

La sorcière KARMAYA

Conte éducatif de prévention des violences et de
promotion du respect et de la citoyenneté



FREDERIC MOREAU

Illustrations de Jacques BANCHAREL

GUIDE D'UTILISATION

www.karmaya.fr

www.theatresantemedia.fr

Blog: <http://karmaya.camaluro.fr>

Bonjour, et merci de soutenir cette action initiée par la volonté de mettre à la disposition de tous des outils pédagogiques facilement utilisables qui puissent répondre à des problématiques concrètes.

Je travaille depuis 1995 sur des actions de prévention des conduites à risques et de promotion de la santé en utilisant le théâtre comme vecteur de communication.

En 2007, à la suite des demandes des infirmières scolaires avec lesquelles je travaillais déjà depuis quelques années, j'ai écrit et mis en scène ce conte « La sorcière Karmaya » que j'ai présenté essentiellement sur les écoles des Alpes de Haute Provence en partenariat avec le service santé scolaire de l'Inspection Académique et le soutien financier de la Fondation de France.

Depuis cette date il a été diffusé sur d'autres secteurs pour des classes de primaire (CM1-CM2) et 6^{ème} de collège.

Comme vous allez le voir, l'utilisation de « La sorcière Karmaya » est relativement simple et peut s'adapter aux capacités artistiques et de communications de chacun.

Le conte peut se lire à différents niveaux d'analyse, de ressenti et de réflexion, ce qui permet des échanges riches et variés quel que soit l'âge ou le niveau scolaire des enfants.

J'espère que cette démarche répondra à vos attentes et vous permettra d'aborder efficacement ces sujets avec les enfants.

N'hésitez pas à me contacter en cas de difficultés ou pour partager vos expériences.

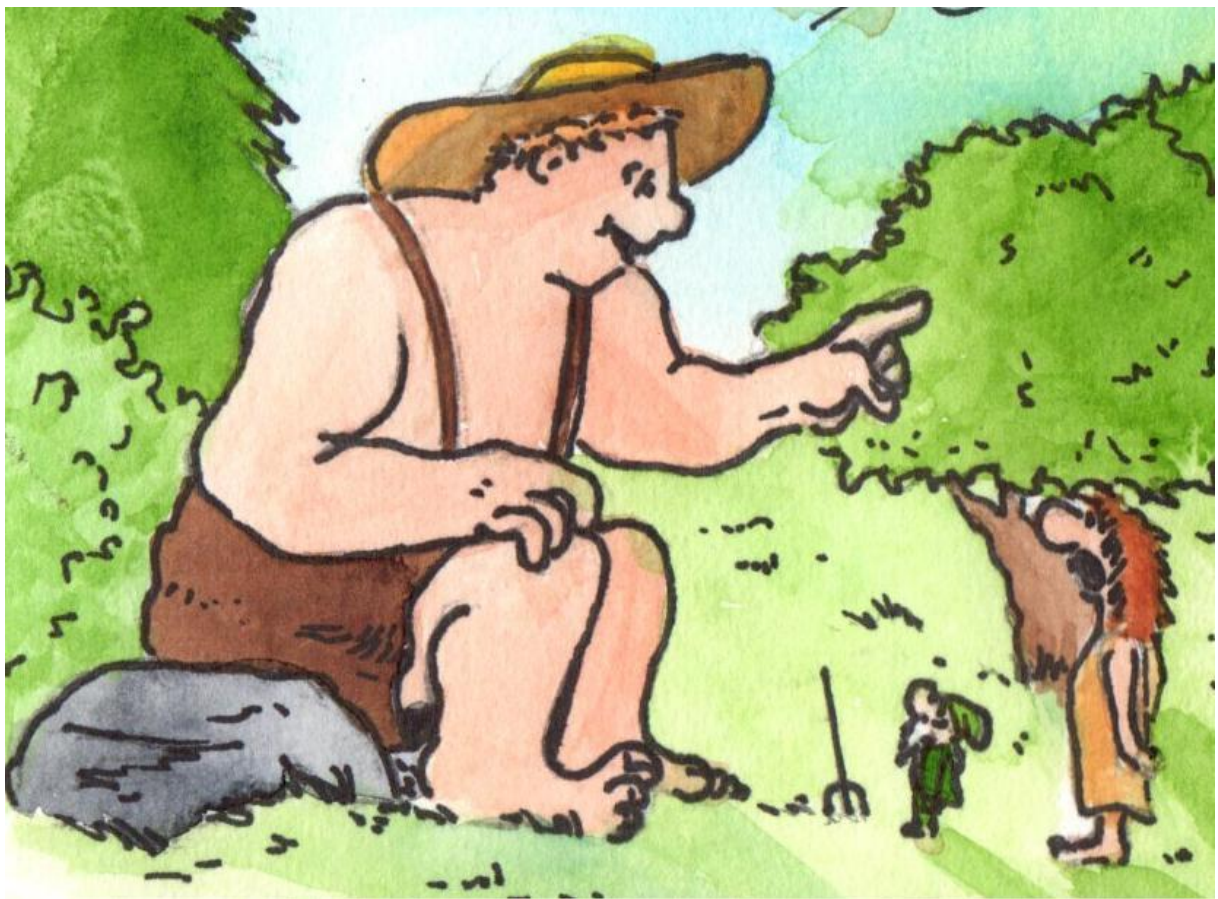
Bonne lecture

Frédéric Moreau

Ce guide est évolutif et s'enrichira de vos expériences...

N'hésitez pas à les partager par mail :

karmaya@camaluro.fr



1^{ère} partie : EXEMPLE D'ANIMATION.

Comment se déroule une animation/spectacle « La sorcière Karmaya » lorsque je l'anime sur une séquence de 2 heures. (Exemple sur une classe de 6^{ème} en Isère). Vous pourrez y piocher des idées, des réflexions, sachant que chacun trouvera à partir du conte, de sa propre expérience, de ses connaissances et de ses envies une méthode de travail personnelle.

7h30, j'arrive au collège, la CPE m'accueille et m'accompagne à la salle qui servira à l'animation.

Il s'agit d'une simple salle de cours dans laquelle s'enchaîneront sur la journée les 3 séances de 2 heures chacune.

Le temps de pousser les tables et de disposer les chaises en laissant un espace scénique et je suis prêts à accueillir les enfants.

L'accroche est très importante puisqu'elle lance une dynamique et établie dès le départ des passerelles de communication.

« Bonjour à tous, bonjour, bienvenue et surtout un grand, grand merci d'être là ! Vous savez pourquoi nous sommes ici, ce matin ? Sur quoi va-t-on réfléchir ensemble ? »

Après leurs réponses, je lance un brainstorming sur le mot violence.

« Si je vous dis violence, quels sont les mots qui vous viennent à l'esprit...des mots, des phrases, des idées ! »

Je prends au vol leurs paroles pour en venir à l'idée qu'il y a des formes de violences très différentes. On définit les notions de respect en opposition à la violence (ce sont des mots qui ne vont pas ensemble) en établissant la chaîne du respect.

Le respect de soi, le respect de l'autre, des autres, le respect des règles, la citoyenneté avec les règles de vie communes qui nous permettent de vivre ensemble, le respect de l'environnement.

Puis, je leur explique comment va se dérouler l'animation.

Une 1^{ère} partie théâtrale dans laquelle ils seront spectateurs, un conte pour lancer la discussion. Puis viennent les séquences interactive/jeux de rôle où là, ils peuvent monter sur scène pour jouer des situations. Pour finir, discussion débat afin que chacun puisse s'exprimer que ce soit en montant sur scène ou simplement de leurs places.

« Ce qui est génial dans le théâtre interactif, c'est qu'il n'y a pas besoin d'avoir fait du théâtre... n'importe lequel ou laquelle d'entre nous peut le faire ! Il faut juste suivre son cœur, se laisser porter par l'histoire. Tout ce que vous pourrez dire ou montrer sur scène, le moindre petit détail, va nous servir pour aller plus loin dans la réflexion. »

Je prends le livre et raconte « La sorcière Karmaya », version théâtrale avec les gestes et les voix des personnages.

A la fin du conte, je leur pose cette simple question :

« Qu'est-ce qui vous a le plus marqué dans cette histoire ? »

Il y a là un moment très fort d'échanges et l'occasion de partager des idées sur :

- La curiosité, l'envie de découvrir qui pousse le géant à sortir de la forêt (« qu'est ce qu'il peut bien y avoir là bas, plus loin, derrière ce que je vois » page 6).
- Le lutin a raison d'être en colère après le géant qui a mangé ses pastèques mais il ne cherche pas à comprendre son attitude qui vient du fait que vivant seul, il ne suit pas de règles de vie commune (« Droit ? Propriété ? Mais puisqu'elles étaient par terre ! » page 8).
- La rencontre avec les trolls, l'occasion de réfléchir sur les jeux dangereux.
- La gentillesse du géant qui n'utilise pas sa force pour imposer ses idées. Il ne faut pas se fier aux apparences.
- Que chacun a des qualités et des faiblesses.

- Le géant, le lutin et l'homme sont différents par l'apparence mais aussi dans leurs modes de vie et leurs croyances ce qui explique en partie leurs problèmes de communication.

- Ils se disputent constamment sans s'écouter (ils n'ont que bouche et pas d'oreilles page 22).

- La rencontre avec la sorcière qui paraît puissante et méchante mais qui au contraire cherche à les aider (une fois de plus il ne faut pas s'arrêter aux apparences).

- La leçon de Karmaya qui leur fait comprendre qu'ensemble on est plus fort mais que pour vivre ensemble il faut se respecter (soi-même et les autres) et suivre des règles de vie commune.

- Chacun d'entre nous est un être unique avec une valeur qu'on ne peut même pas imaginer. L'importance de l'identité et du respect de celle-ci (« vous ne pouvez pas vous appeler géant, lutin ou même Grand Pas. Il vous faut pour chacun un nom, un vrai nom » page 25) l'occasion de réfléchir sur les surnoms donnés ou subis.

Après ce moment d'échanges je lance une 1^{ère} séquence interactive sur le thème du racket. J'ai choisi cette situation parce qu'on y trouve toutes les formes de violences réunies. Physique, verbale et morale.

4 comédiens, garçons ou filles, avec 3 racketteurs (le courage des racketteurs) et une victime. Là, je demande à l'enfant qui joue la victime son prénom afin de faire comprendre à tous que derrière le mot victime, il y a une personne et que l'une des origines des violences extrêmes est le fait que les agresseurs ne voient pas leur victime comme une personne mais comme un objet.

La seule consigne que je leur donne est de garder à l'esprit que c'est du théâtre, qu'il ne faut pas se laisser emporter par le jeu et donc de bien faire attention de ne pas se blesser ou faire mal à ses partenaires.

On joue la scène qui se passe dans la rue en imaginant que pour les racketteurs, c'est la 1^{ère} fois. L'un des personnages lance l'idée et la réponse des autres est à 90% « pourquoi pas ! ». Ils rackettent donc leur victime qui passait par là pour aller au cinéma.

Discussion et échanges.

On rejoue la scène (en changeant les comédiens) et en rajoutant des personnages, les témoins de l'agression. Je leur tends un petit piège en prenant autant de témoins que de racketeurs. Ainsi, se sentant aussi forts, ils n'hésitent pas à intervenir.

Cette fois les racketeurs sont confirmés. Puisque la 1^{ère} fois ça a marché, ils sont pris dans l'engrenage de « l'argent facile ».

La victime est attaquée, les témoins passent dans la rue et voient la scène. Ils peuvent réagir comme ils le veulent et 8 fois sur 10 la scène finit en bagarre générale.

Pour éviter les excès, je leur donne comme consigne de se figer lorsque je dis stop. Là, je demande au public si un passant, voyant la scène, peut savoir qui sont les agresseurs et qui sont les témoins. Evidemment les enfants relèvent le fait que la bagarre et la confusion les mettent sur un même plan. Puis on échange sur la notion d'intervention, de non-assistance à personne en danger et l'idée qu'on ne peut pas laisser faire fait l'unanimité. Il faut donc trouver comment réagir sans se mettre en danger ou risquer de blesser quelqu'un.

Je leur explique la notion d'espace vital (cercle autour de soi) et que lorsque quelqu'un entre dans cet espace vital sans y être invité, la 1^{ère} réaction que l'on a est de le repousser avec pour conséquence bien souvent un enchaînement de violence.

On continue ensemble à creuser cette idée de la spirale et notamment le fait que lorsqu'on réagit à la violence par la violence ça ne peut que créer une violence encore plus grande.

On joue à nouveau la scène du racket en donnant pour consigne aux témoins de ne pas utiliser la violence.

Dans la moitié des situations, ça finit quand même en bagarre lorsque les témoins se trouvent bloqués, sans solution et choisissent la voie qui paraît la plus simple, la plus instinctive.

La principale solution trouvée est d'appeler du secours. Il est très important de mettre l'accent sur la notion de « faire appel à une aide extérieure ».

Nous ramenons la situation au collège et cherchons à nouveau des solutions. Les premières données sont :

- Appeler les copains. A partir de là on réfléchit sur l'engrenage de la violence / représailles et les conséquences. Je leur raconte une intervention dans un centre social à Marseille où les jeunes étaient en guerre ouverte avec le quartier voisin depuis 20 ans et que pas un seul d'entre eux ne connaissait l'origine du conflit. Tout ce qu'ils savaient, c'est que l'autre (pourtant leur voisin) était l'ennemi et qu'il fallait le détruire.

- S'enfuir, courir, se battre...

Il est intéressant de noter que malgré toutes les réflexions précédentes, ils n'ont pas le réflexe de faire appel à un adulte alors que la situation se passe au collège. Lorsqu'on en vient à cette solution, une partie du groupe reste sur l'idée de « je ne suis pas une balance ».

Il faut absolument creuser cette idée. Est-ce que c'est balancer que d'empêcher quelqu'un de se mettre en danger ou de mettre en danger d'autres personnes ?

Nous élargissons le débat à d'autres situations de violence. Une dispute entre 2 garçons au collège. Ils se disent « on se retrouve à la sortie, je vais te fracasser ! ».

L'histoire fait le tour de l'établissement, tous les jeunes sont au courant, les adultes non. A la sortie, une trentaine de jeunes attendent les « gladiateurs » et crient (je demande au public de le faire) baston ! Que font les 2 jeunes ?

Ils se battent évidemment et ils ne font pas semblant, emportés par les spectateurs. L'un des deux se retrouve à l'hôpital dans un état grave... à votre avis qui est responsable ?

Ils sont très vite d'accord sur la responsabilité des « combattants » qui avaient la liberté de pouvoir dire non et sur celle des spectateurs qui les ont poussé à se battre. Lorsque je leur demande si les autres jeunes du collège qui savaient et n'ont rien fait (par exemple prévenir les adultes) ont aussi une part de responsabilité, la majorité du groupe réagit par « on n'est pas des balances » et on revient donc sur cette idée de :

Est-ce que c'est balancer que d'empêcher quelqu'un de se mettre en danger ou de mettre en danger d'autres personnes ?

Discussion et débat.

A partir de là, on a une belle ouverture sur les jeux dangereux. On revient sur le conte, la rencontre avec les trolls.

Puis, je leur donne une situation de jeux dangereux aberrante en la tournant en dérision.

Imaginer un de vos copains qui vous dit : « tu vas te mettre là en face de moi, je vais donner un grand coup de poing dans ton cœur, ça va arrêter ton cœur et tu vas ressentir des trucs ».

Normalement, nous tous, on lui dit, mais tu es fou toi ! Tu veux arrêter mon cœur ? Ca ne va pas la tête ! Eh bien, il y a des gens, et vous en connaissez sûrement, qui vont dire « ah, je vais ressentir des trucs ! Ok, vas-y ! ».

Il n'entend pas, je vais arrêter ton cœur. Il y a des gens comme ça, qui ne voient pas le danger. C'est à nous de dire non à leurs places.

Je leur demande de me donner des exemples de jeux dangereux et nous décortiquons le phénomène pour finir par « on n'est pas des trolls », que nos actes ont des conséquences et qu'on ne peut pas revenir en arrière lorsque ça tourne mal.

Travail sur le compromis.

A partir de la fin du conte (page 25) lorsque nos personnages réalisent que vivre ensemble apporte des contraintes mais aussi des avantages, on peut facilement amener un échange sur ce thème puisque le lutin sans le savoir, propose un compromis.

Travailler les champs est très difficile et demande beaucoup d'efforts.

Le géant adore les pastèques.

La proposition est de partager l'effort mais aussi la récolte.

Dans un compromis, il n'y a ni gagnant, ni perdant, chacun donne un peu pour recevoir en retour, l'idéal étant que ce soit le plus juste possible.

Mais on peut aussi simplement donner, comme l'homme qui propose de construire une maison pour le lutin sans rien demander en retour.

La séquence interactive que je propose à ce moment là est simple.

Dans une cour de récréation, il y a une dispute entre les garçons et les filles. Il n'y a qu'une cour et un seul ballon. Les garçons veulent jouer au foot et les filles... (là, je leur fais choisir le jeu).

5 garçons d'un côté, 5 filles de l'autre et le ballon au milieu. La 1^{ère} réaction est la prise du ballon par la force (en général par les garçons) ce qui nous permet de définir une attitude de négociation non violente en s'asseyant. (Petite leçon d'histoire sur le pow wow des amérindiens qui se disposaient en cercle pour l'égalité et surtout assis pour éviter l'affrontement physique lorsque la discussion devient plus tendue). On rejoue la scène plusieurs fois pour trouver des solutions avec l'aide du public. A un moment, je leurs dis que s'ils ne trouvent pas de solution par eux-mêmes, c'est l'adulte qui décidera pour eux.

Petit à petit, on en vient à trouver des compromis. Jouer ensemble, les garçons ont le ballon et la cour le matin et les filles l'après-midi, la moitié de la récréation chacun...

Je finis l'animation sur un échange sur les surnoms. Ces surnoms que l'on subit ou que l'on fait parfois subir à d'autres personnes.

Je leur demande de citer des exemples de surnoms qu'ils ont déjà entendus. La majorité de ceux-ci sont violents et pourtant utilisés dans la classe.

On détermine ensemble que la frontière entre le surnom et l'insulte est très fine.

Qu'il y a une grande différence entre les surnoms donnés au sein d'un groupe choisi (amis, équipe sportive...) et dans un groupe non choisi comme la classe.

Je leur raconte l'histoire d'André qui a 70 ans et que tout le monde appelle « gros ». Ce n'est pas méchamment, même plutôt amical et cela depuis l'école primaire. A tel point que la majorité des habitants du village ignore ou a oublié son vrai prénom. Les enfants relèvent le fait qu'ils connaissent eux aussi (dans leur village, des amis de leurs parents) des gens par leur surnom en ignorant leurs véritables identités.

L'intérêt de ce travail sur les surnoms est aussi de pointer le fait qu'il existe des violences presque quotidiennes, dont on a pas vraiment conscience et pour lesquelles on peut être soi même l'initiateur ou simplement le complice. Cela peut aboutir à du harcèlement et finir d'une manière tragique.

Pour clôturer l'animation, on revient sur les éléments essentiels.

Mettre l'accent tout au long de l'animation sur le fait que l'on a la chance de vivre dans une société organisée avec des règles, des lois et des personnes chargées de les faire respecter. On ne doit pas faire justice soi-même et accepter l'idée de faire appel à une aide extérieure.

Autre possibilité de séquence interactive

On fait une « Battle » de surnoms à 6 personnes. Je les place par 3 face à face à 2 mètres de distances. Chaque groupe lance un surnom à l'autre (même s'il n'a pas de rapport avec les adversaires, des surnoms qu'ils ont déjà entendus). Très vite, les surnoms se transforment en insultes. Je les fais se rapprocher et lorsqu'ils sont « à portée de tir », je pose la question au public :

« Maintenant, si un groupe ne sait plus quoi dire, qu'est-ce qu'il se passe... ? »
et tous répondent « ils se frappent ! ». Discussion.

2^{ème} partie : COMMENT UTILISER LE CONTE

Concrètement, l'histoire en elle-même est la pierre de voûte de l'ensemble des animations.

Le temps consacré à cette action est variable suivant les objectifs recherchés. Vous pouvez simplement passer 2 ou 3 heures sur l'animation ou effectuer un travail en profondeur réparti sur plusieurs mois.

La 1^{ère} phase de travail sera donc la découverte de cette aventure réunissant des êtres très différents.

Plusieurs possibilités s'offrent à vous :

- Lecture du conte par un adulte qui va simplement raconter « La sorcière Karmaya ».
- Lecture du conte par les enfants.
- Lecture du conte par les enfants ou un adulte avec des scènes jouées par les enfants.

A la suite de cette découverte plus ou moins approfondie de l'histoire, il faut faire réagir les enfants à chaud sur leurs ressentis. Soit après lecture entière, soit au fur et à mesure de l'avancée dans le conte.

La 2^{ème} phase de travail tournera autour des échanges dynamiques. Là encore plusieurs possibilités :

- Faire jouer certaines scènes par les enfants. Par exemple la rencontre avec les trolls afin d'amener la réflexion sur les jeux dangereux.
- Lancer une séance de théâtre forum sur des situations concrètes. Par exemple une situation de racket.
- Animer une discussion débat en partant des éléments du conte.

Le but principal de cette 2^{ème} partie est de créer des situations d'échanges, de partage d'idées, mais aussi d'apporter des réponses en ramenant le débat à la vie quotidienne.

LES IDEES PRINCIPALES A DEVELOPPER AVEC LES JEUNES

A la suite du conte, le ressenti de chacun peut être très différents. Néanmoins, il y a certains axes de travail incontournables.

1/ La notion de citoyenneté et de vie en société, le respect des règles de vie commune qui nous permettent de vivre ensemble tout simplement.

2/ Le respect de l'autre, des autres.

3/ Les jeux dangereux. Le respect de soi.

4/ Assumer ses actes. La réparation.

5/ Le respect de la différence.

6/ L'écoute. « N'avoir que bouche et pas d'oreilles ».

7/ Les croyances. (Pages 18 et 19)

8/ Le respect de la personne dans sa globalité. Réflexion sur les surnoms.

9/ Les différentes formes de violence.

10/ Le compromis.



POURQUOI FAUT-IL QUE CHAQUE ENFANT AIT UN LIVRE ?

Lorsque je faisais les interventions auprès des jeunes, les enseignants regrettaient toujours que le livre ne soit pas édité pour eux et les enfants et en effet il nous semble intéressant que chaque enfant garde un exemplaire du conte.

Il y a plusieurs raisons à cela, mais la principale tient à l'importance de matérialiser ces heures de découvertes et d'échanges.

Toutes ces paroles, ces idées partagées vont disparaître petit à petit au fil du temps.

Si l'enfant a gardé le livre qui est à la base de tous ces échanges, cela donne du corps au discours, aux pensées.

De plus le livre peut servir de vecteur de communication avec les parents et le reste de la famille.

En montrant le livre, on peut raisonnablement penser que l'enfant aura l'envie et la possibilité d'échanger sur ce qu'il aura vécu à travers lui.

Enfin, sur un plan pratique, le fait que chacun ait son livre permet une meilleure appropriation de l'histoire.



