

Une activité pour apprendre à s'affirmer par le consentement et le refus – 4

Savoir s'affirmer ou dire non face au groupe

Niveau : cycle 3.

Objectifs :

- Reconnaître les différents moyens de pressions (agréables ou désagréables).
- Savoir comment faire respecter son choix : savoir s'affirmer.
- Renforcer sa capacité à dire non.
- Accepter le refus d'autrui.

Des liens peuvent être faits avec les compétences émotionnelles « identifier ses émotions », « réguler ses émotions ».

Durée : 20 à 30 minutes.

Modalités : activité en groupe.

Prérequis : savoir identifier ses besoins, ses envies.

Matériel : cartes de jeu à imprimer. Matériel de construction (non emboîtable).

Proposition de déroulé de l'activité

1- Phase de mise en projet

- Rappeler ou faire rappeler par les élèves ce qui a été fait précédemment.
- Présenter les objectifs de l'activité aux élèves : apprendre à dire quand on est d'accord ou non et à respecter l'avis des autres.

2- Mise en activité

Étape 1 : préparation du jeu.

L'enseignant divise la classe en groupe de 5 à 6 élèves. Il explique le but du jeu : constituer l'équipe de joueurs la plus nombreuse possible puis relever un défi. Le tout dans un temps imparti (4 minutes). Il présente les quatre types de cartes :

« J'accepte le défi » : l'élève doit convaincre ses camarades de participer au défi par divers arguments.

« Je refuse le défi » : l'élève doit argumenter pour ne pas participer au défi et tenir sa position.

« Je décide si j'accepte ou non le défi ».

« Je suis OBSERVATEUR » : il observe les discussions, annonce le défi et vérifie le respect des règles du défi.

Le professeur explique les règles :

Chaque élève doit respecter le rôle indiqué sur sa

carte. Observateurs et autres élèves ne peuvent

communiquer.

Pendant les discussions, l'observateur regarde ce qui se passe et ce qui se dit. Il doit faire une restitution à l'aide la grille d'observation (sur laquelle il peut prendre des notes pendant le jeu).

L'observateur ne doit pas communiquer avec les autres élèves.

Chaque équipe dispose d'un nombre de cartes équivalent au nombre d'élèves du groupe (les trois rôles devront être représentés dans les cartes du groupe). Chaque élève pioche une carte.

Les observateurs se manifestent et reçoivent la grille d'observation et la carte DÉFI sous enveloppe. Ils en prennent connaissance. Les autres élèves ne dévoilent pas leur rôle.

Étape 2 : le jeu.

L'enseignant lance le TOP DÉPART, afin que tous les groupes démarrent en même temps. Il rappelle qu'il est important de respecter la consigne inscrite sur la carte. Les élèves disposent de 4 minutes.

Les discussions commencent afin de constituer l'équipe de joueurs la plus nombreuse possible en cherchant à convaincre les camarades de participer au défi. Le défi n'est pas révélé aux élèves à ce stade.

Au bout des quatre minutes, l'équipe de joueurs annonce à l'observateur « Voici notre équipe de joueurs et nous demandons le défi ». L'équipe de joueurs ne peut plus être modifiée, l'observateur lit aux joueurs le défi et les règles associées (carte DÉFI).

L'équipe de joueurs relève alors le défi, l'observateur joue le rôle d'arbitre, veillant au respect des règles.

Pendant que les enfants s'engagent dans le jeu (5 à 10 min), l'enseignant circule entre les groupes pour vérifier que la consigne est saisie et pour observer ce qui se joue.

Ces observations pourront être utiles pendant le débriefing de l'activité.

Étape 3 : de retour en groupe classe, demander aux observateurs de chaque groupe de faire un retour de ce qu'ils ont vu (cf. questions de la grille d'observation).

Combien d'élèves ont finalement accepté de réaliser le défi ?

Combien d'élèves ont refusé ?

Certains élèves ont accepté le défi. Comment ont-ils essayé de convaincre les autres de le faire aussi ? (= > moyens de pression)

Certains élèves ont refusé de participer. Comment ont-ils exprimé leur refus de réaliser le défi ? (= > stratégies de résistance)

Pour les deux dernières questions, noter au tableau les propos et les organiser de manière à avoir deux colonnes « MOYENS DE PRESSION » et « STRATÉGIE DE RÉSISTANCE ».

Quels ont été les moyens utilisés pour faire accepter le défi : chantage affectif, récompenses, minimiser la demande « ça coûte rien, on va gagner », idéaliser « c'est super sympa de participer », communication non verbale, agressivité ... ?

Quelles ont été les stratégies de résistance mises en place : dire un « non » fermement, faire de l'humour, faire semblant de ne pas comprendre, trouver une excuse, argumentation, silence, fuite, diversion... ?

Quelles ont été les attitudes des élèves envers ceux qui n'ont pas accepté le défi ? rejet, colère, énervement, acceptation, calme, ...

3- Bilan de l'activité

Demander aux élèves ce que leur a apporté l'activité. « Qu'avez-vous pensé, ressenti, décidé de faire ? »

Les inviter à :

- faire le lien entre ce qu'ils ont vécu (la situation), ce qu'ils ont ressenti (émotions) et ce qui s'est passé en eux (ou comment cela s'est-il manifesté dans leur corps) ;
- à être attentif à leurs propres réactions (comment ai-je réagi et comment je réagis en général), même si c'est dans le cadre d'un jeu, en fonction du rôle qui m'était assigné ;
- à identifier ce qui se passe chez l'autre : introduire la notion de communication non verbale, et d'influence, de résistance face à la pression de ses pairs ;
- réfléchir à la notion de consentement et de respect des choix de l'autre.

Au fil des échanges, l'enseignant prend des notes au tableau pour constituer une trace écrite qui pourra être adaptée selon l'âge des élèves et les points évoqués avec la classe.

Savoir dire « non » peut s'avérer difficile à cause de la peur de décevoir, de l'envie de plaire, de faire partie d'un groupe. Mais on peut apprendre en s'entraînant.

Attention : on peut essayer de convaincre les autres, mais il ne faut pas trop insister pour ne pas les forcer. On a aussi le droit de dire non sans expliquer pourquoi on refuse.

Modalités de différenciation

Il est possible de faire des groupes plus nombreux (huit élèves) et de mettre deux observateurs par groupe pour faciliter la prise de notes.

Pour les élèves de cycle 2, encore peu familiarisés avec l'écrit, les observateurs peuvent uniquement noter le nombre d'élèves qui ont accepté de participer au défi et expliquer ensuite oralement ce dont ils se souviennent pour les stratégies employées en étant aidés par les autres élèves du groupe pour raconter.

Ressources à imprimer

Le jeu de cartes

CARTE DÉFI

Voici le défi : vous devez construire la plus haute tour possible à l'aide des pièces à disposition.

Les pièces sont éloignées du lieu de construction. Le lieu de construction est indiqué par un support.

Règles imposées : chaque élève ne peut transporter que deux pièces à la fois. L'endroit défini par le professeur pour construire la tour ne doit pas être modifié.

CARTE ACTION

À TOI DE PARLER !

Tu **acceptes** le défi.

Ta mission :

Convaincre le plus de personnes
de ton équipe (sauf l'observateur)
de participer au défi.

Trouve différents arguments pour
inciter ceux qui ne veulent pas le
faire à le réaliser.

CARTE ACTION

À TOI DE PARLER !

Tu **refuses** le défi.

Ta mission :

Tu utilises différents arguments
pour maintenir ton rôle, celui de
ne pas participer au défi.

CARTE ACTION

À TOI DE PARLER !

Tu **décides** : soit tu acceptes, soit tu refuses le défi.

Ta mission :

Écoute les arguments des uns et des autres. Interroge tes envies, tes besoins. Exprime-les et décide si tu relèves ou non le défi.

CARTE ACTION

À TOI D'OBSERVER !

Tu es **observateur**, tu reçois une grille d'observation et la carte défi sous enveloppe.

Ta mission :

Tu observes et écoutes les discussions des autres élèves. Tu prends des notes sur la fiche d'observation.

Quand l'équipe est constituée, tu

Grille d'observation

Combien d'élèves ont finalement accepté de réaliser le défi ?

Combien d'élèves ont refusé ?

Certains élèves ont accepté le défi.
Comment ont-ils essayé de convaincre les autres de le faire aussi ?

Certains élèves ont refusé de participer.
Comment ont-ils exprimé leur refus de réaliser le défi ?

