

# la magie à l'école ? et pourquoi pas ?

## La magie à l'école? Que peut-elle apporter à l'enfant?

D'abord: du plaisir causé par le suspense, l'insolite, la surprise, la découverte.

Ensuite: un sens de l'observation toujours plus aigu, une faculté d'écoute et un sens critique plus développés.

Prenons une séquence de jeux de magie avec un groupe de 12 enfants (dans le cadre d'ateliers socioculturels du mercredi en parallèle avec des ateliers de soutien).

Chaque séquence est ainsi construite:

1/ Je présente un tour de magie simple, un jeu de passe-passe leur demandant de réfléchir au "truc" et d'émettre des hypothèses. Petit à petit ils arrivent à trouver la solution. Au besoin je refais plusieurs fois le tour, sur demande devant des yeux écarquillés et un air admiratif (quel plaisir pour l'institut!)

2/ Suivent des jeux qui demandent la participation de tous: jeux de "magie", jeux de magie humoristique et jeux à clé.

Dans les jeux de magie il y a un "truc" à découvrir, un procédé mis au point préalablement, un arrangement entre l'animateur et le compère (son médium).

Les jeux de magie humoristique requièrent la préparation de quelques accessoires simples et un peu de mise en scène.

L'intérêt réside dans l'ambiance que crée l'animateur et l'imprévu de la solution qui déclenche irrésistiblement la joie et le rire.

Les jeux à clé sont surtout des jeux d'observation et d'attention car il s'agit de découvrir une astuce qui constitue la solution proposée.

3/ Je propose ensuite une situation insolite: je lis un texte décrivant une situation problème. Par équipe, les enfants cherchent la clé de l'énigme; je donne des "flashes" indicatifs, permettant d'approcher la solution.

Au bout de quelques séances, les enfants

présentent eux-mêmes des tours (avec des cartes ou de petits objets) et peuvent à ce moment-là se rendre compte de l'importance de la préparation, de la manipulation.

Détourner l'attention du spectateur ne leur est pas chose facile non plus.

Bref, le mystère, même "à petite échelle", dans une classe continue d'attirer et les enfants en redemandent.

A la fin d'un cycle, de quatre ou cinq séances, je leur laisse quelques copies de tours et ils recopient la liste des jeux.

Un élève a lancé l'idée d'animer les goûters d'anniversaire entre copains de cette façon.

### Voici les livres dont je me sers:

\* pour les tours:

- "Mes tours de magie" de Dennis Patten (Sélection du Reader's digest)
- "Les enfants aiment la magie", de Jérôme Trouslard, Editions SAEP

\* pour le reste:

- "Jeux de magie" Editions Fleurus, série 100 (Je le possède depuis 1975, il serait très dommage de ne plus le trouver! On y trouve une mine d'idées de jeux et de situations insolites.)
- Exemples de jeux que vous connaissez (des soirées colos, entre autres):
- A qui a-t-on serré la main?
- Le marché de Padi-Pado
- Repérer un inconnu
- Repérer un objet dans une série
- etc...

Les élèves possèdent eux aussi des livres de magie ou même des coffrets vendus dans les rayons "jouets" du commerce.

S'il ne vous est pas possible de travailler en groupes réduits et si vous aimez tenir en haleine une petite assemblée, vous arriverez à rassembler des jeux pour occuper deux bonnes heures d'un après-midi récréatif, celui précédant les congés par exemple (histoire de varier des jeux de société ou du film vidéo). Gageons que l'après-midi vous plaira autant qu'à vos élèves.

Blanche GIOP, Ecole Amélie I  
Wittelsheim, Haut-Rhin