

# En piste pour les Personnages incarnés



## Schlémil : *C'est quoi cette piste ?*

Cela ferait tant d'années que sans cesse, nous aborderions les mêmes notions rabâchées de verbe, de multiplication, de plan, d'histoire, de calendrier, de polygones, d'adjectifs, de passé-composé... et il n'en resterait chez certains élèves, au mieux qu'un vague souvenir, et même pour ceux en réussite, qu'une espèce de lassitude et de non appétence caractérisée. Nous nous demanderions alors comment expliquer cette fuite si rapide des apprentissages. Pourquoi ces savoirs fondamentaux s'obstineraient-ils à ne pas rester en nous, à ne pas s'accrocher, à ne pas y laisser leur empreinte ? Manqueraient-ils de vivant ? Alors, nous aurions décidé de faire exister ces savoirs dans la classe, sous forme de personnages, que les élèves incarneraient.



## Chabotte Tripouille : *Comment faire concrètement ?*

Nous sommes en début d'année. Une boîte à personnages est positionnée et accessible dans la classe en permanence. Chaque élève, et l'enseignant, peuvent y insérer une notion. Chaque quinzaine, lors d'un temps commun inscrit dans l'emploi du temps, on en choisit une à incarner pour la quinzaine suivante.

De nombreuses possibilités s'offrent à nous, et pas simplement en se focalisant sur le champ disciplinaire. Ainsi, on pourra par exemple, se mettre dans la peau :

- d'un concept (verbe, nombre, fleuve, ...),
- d'un personnage historique,
- d'un objet historique (armure, lieu, ...),
- d'un lieu sur Terre (pays, continent, paysage, ...)
- d'une discipline de l'école (géographie, histoire, mathématiques, etc.),
- de mots utilisés à l'école (ex : devoirs, leçons, notes, sanctions, consignes, travail, élève...),
- des intervenants de l'école (enseignants, directeur, animateurs, agents de service, gardien),
- des temps et des lieux de l'école (cantine, accueil, évaluation, matières, récréation, sorties, fête d'école...),
- des objets de la classe, pour découvrir leur utilité, leur fonction et le respect qu'on leur doit,
- d'acteurs sociaux (boulangier, archéologue, astronaute, scientifique...),
- d'un personnage qu'on n'est pas (pour lutter contre les clichés, les enfermements, les discriminations),

Les élèves s'organisent en équipes pour préparer une mise en corps de ce savoir. Ce personnage-savoir, il faut lui découvrir une histoire, une famille, un caractère, des émotions, des désirs, des aventures passées et à venir. Différents modes d'expression peuvent être envisagés et sont librement choisis par les groupes. En voici quelques uns :

- Jeux de rôle
- Théâtre
- Écriture
- Danse
- Duels
- Jeux de plateau
- Rencontres sportives
- Rencontres de personnages

Deux semaines après la sélection de ce savoir, chaque équipe, présente à la classe son personnage enfin incarné, et qui restera, sans doute, plus présent en chacun de nos élèves.



## Pepito : *Et finalement, ça change quoi ?*

En montrant que ces savoirs peuvent se vivre avec le corps, le mouvement, les émotions, l'incarnation permettra de les faire descendre de leur pure abstraction et surtout de les « enjouer ». Ils peuvent être alors support de joie et de jubilation. Ce serait comme une porte d'entrée, parmi d'autres, à la richesse de la notion.