



Jeux de l'inclusion

ATTENTION ! Le jeu d'inclusion est une étape de l'inclusion. Il vient compléter le temps de présentation, des principes de fonctionnement, des rôles, de l'ordre du jour... Il ne se suffit pas à lui-même.

Il existe différents types de jeux d'inclusion. Ce temps permet de faire le pont entre la vie en-dehors du groupe et la vie du groupe, entre le hors-sujet (qui importe dans la vie de tous les jours comme un accident, une naissance...) et le sujet de la réunion. Elle doit aller chercher dans l'expérience de la personne.

Cela permet à chacun de bouger ou de prendre la parole afin de commencer à participer à la vie du groupe. Il faut éviter que le statut crée des inégalités trop importante entre ses membres. Faire attention donc à ce que ce ne soit pas le seul attribut de la présentation. Les méthodes peuvent être plus ou moins impliquantes en fonction du groupe. Moins le groupe se connaît, plus l'inclusion est importante et doit être accessible à tous.

L'inclusion permet de développer la confiance entre les membres d'un groupe. La confiance est une qualité émergente de la relation. Elles n'est ni donnée au départ, ni produite mécaniquement par des « trucs » que maîtriserait l'animateur ou le leader du groupe.

Schématiquement, on retiendra que la confiance émerge à la fois parce que l'on ose faire confiance à un moment à une personne (et pas à seulement à « l'acteur » d'une organisation : présidente, animateur, bénévole, ouvrier...). Même si on ne connaît jamais complètement cette personne.

La relation ne peut pas être segmentée. Il y a donc nécessité d'une congruence entre les gestes et la parole dans laquelle je prends en compte (com-prendre) l'autre dans ce qu'il dit même si par ailleurs, je ne suis pas en accord avec lui.

- **Une question simple.** Chacun prend une minute individuellement puis répond à la question quand il le souhaite (éviter les tours de tables qui font monter la tension)
 - Quelle bonne nouvelle avez vous à partager ?
 - Quoi de neuf depuis la dernière séance ?
 - Qu'est-ce qui vous a fait vous lever ce matin ?
 - Quel est le dernier livre ou film qui vous a plu ?
 - Si vous étiez un animal, vous seriez... ?
 - Si votre humeur était une couleur, elle serait ... ?
 - Quand est-ce que j'ai été surpris la dernière fois par quelqu'un ?
- **Le jeu de marche.** Le groupe marche en essayant d'occuper tout l'espace. Quand l'animateur dit « stop », chacun s'arrête et il ne doit pas y avoir d'espace vide.

L'animateur formule une consigne de regroupement. Celui-ci doit se faire en silence ou en parlant suivant les consignes. L'animateur peut proposer des consignes plus difficile et collectives (faire un rond, un carré, un triangle, une voiture, un éléphant...) Cela permet à un groupe nombreux d'apprendre à se connaître par ses points communs et ses différences mais nécessite un espace sans obstacles.

- Hommes / Femmes
- Couleur des yeux (en silence)
- Nombre de prénoms que je ne connais pas dans le groupe (permet d'identifier les plus isolés et que le groupe leur porte une attention particulière)
- Statuts des participants
- Lieux d'habitats
- Nombre de fois où on a été amoureux
- Ce qu'on prend au petit déjeuner
- Pourquoi on est là aujourd'hui
- Couleur des chaussettes
- Nombre d'élections présidentielles où on a voté (préférable à l'âge)
- Ancienneté dans le groupe
- Nombre d'enfants...

- **L'objet.** Chacun choisit un objet pour se présenter. Il est possible de le faire avec un livre, une recette, une citation... (suppose que chacun prenne le temps de préparer avant de venir)
- **La banquise.** Jeu d'inclusion où chacun se situe par rapport aux autres membres du groupe dans une situation de crise ou de coopération.
- **La balle.** Il permet d'apprendre les prénoms. On lance une balle (imaginaire) à une personne du groupe en disant « je reçois la balle de ... et je l'envoie à ... ».
- **Deux par deux.** On commence par rencontrer une personne pendant 10 minutes avec laquelle on échange sur une ou deux questions avant de restituer à l'ensemble du groupe. Cela permet de développer des échanges plus personnels, de rencontrer à chaque fois quelqu'un de différent et de développer la confiance dans le groupe.
- **L'oignon.** Les participants forment deux cercles à l'intérieur et l'extérieur et se faire face deux à deux. On trouve un point en commun avec la personne en deux minutes. Puis on déplace le cercle extérieur vers la gauche et on recommence. On peut donner des thèmes à chaque fois ou non (chanson, symbole, famille, politique, école...). Pour un groupe qui se connaît bien, on peut faire le même jeu avec les différences/complémentarités.

Les jeux d'aveugles.

L'intérêt des jeux d'aveugle vient du fait de notre propre déstabilisation alors que nous sommes privés d'un de nos sens les plus essentiels. Nous sommes alors dépendant et à la merci de l'autre. L'animateur est le garant du fait que les personnes ne se mettent pas en danger. [Augusto Boal, p.125-133]

- **Le noeud.** En cercle, on se tient la main. Les personnes forment un noeud sans se faire mal ni se lâcher. Quand il est bien serré, on défait le noeud sans se lâcher. On recommence à l'aveugle.

- **Le sculpteur invisible.** Le groupe est séparé en deux. La moitié est sculpteur. L'autre moitié aveugle. Chaque sculpteur prend par la main un aveugle, le promène, le sculpte. L'ensemble des aveugles sculptés doivent se toucher et

former une seule sculpture. Ensuite, les sculpteurs reproduisent cette sculpture à un autre endroit de la pièce. Chaque sculpteur doit incarner son sculpté. Les aveugles ouvrent les yeux. Ils doivent retrouver leur sculpteur.

– **La main.** Chaque acteur les yeux fermés doit toucher la main d'un autre. Puis s'étant proménés, ils doivent, toujours les yeux fermés retrouver la main de cette personne.

– **Les bruits.** On commence en cercle. Chacun dit un bruit en secret à son voisin de droite (« brrr » ; « dzoing »...). On se disperse. On ferme les yeux. On doit répéter le bruit donné pour être retrouvé tout en recherchant le bruit qu'on a reçu en prenant la main de la personne. Une fois trouvé, on arrête de faire le bruit.

– **Qui a dit « ah » ?** Les yeux fermés, l'animateur touche quelqu'un qui dit « ah ». Les autres doivent retrouver qui l'a dit.

– **Le guide et l'aveugle.** Se joue deux par deux en plusieurs temps successivement. Chacun doit être alternativement aveugle et guide. Le guide est responsable de son aveugle.

* L'un chuchote le nom de l'aveugle pour qu'il avance. S'il n'entend rien, l'aveugle doit s'arrêter (c'est un moyen pour le guide d'empêcher son aveugle d'heurter un obstacle). Sinon, il avance dans la direction du nom prononcé. On peut remplacer le nom par un bruit

* Le guide dirige l'aveugle non plus par des mots mais par un doigt posé dans le dos de l'aveugle. Si celui-ci sent le doigt, il avance. Sinon, il s'arrête. Ensuite, on développe le « code » (doigt sur la tête = reculer ; doigt sur l'épaule = tourner...). Enfin, on a un projet pour son aveugle qu'on doit lui communiquer sans parler (ramasser une fleur, s'asseoir sur une chaise, serrer la main d'un autre aveugle...)

– **Le huit aveugle.** Deux personnes sont placées à deux mètres de distance les yeux ouverts. Chacun doit réaliser un huit autour d'elles en marchant les yeux fermés. Puis on réalise l'exercice les yeux fermés deux par deux en se tenant. Puis le groupe dans son ensemble doit réaliser le 8 aveugle

BOAL Augusto (2004), Jeux pour acteurs et non acteurs, La Découverte, Paris, 307p