

Fiche Activité – LA COOPERATION

Objectif : Découvrir les indicateurs de la coopération, les formaliser, les conceptualiser

Participants : Par groupe de 4-5 joueurs

Un animateur : maître du temps (cartes 5', 3', 1') + maître du son (carte)

Déroulé	Besoins
<p>1 - Une affiche est vidéoprojetée (en lien avec le harcèlement, l'isolement avec de 2 ou 3 pictos + slogan)</p> <p>Distribution au groupe de la carte "espion silencieux" et de la carte "reporter silencieux".</p> <p>2 - Enoncer les consignes : « vous devez reconstituer l'affiche par groupe en 15' » sur un A3 papier. Puis enlever l'affiche.</p> <p>3 - Durant le défi le joueur "espion silencieux" de chaque groupe va voir le travail des autres, valable une fois, il rend la carte au maître du temps.</p> <p>4 - Puis "le reporter silencieux" va revoir le document (affiche en A3 montrée par un des animateurs).</p> <p>5 - Chaque groupe affiche sa reconstitution au tableau</p> <p>6 – Distribution à chaque groupe une liste de vocabulaire sur carte plastifiée. Chaque groupe doit entourer les mots qui leur ont permis de reconstituer l'affiche.</p> <p>7 – Feedback :</p> <p>Qu'est-ce qui vous a permis de reconstituer l'affiche ? Quelles sont les difficultés rencontrées ?</p> <p>Comment avez-vous réussi à y remédier ou bien qu'auriez-vous pu faire ?</p> <p>Auriez-vous aussi bien réussi si vous aviez été seul(e) ?</p> <p>- Parallèlement un des animateurs notent les mots-clés</p>	<p>Affiche Vidéoprojecteur</p> <p>A3 papier plastifié+ feutres couleurs (ou Woody) ou A3 ardoise effaçable + feutres paperboard X nb de groupes</p> <p>Pâte à fixe ou aimants Carte format A5 plastifiée avec liste de vocabulaire X nb de gp</p>

Fiche Activité – L'ISOLEMENT

Objectif : Découvrir les indicateurs de l'isolement, les formaliser, les conceptualiser

Participants : Par groupe de 4-5 joueurs

Déroulé	Besoins
<p>1 - Trouver deux poses caractérisant l'isolement avec tous les participants du groupe</p> <p>2 - Chaque groupe est photographié par un animateur</p> <p>3 – Les photos sont envoyées sur boîte mel et vidéoprojetées</p> <p>4 - Vidéoprojeter les photos des enseignants se prêtant au jeu (cf Annexe 1)</p> <p>5 - Définir l'isolement sous forme d'une carte mentale</p>	<p>Téléphone portable</p> <p>Vidéoprojecteur</p>

Fiche Activité – LES 3 PROTAGONISTES

Objectif : Prendre conscience que chacun participe d'une situation de harcèlement (harceleur, harcelé, témoins)

Participants : Tous en cercle de dos, grande salle

Déroulé	Besoins
<p>1 - Distribution à chacun de toutes les situations sur feuille</p> <p>2 - Chacun y répond (oui / non)</p> <p>3 - Récupération de toutes les feuilles que l'on redistribue aléatoirement</p> <p>4 - Installer un cercle en corde matérialisant ainsi le cercle d'origine</p> <p>5 - Chacun s'installe autour de ce cercle de dos</p> <p>6 - Un animateur au centre du cercle énonce diverses situations</p> <p>7 - Chacun avance en fonction des réponses inscrites sur la feuille en lien avec une situation énoncée par longueur de pied (0 pied = pas du tout, 1 pied = peu, 2 = moyen, 3 = beaucoup)</p> <p style="text-align: center;"><i>Variante selon le profil de la classe :</i></p> <p>1 - Tous en cercle de dos autour du cercle</p> <p>2 - A l'énoncé de chaque situation, chacun avance en fonction de son vécu (0 longueur d'un pied = pas concerné, 1 longueur de pied : un peu concerné, 2 = moyennement , 3 = tout a fait concerné)</p>	<p>Liste de situations + crayons</p> <p>Corde</p>

Fiche Activité – **CYBER-HARCELEMENT (seul-e)**

Objectif : indicateurs de rumeur, de gestion des émotions

Participants : Chaque joueur est assis sur une chaise face à un mur

Déroulé	Besoins
<p>1 - Distribution d'une carte (sous forme de téléphone) à chacun avec un même message qui aurait été envoyé par une personne de la classe</p> <p>2 - Les joueurs ont 30 secondes pour imaginer ce qu'ils en feraient</p> <p>3 – Mise en commun : quelles conséquences ?</p>	<p>Carte plastifiées A5 X nb de participants Annexe : Exemples de situations</p> <p>Distribution d'émoticônes (Annexe Emoticônes) + colle bâton</p>

Fiche Activité – LES TEMOINS

Objectif : Découvrir comment une situation anodine devient harcèlement / Découvrir les 3 profils de témoins

Participants : 2 groupes*

Déroulé	Besoins
<p>1 - Chaque groupe a une situation différente : 1 harcelé + 1 harceleur + témoins</p> <p>2 - Prendre à part les témoins : ils tirent une carte avec un profil de témoin à jouer (participer avec le harceleur/fuir/informer). Les autres acteurs ne connaissant pas le profil joué</p> <p>3 - Chaque groupe mime la situation de harcèlement où apparaissent le(s) harceleur(s), le(s) harcelé(s), le(s) témoin(s). Tout le groupe joue</p> <p>4 - Un groupe passe devant l'ensemble des joueurs.</p> <p>5 - Pause entre les 2 scénettes : débrief « <i>comment t'es-tu senti dans ton rôle ?</i> »</p> <p>6 - 2^{ème} scénette</p> <p>7- feedback : les participants doivent définir les comportements de chacun des personnages en ciblant ceux des témoins Relever ensemble les difficultés rencontrées selon les profils de témoins (faire émerger l'idée qu'un témoin passif est aussi un témoin actif dans le harcèlement)</p> <p>8 - Trouver des stratégies pour contourner les difficultés rencontrées.</p>	<p>Carte de situations à mimer, jouer</p> <p>Carte de profils des témoins en fonction de la situation</p> <p>Définition ensemble des 3 profils de témoin (actif /passif / agissant)</p>