



LA SEANCE 2 – Être ou ne pas être dans un groupe

Objectifs

- Explorer les pressions positives et négatives dans un groupe
- Identifier des feed-back possibles dans l'animation de cette séquence
- Se questionner pour aller vers plus de bienveillance pendant la séance

Questionnements en amont de la séance, seul.e et/ou en équipe :

- *Comment illustrer la pression des pairs dans la classe (ou au collège), à l'aide d'exemples ?*
- *Avez-vous des exemples personnels/communs, que vous aimeriez partager avec vos élèves ?*
- *Comment éviter les critiques et les jugements dans cette séance, pour l'aborder de manière plus constructive ?*
- *Comment soutenir des élèves qui sont les « souffre-douleurs » de la classe et/ou qui sont facilement influençables ?*

Conseils pendant la séance

- Une fois donné les consignes (plutôt floues, exprès), et posé les chaises vides proches des groupes, laissez-les **s'organiser comme ils le souhaitent**.
- N'oubliez pas d'inviter le groupe ouvert à aider le groupe à code à trouver les 2 critères [parfois, on remarque déjà des phénomènes de groupe : « non, on se débrouille tout seul ! C'est notre groupe et pas le vôtre, etc. » : à reprendre ! Le groupe ouvert doit connaître les codes pour aider, si besoin, les volontaires.
- Il y a beaucoup de **points à noter** et à garder pour la séance 7 (« Savoir dire Non »!) = Gardez par écrit les exemples, les retours des élèves (si vous êtes en binôme, une personne peut écrire au tableau les observations, les phrases marquantes des élèves, pendant que l'autre questionne le groupe).
- Si vous voulez diviser la classe en deux pour réaliser 2 jeux de rôle en parallèle → TOUJOURS faire le **débriefing en classe entière!**

Observations potentielles pendant les jeux de rôles [quelques observateurs peuvent contribuer!]

Générales, dans les deux jeux de rôles ≠ :

- Si les volontaires se séparent et chacun **va voir un groupe différent**, questionnez « *Qu'est-ce que ça vous a fait, à l'un et à l'autre ?* ». Peut-être avaient-ils décidé de rester ensemble, à la base ? (*// trahison des ados*).
- **Repérer les personnalités** et façons de réagir : persévérance à trouver les codes, avec un côté compétitif ? mal à l'aise d'être accepté tout de suite ? S'affirme quand même face au groupe même si ne peut pas vraiment choisir normalement ? fait tout pour être accepté.e ?
- Si les volontaires **s'assoient directement**, sans invitation: quelle réaction du groupe/du leader du groupe? Et du coup, quel ressenti des volontaires ?
- Rebondir sur tous les **phénomènes de comparaison** des groupes, entre les groupes « *Nous on est mieux, nous on est comme ça!* »
- Observez le **non-verbal** et questionner dessus : « *Qu'est-ce qui vous fait dire que le groupe n'est pas accueillant ? Qu'est-ce qui vous fait ressentir du rejet du groupe dans leur comportement/visage, etc. ?* »

Point de vigilance

En fonction du code **et/ou de ce que vous pouvez accueillir**, les élèves peuvent réaliser le code sur l'instant s'ils le souhaitent (danse, chanson, etc.). Précisez tout de même que le jeu de rôle **s'arrête là**, et qu'il n'y a pas de suite (dans la cour, dans les semaines à venir). Utilisez des noms fictifs pour les volontaires à coller sur des étiquettes pour encore plus de recul.



Spécifique au JEU DE RÔLE 1 – Groupe ouvert – groupe à code

- Si le groupe ouvert accueille directement, en offrant une chaise (même parfois sans que les volontaires aient eu besoin de poser des questions !): « *Qu'est-ce que vous avez ressenti ?* » [pour certaines personnes, cela peut stresser, elles ont besoin de clarté et de critères pour être sereine sur « *à quelle sauce on va être mangé* »]
- Questionnez « *Quels groupes ouverts vous connaissez? dans quel contexte ? Où exactement ? Qu'est-ce que ça permet pour les gens ? En quoi c'est utile ?* »
- Si le groupe ouvert répond simplement « *oui* » aux questions des volontaires mais sans les inviter à s'asseoir (donc reste un tout petit peu fermé, et ce pendant un bon moment), vous pouvez relancer le groupe en redonnant la consigne « *Pour les intégrer, le signe est que vous leur offrez une chaise !* » → Rebondir sur **les ressentis des membres** du groupe à juste répondre « *oui* », étant tous assis alors que les volontaires sont face à eux, debouts.
- Parfois, quand ils passent du groupe ouvert au groupe à code, des membres du groupe ouvert peuvent dire « *Vous serez toujours les bienvenues chez nous ! Vous serez toujours acceptés* » : *Qu'est-ce que ça fait aux volontaires ? Quel impact pour eux ?* [rebondir sur le fait que quand on a des ressources, du soutien extérieur, il est plus facile d'avoir confiance en soi et en les autres !]

En tant qu'intervenant.e, quand ils arrivent au groupe à code, il y a besoin de recentrer en précisant aux volontaires : « *Dans ce groupe, il y a 2 codes à deviner, pour cela, posez des questions fermées.* »

- Questionnez le décalage entre l'accueil « *ouvert* » (normalement) et le côté fermé du groupe à code : *déconcertant, frustrant, violent parfois...*
 - Si c'est hyper-simple de rentrer dans le groupe ouvert : « *Quelle phrase, quel geste, quel signe vous a montré qu'ils étaient ouverts, et qu'est-ce qui a été le plus agréable pour vous ?* » + « *Qu'est-ce que ça fait d'être accueilli à bras ouverts, avec un sourire, directement ?* »
 - Et à l'inverse : « *Qu'est-ce que vous ressentez quand on vous répond « non » directement dans l'autre groupe ?* »
- Observer la réaction quand un ou deux volontaires se confronte(nt) au **refus** du groupe à code :
 - Certains vont persévérer
 - Certains vont se tourner vers leur binôme, pour faire face (besoin d'un allié++)
 - Certains vont tout de suite dire « *ha mais si vous êtes aussi fermés d'esprit, moi, je m'en vais !* » (ce qui est intéressant) → *quel impact sur l'autre volontaire ?*
- Questionner aussi le ressenti dans les groupes :
 - « *Qu'est-ce que ça fait ressentir d'être un groupe ouvert ?* » [Attention, cela peut être désagréable pour certaines personnes ! L'accueillir et questionner avec curiosité !]
 - « *Qu'est-ce que ça fait ressentir d'être dans un groupe à code, qui dit « non » très rapidement ?* »:
 - *Sympa, drôle, côté grisant d'avoir la puissance [ils ne diront surement pas ce mot] → questionner la notion de **leadership**, et de mettre à mal les autres = comme c'est dur de sortir de cette posture! « Qu'est-ce qui le permettrait ? »*
 - *Met mal à l'aise, inconfortable, volonté d'aider → « Qu'est-ce que ça dit d'important sur vous? Qu'est-ce qui vous aurait permis de verbaliser ces émotions désagréables? »*
- Parfois, un volontaire trouve un des 2 critères: le groupe l'invite à s'asseoir, mais pas l'autre ! (//leur vie quotidienne)→
 - *Quel ressenti de cet autre ?*
 - Que fait le volontaire invité à s'asseoir ? Il s'assoit et laisse le deuxième tout.e seul.e ? Il ne s'assoit pas et dit au groupe que c'est avec ou sans son binôme ? Observez et faites-en quelque chose en terme de ressenti !
- Quand les volontaires galèrent, on invite le groupe ouvert à les aider, en donnant des indices ! → *Qu'est-ce que ça créé comme émotion/sentiment aux volontaires ?*
 - Observez bien **comment le groupe ouvert aident** : certains ne vont rien faire, d'autres vont se lever pour se mettre à côté d'eux (altruisme+ affirmation de soi pour sortir du groupe et aller se



confronter à l'autre groupe!), d'autres vont chuchoter un indice de loin, d'autres vont se lever brièvement pour glisser à l'oreille un indice, etc.

- Il se peut que des membres du groupe ouvert disent pendant le jeu « *On leur donne des indices mais ils nous écoutent pas !* » → „*Qu'est-ce qui permettrait qu'ils/elles vous écoutent?*“ [de se lever, de les appeler, de mimer face à elle, etc.] (recherche de solution concrète, même pendant le jeu!)
- En fonction des façons de faire, vous pouvez **les noter** dans votre tête ou sur un papier, pour les **valoriser individuellement** dans un second temps.

Il se peut qu'indirectement, **des membres du groupe à code donnent des indices** : → « *Pourquoi ? Qu'est-ce que ça dit d'important sur vous ?* »

➤ Alors que la consigne de base est **de trouver les critères pour être accepté**, il peut se passer **les 3 réactions suivantes**, une fois les 2 critères trouvés:

1. **Les volontaires sont invités à s'asseoir et ils s'assoient** :

- « *Quel ressenti avez-vous éprouvé ?* » (pour les volontaires)
- « *Pourquoi vous vous êtes assis.e.s? En aviez-vous réellement envie ?* → (en fonction de leur réponse) *Qu'est-ce que ça vous apprend sur vous ?* »

2. **Un.e ou les volontaires ne veulent quand même pas entrer dans le groupe** :

- « *Pourquoi ? Qu'est-ce qui vous a permis de vous affirmer, alors que ce n'est même pas les consignes ?* [vient renforcer certaines CPS, certaines valeurs...]
- « *Et comment, vous le groupe, vous avez ressenti ce refus ? Comment y avez-vous réagit ?* » [Tolérance? Rejet? Négociation?] → (en fonction de leur réponse) *Quel apprentissage vous en faites ?* »

3. **Le groupe refuse qu'ils entrent car les volontaires ne rentrent pas dans les critères** (être une fille alors qu'il y a un garçon par ex...):

- « *Qu'avez-vous ressenti ?* » (pour les volontaires)
- Et surtout, questionner les membres du groupe qui ont suivi le leader mais qui **sont mal à l'aise avec cette décision!** « *Tout le monde était d'accord avec cette décision ? Pourquoi il est difficile d'affirmer son désaccord dans ce moment-là ? Qu'est-ce qui aurait permis de le faire, d'aider à le faire ?* »

Spécifique au JEU DE RÔLE 2 – groupes à codes explicites

Parfois, si les groupes ne se sont pas remixés après le jeu de rôle 1, on retrouve un côté „*fermé*“ du groupe qui était assis en groupe à code, et un côté „*bienveillant*“ pour celui qui était groupe ouvert...

Observer au sein des groupes **comment ils s'organisent pour trouver les critères**... Qui leade ? Arrivent-ils à trouver, ou non? Parfois, si un groupe a du mal, ça vient témoigner d'une mauvaise cohésion VS si les idées fusent, il y a de fortes chances que le groupe a une belle synergie! Et **cela a un impact sur la suite du jeu de rôle**. Vous pouvez questionner ce phénomène dans le débriefing.

- Souvent, les groupes commencent à annoncer d'abord le critère « *acceptable* » pour amadouer ! → « *Pourquoi vous avez utilisé cette méthode-là, instinctivement? Qu'est-ce que ça permet ?* »
 - Quand le premier groupe annonce ce premier critère (presque) toujours **acceptable**, parfois...
 - ... les volontaires doivent absolument l'accepter avant qu'ils donnent le deuxième [traduction d'une puissance du groupe, alors qu'en fait, ce sont les volontaires qui ont le pouvoir dans ce jeu de rôle à se positionner]→ le deuxième groupe, qui n'avait pas compris cette consigne – car elle n'existe pas – peut ainsi se faire influencer, et réagir pareil! Rebondir sur ce phénomène d'influence des groupes!
 - ... les volontaires le font directement, sans réfléchir et/ou sans attendre l'autre critère [= rebondir le besoin d'appartenir au groupe++ et sur ce que ça nous fait faire instinctivement]
- Souvent, dans la tête des volontaires, c'est **soit un groupe soit l'autre** → ils vont donc aussi comparer « *je vais voir si l'autre est plus [machin], moins [truc]... !* » ; on peut très bien lancer le débat sur ce point : « *On ne peut appartenir qu'à un seul groupe ? Pourquoi avez-vous le besoin de comparer les groupes entre eux ? Comment ça se démontre dans la vie de tous les jours ? On ne peut pas appartenir à 2, 3, 4 groupes différents ?* »



- Ce sont les volontaires qui ont le pouvoir cette fois-ci (normalement)... Comment le manifestent-ils ? Questionnement au groupe ? « Non » catégorique? Hésitation? Lancent un cap ou pas cap aux membres groupe (« *ha ouais vous me demandez ça ? Et vous, vous le faites?* »)? → Questionner les observateurs et compléter leur observation.
- Questionner ce phénomène de « **jeu cap ou pas cap** » pour rentrer dans un groupe : « *Faites-vous du lien avec votre vie de tous les jours? Trouvez-vous ça normal, positif, négatif?* » [si vous avez des exemples concrets de situations passées, c'est le mieux]
- Parfois il y a besoin de recentrer les volontaires : « *Au final, quelle est votre décision ?* »
 - *Ce groupe là / ce groupe-ci* → « *Pourquoi?* » [souvent, parce que c'est le moins pire]
 - *Est-ce qu'on peut choisir aucun des deux ?* [« *C'est comme vous voulez* »] → « *Qu'est-ce qui vous a permis de n'en choisir aucun ? Facile ou difficile ? Pourquoi ?* »
- « *Qu'est-ce que ça fait [à tel groupe] quand les volontaires choisissent [l'autre groupe]? Quels ressentis?* »
- Les notions de **critère acceptable et critère non-acceptable**...potentiels retours :
 - « Si on cherche vraiment des potes, on met en sourdine quelques valeurs (→ transgression) pour adhérer à un ou des critères qui nous correspondent (centres d'intérêt communs)... » Ca ne va pas être dit comme cela, mais l'idée de mettre de côté des inconforts pour adhérer à un truc cool arrive régulièrement. Les questionner dessus.
 - « *Qu'est-ce qui est acceptable et qu'est-ce qui ne l'est pas ?* » [exemple: peut-être que pour certains, apporter du jus c'est acceptable... sauf que si c'est tout le temps, tous les jours, on devient un lardin et ça devient inacceptable !]
- Plusieurs façons de **dire « NON »**, qui a un impact énorme sur la réponse du groupe et du reste du jeu de rôle:
 - Si les volontaires l'expriment **avec rejet, voire agressivité**, (très souvent) le groupe se met en **rejet++** de cette personne : « *ha bah tant pis pour toi ! Tu peux aller voir ailleurs ! etc.* »
 - S'ils le disent **avec hésitation** → **PRESSION DU GROUPE**, avec tous les arguments possibles et imaginables
 - S'ils donnent **des arguments** (même si le non n'est pas dit) → **Contre-arguments++ et pression du groupe**
 - S'ils disent « non » avec **bienveillance et sourire** → Pression du groupe bienveillante et/ou **négociation** (atténuer des critères, possibilité de juste les accepter mais pas forcément les faire...), voire laisse tranquille...
 - Si les volontaires parlent d'eux-mêmes, avec du **message-JE (communication bienveillante)** « *Je suis très mal à l'aise qu'on me demande de faire ça, donc non merci* » → il y a plus de chance que le groupe laisse le.s volontaire.s **tranquille.s** et/ou négociation bienveillante qui va dans le sens du volontaire [à garder pour la séance 7 aussi]

Cette partie permet d'introduire le fait que ça ne va pas que dans un sens ou dans l'autre : **les attitudes des uns ET des autres** ont un impact, contribue à ce que les volontaires soient acceptés ou pas, et selon quelles conditions. Cela se retrouve dans les 2 jeux de rôle.

Dans tous les cas, certains ont tendance à vouloir laisser les volontaires tranquilles, ils sont mal à l'aise avec cette situation → leur donner la parole [« *J'avais envie de dire aux autres, mais il a dit « non », c'est « non » ! On le laisse tranquille, là !* »] → « *Pourquoi n'as-tu pas dit ce que tu avais à dire ? Qu'est-ce qui aurait été utile pour que tu puisses le faire, pour qu'une personne puisse le faire?* ». Cette dernière question est ouverte à toute la classe, pour éviter de trop cibler un.e élève [toujours finir sur une ou des solutions concrètes pour Demain]