



Séance 2 – Être ou ne pas être dans un groupe

Objectifs

Les élèves :

- Apprendront qu'appartenir à un groupe contribue à leur épanouissement personnel
- Apprendront qu'il y a des groupes spontanés et des groupes structurés avec des dynamiques implicites et explicites
- Apprendront à identifier à quel point le comportement peut être modifié par le groupe
- Pourront faire l'expérience de ce que l'on ressent lorsque l'on est exclu d'un groupe et y réfléchir

1. Quelques conseils pour animer

Vous pouvez demander aux élèves de se porter volontaires pour participer aux jeux de rôle. La phrase « qui est volontaire ? » peut être remplacée par des phrases moins intimidantes telles que « qui veut m'aider ? ».

2. Introduction (5 min)

Rappels sur la séance précédente

Avant de commencer les activités, passez en revue la séance précédente et interrogez les élèves sur les sujets Unplugged dont ils se souviennent. Reprenez avec eux la **charte** élaborée en séance 1.

N'oubliez pas de signer et faire signer la charte par tout le monde si vous ne l'avez pas fait lors de la séance 1.

De manière générale, chaque séance commence par un rappel de la séance précédente. Si vous le souhaitez, vous pouvez profiter de ces occasions pour revenir sur les moments de réflexion personnelle de la dernière séance, afin de les reprendre en classe entière.

3. Activités énergisantes (10 min)



Proposez une **activité énergisante** parmi celles listées en annexe (par exemple : « je m'appelle et j'aime »).

→ Retours réflexifs sur l'activité

Annoncez à présent à la classe qu'elle va jouer un jeu de rôle, avant de lui donner les consignes détaillées.

Matériel :

Un espace pour mettre en place deux jeux de rôle
1 poster

Des « cartes rôles » expliquant la mission des différents acteurs :

- **Jeu de rôle 1** : cartes rôles pour les élèves volontaires, pour les élèves du « groupe ouvert », pour les élèves du « groupe à code » et pour le groupe d'observateurs (prévoir également des grilles d'observation pour ce dernier groupe).

- **Jeu de rôle 2** : cartes rôles pour les élèves volontaires. Vous pourrez rappeler leur mission aux autres élèves directement à l'oral.

Les cartes « groupe »



4. Activités principales (25 min)

Jeu de rôle 1 : « groupe ouvert » ou « groupe à code » (10 min)

Etape 1 Si vous réalisez cette séance en co-animation, demandez à deux élèves volontaires de quitter la classe, sous la surveillance du second animateur ou de la seconde animatrice. Remettez-leur une carte, préparée au préalable, qui leur expliquera leur mission : à leur retour, ils devront s'intégrer aux groupes qui se seront formés pendant leur absence.

Si vous ne réalisez pas cette séance en co-animation, demandez aux deux élèves volontaires de s'éloigner tout en restant dans la même pièce. Ils ne doivent pas être en mesure d'entendre ou d'observer le reste de la classe.

Etape 2 Une fois les volontaires éloignés, répartissez la classe en trois groupes :

• Le premier sera le « groupe ouvert » : chaque personne peut y être intégrée sans problème et les élèves ne doivent rien faire de particulier pour en faire partie ;

• Le deuxième sera le « groupe à code » : ce groupe possède des normes ou des critères auxquels les deux élèves devront répondre pour être acceptés ;

• Le troisième sera un « groupe d'observateurs » : remettez à ces élèves une grille d'observation qu'ils devront remplir en observant le jeu de rôle.

Chaque groupe forme un cercle, assis sur des chaises. Vous pouvez proposer un contexte facilitateur pour le jeu de rôle (par exemple : « la scène se passe à la sortie du collège » ou « la scène se passe à la cantine »).



Etape 3 Le « groupe à code » doit décider de deux critères spécifiques qu'il faudra remplir pour en faire partie. Par exemple : « porter des baskets », « avoir un skateboard » ou « être fan d'un groupe de musique donné ». Le « groupe ouvert » peut aider à fixer le code.

Précisez aux deux groupes qu'il leur suffira d'offrir une chaise à une personne pour lui faire savoir qu'elle est acceptée dans le groupe.

Etape 4 Les deux volontaires rejoignent le reste de la classe. Proposez-leur de s'intégrer d'abord au « groupe ouvert », puis au « groupe à code ». Expliquez-leur que si on leur offre une chaise, c'est le signal qu'ils sont intégrés au groupe.

Dans le groupe à code, ils devront poser uniquement des questions fermées (réponse par oui ou par non) pour découvrir les critères fixés.

Jeu de rôle 2 : « groupes à critères explicites » (10 min)

Etape 1 Deux autres volontaires s'isolent de la classe avec les mêmes consignes.

Etape 2 Donnez les consignes à tous les autres élèves : cette fois-ci, les deux groupes sont des « groupes à code », mais ils devront expliciter clairement leurs critères aux deux volontaires.

Etape 3 Les deux « groupes à code » décident des critères qui les définissent. Ces critères peuvent être des actions réalisables sur le moment (« cap ou pas cap »). Parmi ces critères, certains doivent être considérés comme « acceptables » (par exemple, serrer la main à tous les membres du groupe) ; d'autres doivent être « moins acceptables » (par exemple, action gênante ou amenant des conséquences négatives).

Etape 4 Les élèves reviennent et chacun des deux groupes doit dire clairement quelles conditions doivent être remplies pour les laisser entrer dans le groupe.

Etape 5 Chaque volontaire décide s'il accepte d'obéir aux critères ou pas, et **expose** sa décision au groupe.

→ Retours réflexifs sur l'activité (5 min)

Donnez d'abord aux quatre élèves volontaires l'occasion d'exprimer leurs expériences. Au besoin, utilisez les questions suivantes :

- Qu'avez-vous ressenti ?
- Comment avez-vous défendu votre position dans le jeu de rôle ?

- Comment avez-vous perçu les incitations des membres des groupes ?
- Qu'est-ce qui a rendu votre tâche facile ou difficile ? Comment avez-vous fait face à cette activité ?

5. Conclusion & Réflexion personnelle (10 min)

Demandez aux élèves de compléter le Livret Élève en revenant sur les phrases suivantes :

- Quelle responsabilité le groupe porte-t-il lorsqu'il décide de ne pas accepter quelqu'un ?
- Que ferais-tu pour faire partie d'un groupe ?
- Lorsque tu as le choix de faire partie d'un groupe ou non, quels éléments te poussent à accepter ou refuser ?
- Comment l'isolement nous affecte-t-il et impacte-t-il notre confiance en nous-mêmes ?



→ Débat (5 min)

Invitez les élèves à partager les réflexions qu'ils ont inscrites dans leur Livret Élève. Notez les grandes idées énoncées sur un poster, puis affichez-le dans la salle.

Les élèves répondent enfin à la dernière question du Livret Élève :

- Quel message utile retenez-vous de cette séance ?