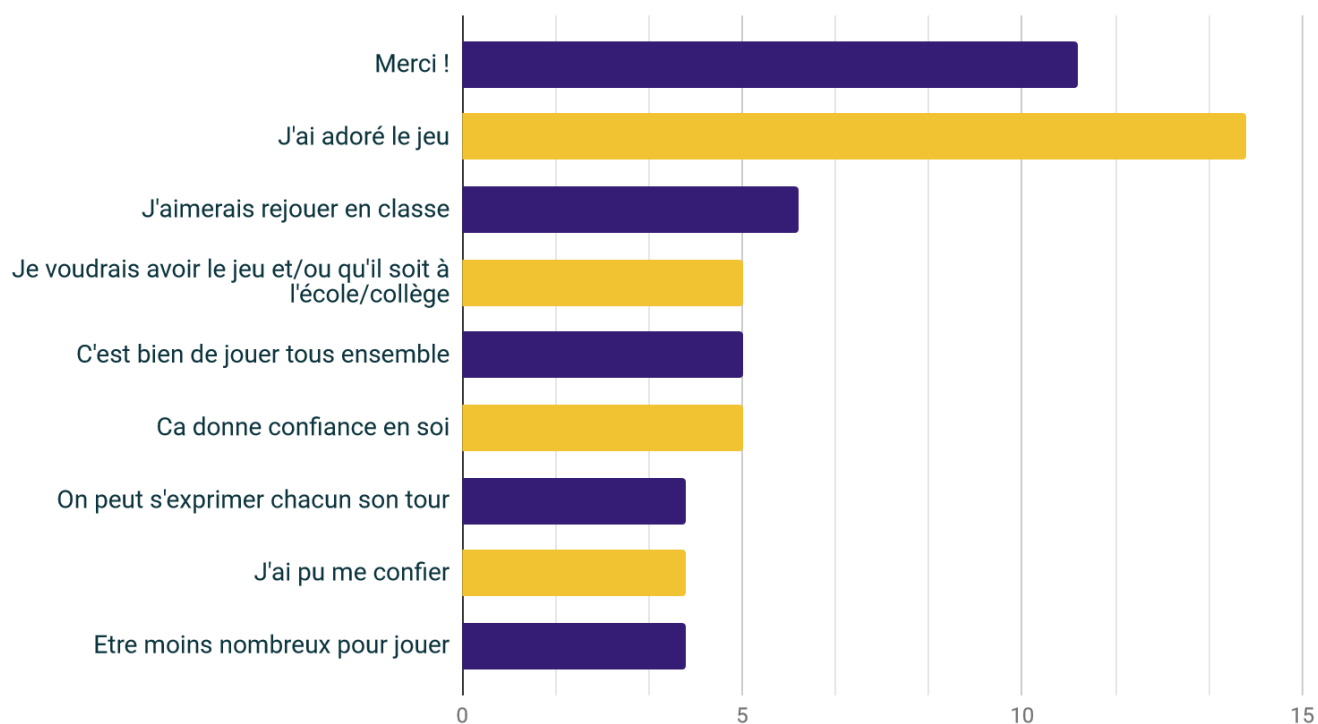


Après le jeu je me sentais...

(Plusieurs réponses possibles)



Commentaires libres



3 commentaires négatifs sur l'ensemble des 365 questionnaires

- « J'ai pas aimé car je n'aime pas parler de moi »
- « C'était trop long d'attendre que tout le monde parle »
- « C'est nul »

Autres commentaires récurrents

« On a parlé de choses importantes mais en rigolant, c'était super ! »

« J'ai parlé à des élèves avec qui je ne parle pas d'habitude »

« Maintenant, j'ai confiance en moi »

« On pouvait parler de tout »

« Ca fait réfléchir »

ANALYSE DES INTERVENTIONS

Forte adhésion au jeu

Le jeu suscite, dès sa présentation aux élèves, qu'ils le découvrent pour la première fois ou qu'ils y aient déjà joué l'an passé, un fort engouement. **Ils comprennent d'emblée qu'ils vont pouvoir s'exprimer au-delà de leur statut d'élèves et être écoutés.**

Le cadre posé leur offre un **espace sécurisé** pour leur permettre de s'exprimer dans un **climat de confidentialité, de bienveillance et de respect.**

Cet enthousiasme s'observe quel que soit les niveaux de classes, les niveaux scolaires des élèves et les catégories d'établissements (zones sensibles ou non).

La forme ludique de ce support d'expression conquiert ainsi les élèves, rassurés à l'idée de savoir que leurs propos ne seront pas notés. Ils y trouvent une liberté d'expression qui a tendance à leur manquer au sein de l'établissement scolaire, tant sur la forme que sur le fond.

D'où, sans doute, la question récurrente des élèves : « **Pourquoi on ne fait pas le jeu en vie de classe ?** »

Effectifs

Les contraintes matérielles et organisationnelles ont imposé de travailler en **demi-classe**. Plusieurs élèves ont déploré d'être trop nombreux quand ils étaient 12 et plus.

La possibilité de pouvoir s'exprimer librement la parole et il faut parfois intervenir pour contenir le flot des réponses. Des élèves auraient souhaité se retrouver en petits groupes pour approfondir certains sujets et prendre davantage le temps de la réflexion. « On était trop nombreux, on ne pouvait pas tout dire ».

Nombreux sont ceux qui ont regretté que « C'est passé trop vite ! »

Discipline

Le besoin de parler, l'envie de commenter les propos des autres ont parfois imposé des interventions pour réclamer le silence et l'écoute.

Cependant, de manière générale, **les groupes se sont auto-régulés**, manifestant ainsi un intérêt réel à écouter leurs camarades.

A noter que même avec un public qui éprouve des difficultés à rester concentré, le besoin de silence s'est exprimé chaque fois que nécessaire.

Sérieux et bonne humeur

« **On a parlé de choses importantes mais en rigolant, c'était super !** »

Cette remarque orale et écrite résume l'état d'esprit de ces rencontres. Les élèves expriment leur besoin de rire alors que les cours se suivent, que l'application et la concentration sont de rigueur, et qu'il leur manque des respirations, telles que l'humour et la bonne humeur, pour relâcher la tension qui, de leur propre aveu, les « stresse » et leur « met la pression ».

Jeu inclusif

Le jeu ne réclame pas de pré-requis intellectuels pour y participer, ni de connaissances spécifiques. Ce principe en fait en soi un jeu inclusif puisque tous les élèves peuvent y participer. **La hiérarchie des niveaux scolaires est gommée.** La notation qui induit un jugement, voire de l'humiliation, est écartée et il s'instaure entre les jeunes une relation horizontale.

Par ailleurs, il n'y a **ni gagnant ni perdant**, principe qui rétablit un équilibre entre les « forts » et les « mauvais » élèves et qui va encourager ceux qui habituellement n'osent pas s'exprimer. En effet, le jeu s'adresse à l'enfant, à l'adolescent, avec son vécu, son caractère, ses envies, ses projets, et pas uniquement à l'élève. Il interroge l'être, les savoir-être, les savoir-faire, et vient révéler une personnalité, un parcours de vie souvent ignorés aussi bien des autres élèves que de l'équipe pédagogique.

« **Le jeu m'a permis de découvrir les autres** » est une remarque récurrente, tant à l'oral qu'à l'écrit. Observation étonnante si l'on considère que ces élèves fréquentent la même classe depuis plusieurs mois, un an, voire plusieurs années.

Cet élargissement du regard que l'on porte sur les élèves revalorise leur estime de soi.

Vivre ensemble

Ce jeu inclusif jette les bases du vivre ensemble.

Plusieurs élèves ont avoué : « **J'ai parlé à des élèves avec qui je ne parle pas d'habitude** ».

A un âge où l'apparence influe énormément sur le jugement que l'on se fait de l'autre, découvrir la personne au-delà des attributs de la mode et de codes de langage, permet de réellement rencontrer les autres. La peur du regard de l'autre s'efface et la **sincérité** prend la parole alors que cette injonction n'est jamais posée. Les élèves sont touchés par cette qualité d'être qui désamorce la pression que la société, les médias et les réseaux sociaux leur font subir.

Jeu coopératif

Cette prédisposition au vivre ensemble engendre un état d'esprit coopératif. Si le jeu ne réclame aucune connaissance particulière, les élèves armés d'un large champ lexical seront plus à l'aise pour s'exprimer. Aussi, quand certains butent sur un mot, ceux qui le comprennent sont invités à l'expliquer aux autres. Une collaboration se met en place, assortie d'encouragements et de patience propres à la bienveillance posée dans le cadre. Certains élèves sont même félicités par leurs camarades et d'ajouter : « Madame, d'habitude, Kevin, il ne parle jamais ! »

De la même façon **les élèves ULIS** ont pu s'exprimer au même titre que les autres.

Le jeu s'avère également être un support d'intégration linguistique, sociale, amicale et culturelle pour **les élèves UP2A** au sein de classes lambda. La thématique des Récits de vie leur permet notamment de raconter aux autres leurs parcours et d'aborder un certain nombre de valeurs.

Champs de réflexion

Le jeu Des Récits et des Vies© aborde les thématiques des récits de vie, des émotions, des valeurs et de l'imaginaire.

Il permet donc de **se décentrer des sujets de discussion habituels** qui se résument, chez de nombreux élèves, à la scolarité et aux jeux vidéos, activités qui occupent une grande partie de leur temps.

« Je me pose jamais ces questions »

Aborder des sujets différents déstabilise un certain nombre d'élèves qui avouent « Je sais pas ». Quand on leur demande pourquoi, ils ajoutent « **Je me pose jamais ces questions** », « On ne parle jamais de ça à la maison ». Il importe alors de ne pas placer ces élèves dans une posture d'incapacité mais de les inviter à réfléchir les plaçant ainsi dans une position valorisante où l'on croit à leur capacité à réfléchir. Ce faisant, on stimule le cadre de confiance et de bienveillance. Leur parole présente de l'intérêt et est digne d'être écoutée par les autres. Pour certains, il faudra du temps car leurs préoccupations sont très

éloignées des sujets abordés par les cartes et une deuxième rencontre serait nécessaire pour prolonger et approfondir ce qui aura été émis la première fois.

Les principes d'inclusivité et de coopération du jeu vont aider ces élèves à trouver des réponses et à les formuler. Très souvent, même les élèves qui disposent du vocabulaire et de capacités de réflexion sont pris au dépourvu par les sujets évoqués par les cartes car ils n'ont jamais l'occasion d'en parler entre eux.

Ainsi, par ex, au libellé « Ce qui me fait de la peine ... » « Rien » est la réponse qui jaillit . Or, il leur suffit d'écouter la réponse d'un camarade pour qu'elle fasse écho à leurs pensées, leur vécu, leurs émotions et qu'ils trouvent une réponse. Certains évoqueront les SDF, d'autre le décès de leur chat, une dispute avec une copine, la déception de leurs parents face à une mauvaise note.

Ce partage d'expériences va resserrer les liens entre les élèves grâce à la reconnaissance qu'elle engendre par l'identification aux autres qu'elle génère.

L'effort de la réflexion

Dans certains groupes, des élèves se sont avérés incapables de répondre à des libellés tels que :

« **Quelles sont mes valeurs ?** », « **Quelles sont mes ressources ?** », « **Quelles sont mes priorités ?** »

Il a donc fallu expliciter des notions fondamentales telles que les valeurs, les ressources, les compétences, les qualités, etc.

Cette incapacité à donner une réponse repose sur une pauvreté du vocabulaire et sur un niveau de réflexion inabouti où le « Je sais pas » suffirait en guise de réponse.

Ce simplisme et la paresse de la réflexion sont écartés pour obliger les élèves, à la faveur d'exemples concrets, à faire des efforts de réflexion, de compréhension et d'interprétation pour aller au-delà de réponses évasives ou convenues. Il leur est demandé de fournir des réponses adaptées et cohérentes avec les libellés et de choisir les mots justes.

Individuellement et collectivement, ils sont amenés à chercher des réponses au regard de leur vécu, de leur comportement et des valeurs inculquées à l'école et au collège.

La position des adultes

Pour y parvenir, cela nécessite une écoute et une présence bienveillantes et fortes de la part des adultes pour contourner les attitudes et commentaires désabusés de certains élèves, postures qui trahissent leur malaise en découvrant les limites de leur pensée et de leur

expression. Il s'agit donc de leur donner confiance tout en les poussant à réfléchir. Alors surgissent des questions du type « Madame, comment on dit pour dire que ... ? »
En aidant les élèves à s'exprimer, ils se sentent valorisés

Cette écoute mutuelle nourrit le vivre ensemble en enrichissant les uns et les autres.

Compétences psycho-sociales

Les 4 thématiques du jeu, récits de vie, émotions, valeurs et imaginaire, vont permettre de révéler les compétences psycho-sociales des élèves. Là encore, on constate que **très peu d'élèves connaissent les capacités, acquis, talents et savoir-faire/savoir-être de leurs camarades.**

Cette méconnaissance provient du silence qui entoure ces compétences psycho-sociales. La plupart arguent qu'ils ne veulent pas se mettre en avant par crainte d'être jugés, raillés ou incompris.

Découvrir les capacités et ressources des autres

Il s'agit de rétablir une parole qui ne soit pas « se vanter » mais l'énonciation de ses capacités et aptitudes, avec simplicité, qui sans doute pourront servir ou enrichir les autres. Quand certains déclarent de rien savoir faire, les autres sont interrogés à son sujet pour mettre en lumière ses savoir-faire ou savoir-être. L'intéressé découvre ainsi l'intérêt que les autres lui portent et ces échanges créent du lien bienveillant,

D'aucuns découvrent qu'ils ont des facultés qu'ils croyaient communes à tous et qu'ils pourraient les partager avec eux. Les élèves sont surpris de constater qu'ils ne connaissent les autres que partiellement. Untel jardine, l'autre prend soin de sa grand-mère, est champion départemental d'athlétisme, travaille le bois, joue du piano depuis l'âge de 5 ans, écrit des chansons, a vécu en Asie pendant 2 ans, etc.

Chacun est mis en valeur, non pas à l'aune de ses résultats scolaires, mais de ses compétences psycho-sociales. Cette prise en considération rebat les cartes des jugements qui se limitent souvent à cet âge au look et aux notes. Les élèves apprennent à se connaître et ces échanges resserrent et/ou créent de nouveaux liens.

Comprendre - Relativiser - Admirer

Des témoignages poignants nourrissent aussi ces discussions comme ces élèves qui révèlent le handicap de leurs parents ou d'un membre de la fratrie. Ils racontent comment ils prennent soin d'eux au quotidien, les responsabilités qui leur incombent, etc. Alors qu'ils avaient jusqu'alors cette part de leur vie pour éviter la pitié des autres, ils découvrent

l'aide spontanée proposée par leurs camarades et leur compréhension, voire leur admiration.

Par ailleurs ces récits de vie du quotidien incitent les élèves à relativiser les critères de bien-être de leur propre vie à l'aune de leur indépendance, loisirs, confort, etc.

Prenons aussi le cas de ce garçon qui s'adonne au scrap-booking et qui n'avait jamais osé le dire car « c'est une activité de filles ». Tout le groupe, filles et garçons, a demandé à voir ses créations. Il leur a aussitôt montré celles que contenait son sac, suscitant l'admiration. Cet exemple a permis de **questionner l'égalité fille-garçon**.

Estime de soi et confiance

Pouvoir s'exprimer sans être jugé s'est traduit, pour de nombreux élèves, à la rubrique « Commentaires libres » du questionnaire distribué en fin de rencontre par « J'ai pu me confier », « J'ai trouvé la confiance en moi », certains allant jusqu'à dire qu'ils ont pu « se libérer ».

L'estime de soi est au coeur de ces rencontres qui valorisent les élèves grâce à la reconnaissance qu'ils reçoivent en discutant avec les autres et en créant du lien entre eux.

Ecoute et connaissance des autres

Il s'agit là d'un besoin qui fait l'unanimité.

Il a été observé dans tous les groupes et rapporté dans les questionnaires de satisfaction.

Cet intérêt primordial envers les autres a même été relevé, à la grande surprise des adultes présents, sur les questionnaires distribués à un groupe d'élèves agités. Ceux-là ont rencontré de nombreuses difficultés pour répondre aux cartes en raison d'un manque de vocabulaire et de réflexion qui a pu, parfois, les mettre mal à l'aise en étant confronté à leurs limites. Néanmoins, en dépit de leur gêne, ils ont fait l'effort d'écouter chacun.

Les commentaires les plus fréquents recueillis à l'oral et à l'écrit sont :

- « Le jeu permet de découvrir les autres »
- « Ca permet de mieux comprendre les autres »

ANALYSE DES QUESTIONNAIRES

La pertinence d'un questionnaire

Si le questionnaire est nécessaire pour évaluer l'intérêt et l'appréciation des élèves au regard du jeu Des Récits et des Vies©, il apporte également aux élèves une reconnaissance qui s'inscrit dans les valeurs promues par le jeu.

Le questionnaire est complémentaire du débriefing oral et s'avère pertinent car **si le groupe, à l'oral, s'exprime de façon homogène, les réponses fournies à l'écrit sont personnelles et singulières.**

A noter qu'un groupe d'élèves agités qui renâclaient à donner des réponses de qualité aux libellés des cartes s'est emparé du questionnaire avec sérieux. Contrairement à certains qui se contentent de répondre à la question « Pourquoi le jeu t'a plu ou non ? » « Parce que c'était bien » ou « intéressant », ces élèves ont spontanément explicité leur satisfaction.

Ajoutons l'application systématique avec laquelle les élèves ont rempli ces fiches d'appréciation. Alors que les rencontres étaient très animées, le silence s'est imposé, sans injonction de ma part, pour ce travail écrit.

Dans tous les cas, les élèves sont valorisés qu'on recueille leur avis et leurs critiques.

Remarques

Nous aurions pu relever les résultats les plus élevés pour chacune des questions. Or la qualité des réponses et avis est telle que nous avons choisi d'en écarter aucun.

Nous renvoyons donc le lecteur à sa propre analyse des schémas figurant dans ce document.

CONCLUSION

Cette conclusion se propose de faire une synthèse des éléments exposés plus haut et de proposer des pistes pour développer le jeu Des Récits et des Vies© dans le cadre du Projet de Santé scolaire.

Appréciation du jeu

La note attribuée à l'appréciation par les élèves du jeu est de **4,81 /5**

Jouer plus souvent et sur le long terme

Le souhait de rejouer est de **4,85 /5**

Cette note est élevée car le besoin de s'exprimer et d'être écouté est très fort chez tous les élèves.

Du CM2 à la 6^e

Les élèves ayant joué l'an passé en CM2 étaient ravis de retrouver le jeu Des Récits et des Vies©.

Beaucoup, à l'issue de la rencontre, ont constaté combien ils avaient grandi, à tous les niveaux, et ont évalué la différence de leurs réponses d'une année sur l'autre ou bien l'ancrage et l'affermissement de leurs valeurs.

Plusieurs interventions sur l'année

Une heure de rencontre « passe trop vite » selon les élèves tant les sujets sont touffus et la parole réclame du temps pour trouver les mots, réfléchir, questionner, répondre aux autres. La majorité des élèves souhaiterait pouvoir jouer à nouveau au cours de l'année. En effet, il serait pertinent de **réitérer ces rencontres pour** ne pas que l'esprit de ces rencontres disparaisse et **nourrir ce vivre ensemble, essentiel au bien-être des élèves et des équipes pédagogiques.**

Il serait intéressant de prévoir une rencontre par trimestre.

A titre d'exemple, le collège Jean Jaurès de Castres (81) recourt au jeu Des Récits et des Vies© dans le cadre du projet « Vivre ensemble » mené tout au long de l'année avec toutes les classes de 6^e. Le jeu s'inscrit dans le développement de l'estime de soi. Tous les élèves y jouent 4 fois dans l'année et peuvent ainsi mesurer leur évolution, la maturité de leur réflexion et ancrer des valeurs de citoyenneté pour bien vivre au collège.

Une autre piste suggérée par les élèves consisterait à **utiliser le jeu durant les heures de vie de classe**. Les élèves estiment que le jeu trouverait tout son sens dans ce cadre.

Cycle 3 et cycle 4

Le jeu est actuellement proposé aux CM2 et aux 6^e.

Parce que le jeu leur permet de réfléchir sur eux-mêmes, de mieux appréhender les autres, de créer du lien et de questionner les valeurs fondamentales du vivre ensemble, **les élèves souhaiteraient qu'il y ait des interventions tout au long de leur scolarité**.

Bâtir une relation de confiance avec l'équipe pédagogique

Les interventions autour du jeu sont encadrées par des adultes de l'établissement. Grâce au cadre de bienveillance posé en amont de la rencontre, il s'installe une relation de confiance entre les élèves et les adultes. Les uns et les autres se découvrent sous un nouveau jour. **Cette communication inédite** fait tomber les jugements, désamorce l'agressivité et **permet à court et moyen de terme de développer une relation de confiance et de bienveillance, gage d'un climat scolaire harmonieux**.

Détecter, valoriser et exploiter les compétences psycho-sociales des élèves

Cet outil provoque un jeu de miroir entre soi et les autres.

Les élèves découvrent leur richesse individuelle et celle des autres.

« mieux se connaître » « découvrir les autres » sont les 2 commentaires les plus fréquents.

Le jeu révèle les compétences psycho-sociales des élèves, très souvent ignorées par le système éducatif. Or elles mériteraient d'être connues et valorisées par l'équipe pédagogique afin d'offrir une reconnaissance aux jeunes et de ne pas les réduire à leur statut d'élèves. D'où la pertinence de **proposer des rencontres autour du jeu dès la**

rentrée scolaire pour que les élèves apprennent à se connaître et que leurs compétences soient détectées suffisamment tôt pour les utiliser au cours de l'année.

En effet, les élèves disent souffrir d'un manque de considération qui nuit à l'estime de soi et va engendrer de l'agressivité, verbale et/ou comportementale à l'encontre des autres et/ou de l'équipe éducative. Or, il s'agirait de repérer les élèves à qui on peut confier des responsabilités, ceux qui sont capables de mener des actions collectives, de faire du tutorat, de transmettre un savoir extra-scolaire, de construire des projets à partir de leurs passions, etc

Cette reconnaissance des compétences psycho-sociales favoriserait une meilleure intégration des élèves et, partant, un climat de bien-être propice à développer l'estime de soi.

Reconnaissance et estime de soi

La reconnaissance répond à une forte attente des élèves et révèle un fort besoin de vivre ensemble.

Dans le cadre du jeu, les élèves sont pris en considération dans leur globalité avec leur vécu, leur personnalité, leurs qualités, leurs fragilités, leurs aspirations, etc.

A l'issue des rencontres, de nombreux témoignages disent **le soulagement de pouvoir parler et d'être écoutés par un adulte sans être jugés.**

Sincérité spontanée qui les touche à un âge, au collège, où l'apparence prend souvent le dessus

Vivre ensemble

Le respect des différences

Les discussions ont révélé des façons de vivre, de penser, d'agir très variés ; des vécus singuliers, parfois très éloignés des siens ; des croyances et des aspirations différentes. Le respect qui soutenait chaque rencontre a permis à chacun de s'exprimer et aux élèves de se découvrir au-delà des apparences ou des rumeurs.

Les uns et les autres ont appréhendé la richesse et la complexité de chaque individu avec intérêt et découvert qu'un élève est bien plus que son look ou ses mots faciles.

Des préjugés sont tombés, de l'admiration est née, de la compréhension s'est exprimée, de l'acceptation aussi face à des points de vue opposés.

Une communauté de valeurs, un sentiment d'appartenance

Au-delà des différences inhérentes à la mixité sociale et au caractère unique de chaque personnalité et de son vécu, les élèves ont manifesté, à l'issue des rencontres, leur satisfaction de constater qu'**un ensemble de valeurs les unit ainsi que des aspirations communes**. Quel que soit leur mode de vie, tous souhaitent être heureux, fonder une famille, être en bonne santé, avoir un travail intéressant, se retrouver entre amis, etc

Cette découverte a généré un sentiment de sécurité et de proximité entre les élèves.

* * *

Témoignage de Mesdames Vicente et Barraillé, respectivement CPE et infirmière scolaire au Collège Marcel Pagnol à Mazamet (Tarn)

L'approche ludique pour aborder des thématiques comme la connaissance de soi, mes sentiments, les valeurs et l'imaginaire, du jeu "Des Récits et des Vies", a permis à notre jeune public de participer sans crainte de se tromper. En petits groupes leur parole est libérée et chacun peut participer en toute liberté grâce à la bienveillance de Mme Chavelli, créatrice du jeu.

Au fur et à mesure des questions les élèves se dévoilent et se découvrent les uns les autres ... Ces moments de partage se déroulent dans une ambiance enthousiaste et à la fin de la séance, les élèves témoignent qu'ils auraient aimé que cela dure plus longtemps.

Merci à Mme Chavelli d'avoir mis à disposition un outil de travail qui peut aider les équipes éducatives dans leurs missions.

* * *

CONCLUSION

Le jeu "Des Récits et des Vies"© s'avère être un outil pertinent de médiation favorisant la reconnaissance des élèves et l'estime de soi au sein de l'établissement scolaire.

Il se révèle également être un outil d'intégration et de respect qui participe au mieux vivre ensemble et au respect de l'ensemble des acteurs de la communauté scolaire en créant un climat de bien-être et de confiance entre les élèves.

* * *

Association Le Comptoir aux histoires

Agrément Education nationale

Caroline Chavelli

46 avenue Emilie de Villeneuve

81 100 Castres

Tél : 09 50 80 12 45

Mél : m.chavelli@free.fr

<http://ados.desrecitsetdesvies.com/>