

Se former pour accompagner l'éducation relationnelle...

Dans les séances d'éducation relationnelle, la personne qui guide l'apprentissage doit être formée aux méthodes de communication sans violence, à la résolution des conflits (y compris les conflits intérieurs), à la dynamique de groupe et l'écoute active. Il est indispensable d'analyser les situations avec ouverture et sans dogmatisme, d'accueillir les comportements et opinions sans jugement. Elle ne détient pas la vérité mais des connaissances qu'elle propose pour alimenter la recherche personnelle de chaque personne. A partir des jeux et exercices ludiques, elle incite au partage des émotions, des ressentis. Elle attire l'attention sur le langage du corps, merveilleux indicateur de ce qui se passe en nous-mêmes. Elle va créer les espaces d'échange, d'accueil de l'autre, de résonance entre les participant-e-s. C'est elle qui va garantir un milieu « sécuritaire » où chaque personne va pouvoir cheminer à son rythme, en réfléchissant sur ses propres comportements. C'est un travail de recherche collective pour lequel il faudra poser des règles, des limites tout en restant dans la confiance que chaque personne sait, pour elle, ce qui est juste.

L'éducation relationnelle devrait avoir sa place à l'école, en primaire aussi bien qu'en secondaire. C'est un apprentissage qui ouvre sur des relations plus sereines et permettra de construire un monde plus paisible. Il nous faut nous donner les moyens de construire une culture de paix... Va-t-on enfin accepter que l'école ne soit plus seulement un lieu d'instruction, mais aussi d'éducation et former les enseignants en fonction de cette réalité ? □

Le mille-pattes

Toutes les personnes sont assises, les unes derrière les autres, les jambes écartées. L'animateur compte « 1, 2, 3, allez ! ». Tout le monde se retourne en même temps et chacun-e monte sur les épaules du camarade qui se trouve devant, en prenant appui par terre avec les mains. La file ressemble alors à un mille-pattes. Ensuite, le mille-pattes doit marcher. Pour faciliter l'exercice, on peut le commencer avec seulement trois participants, puis quatre, jusqu'à ce que tous y participent.

Êtes-vous confortablement installés ?

Le groupe se met en cercle en positionnant le corps, non pas de face, mais de côté. C'est l'épaule droite qui va vers le centre du cercle. L'autre épaule est extérieure au cercle. Chaque personne est juste derrière la personne devant, elle la touche presque. On écarte légèrement les pieds de façon à être plus stable. L'animateur dit « 1, 2, 3, asseyez-vous doucement ! ». Chaque personne s'assied donc sur les genoux de la personne derrière. Il est important d'être à l'écoute et attentif pour que le mouvement se fasse ensemble. Quand chacun est bien installé : on peut avancer en rythmant « pied droit, pied gauche ».

Ces deux exercices permettent d'aborder l'écoute, la confiance, le respect des différences et la coopération

Pas toujours solidaires...

Ce jeu sera amusant et intéressant si vous le faites avec plus de 8 personnes. L'idéal est de le faire avec un grand groupe (20 personnes par exemple).

Demandez à chaque personne de choisir en secret un nom d'animal. Chacune vient vous confier le nom choisi. Prenez garde qu'il n'y ait pas de doublon et notez dans le désordre tous les noms d'animaux qui vous sont confiés.

Partagez les joueurs en quatre groupe et placez chaque groupe au sommet d'un carré imaginaire. Il faut au moins 3 mètres entre chaque groupe que nous nommerons A, B, C, D.

Vous annoncez alors la liste des noms choisis en gardant secret bien sûr « le/la propriétaire » de l'animal. Vous la répétez deux fois, lentement, pour que chacun-e se l'approprie. Une personne du groupe A commence. L'objectif est de découvrir le nom de l'animal choisi par les autres joueurs. Elle va donc annoncer tout haut « Untel/ un animal de la liste » (ex : « Pierre/ chat »).

Si l'association est exacte, Pierre rejoint le groupe A et le même joueur continue en essayant une autre association. Si c'est faux, la parole est à Pierre. On peut bien sûr redire des associations déjà découvertes et que l'on sait exactes.

La personne qui a la parole peut demander l'avis du groupe dans lequel elle se trouve. Il faut donc laisser un temps de concertation pour le groupe avant que la personne s'exprime. Par contre, elle seule peut proposer l'association. Certaines personnes vont côtoyer différents groupes. Elles auront donc des informations à transmettre, elles peuvent coopérer ou donner des informations fausses.

Le jeu se termine lorsque tout le monde se retrouve dans le même groupe. Tout le monde est donc considéré comme gagnant en fin de jeu.

Ce jeu est une bonne introduction pour aborder la question de la coopération ou la compétition et de leurs effets respectifs.