

LE JEU DES ÉMOTIONS

Ce jeu a pour but d'amener les participant•e•s à exprimer et apprivoiser leurs émotions dans le contexte du spectacle vivant.

Il peut à la fois être utilisé avec des publics d'enfants ou de jeunes, mais aussi avec des adultes qui sont en train d'apprendre le français et qui peuvent avoir des difficultés à exprimer leurs ressentis dans cette langue.

Cet outil est utile après la représentation lors de temps de « retours sensibles » : il permet aux participant•e•s d'évoquer leurs ressentis durant la représentation sans nécessairement passer par la parole.

Mais il peut aussi être utilisé au début d'un atelier ou d'une séance de travail en groupe afin de permettre à chacun•e d'exprimer son état du jour, par exemple.

Ici, nous le présenterons comme un outil dans le cadre d'un retour sensible après la représentation, mais n'hésitez pas à vous en saisir de différentes façons !

Le jeu se compose d'un lot de six smileys à découper.

A partir de 6 ans.

MC93

Comment utiliser le jeu ?

Étape préparatoire

Dans un premier temps vous pouvez demander aux participant.e.s d'évoquer leurs souvenirs du spectacle. Ceci peut se faire sous forme de parole libre, tout en veillant à ce que la parole soit bien distribuée et en instaurant un climat d'écoute. Mais vous pouvez aussi proposer des amorces de phrase comme « Je me souviens de... », « Je me rappelle que... » afin de guider les participant.e.s qui complètent la phrase à tour de rôle.

Je choisis mon émotion

Une fois que tout le monde s'est remis en tête le spectacle, le travail autour des émotions peut commencer. En guise d'introduction vous pouvez demander au groupe : « À votre avis est-ce que nous avons toutes et tous ressenti la même chose pendant le spectacle ? ». Après avoir écouté les réponses proposées, vous pouvez étaler les *smileys* sur le sol, sur une table ou encore les accrocher sur un mur à l'aide de pâte à fixe ou au tableau avec des aimants. Le but étant qu'ils soient visibles de tou.te.s les participant.e.s.

Ensuite, vous pouvez demander à chacun.e de venir à tour de rôle décrocher ou ramasser un des *smileys* qui représente l'état dans lequel il.elle s'est senti.e pendant le spectacle. Il.elle le montre au reste du groupe et peut ensuite essayer d'expliquer pourquoi ou à quel moment du spectacle il.elle s'est senti.e comme ça. Les *smileys* peuvent être un support de verbalisation pour ceux.celles qui le souhaitent, mais il n'y a aucune obligation.

Vous pouvez également évoquer certains moments précis du spectacle et demander aux participant.e.s quels *smileys* ils.elles choisiraient pour ce moment en particulier. Leur différence de choix peut amener une conversation entre les membres du groupe.

Je dessine mes émotions

Si le groupe est important, vous pouvez leur demander de reproduire chacun.e sur une feuille le *smiley* qui représente leur état pendant la représentation. Et seul.e.s les volontaires montrent leur dessin au reste du groupe en essayant d'expliquer leurs choix.

Enfin, on peut accrocher tous les dessins sur un mur et on observe ensemble le *smiley* qui revient le plus souvent. Mais on peut aussi observer que ce n'est pas le même *smiley* qui a été choisi par tou.te.s les participant.e.s et donc que chacun.e a ressenti des choses différentes durant la représentation même si tout le monde a vu le même spectacle au même moment.

Quelques variantes du jeu

Inventer de nouveaux smileys :

Si vous êtes amené.e à utiliser ce jeu de manière récurrente avec un groupe fixe, il est possible d'inventer d'autres *smileys* qui viennent compléter la palette d'émotions proposée par les six de ce jeu. Au fur et à mesure de l'utilisation du jeu, il est possible que les participant.e.s aient besoin de plus de smileys afin d'exprimer la complexité de leurs ressentis.

Les smileys investissent l'espace :

Si vous bénéficiez d'un espace propre au groupe, comme une salle de classe, vous pouvez imprimer chaque *smiley* sur des feuilles A3 et les coller dans la salle afin qu'ils fassent partie du paysage visuel de votre groupe.

Vous pouvez ainsi demander à chaque participant.e après chaque sortie d'aller accrocher (avec de la pâte à fixe, par exemple) une étiquette avec son prénom sur la feuille A3 du smiley qui correspond le plus à son ressenti après la sortie en question.

Comme la dernière étape du jeu que nous vous avons proposé, cette variante permet d'avoir une visibilité globale sur les ressentis du groupe tout en montrant la diversité des expériences individuelles au sein d'un même groupe.