

EDITIONS PAROLES DE SAGESSE

CE1-CM2

PARCOURS COHÉSION ANTI-HARCÈLEMENT

GUIDE DE L'ANIMATEUR



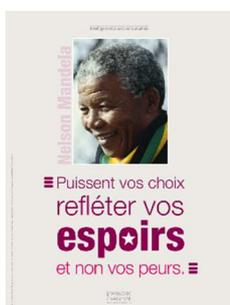
CHRONOLOGIE DES ATELIERS :



ATELIER 1 : Libérer la parole et fédérer

Objectifs :

- Faire un état des lieux sur le ressenti des élèves
- Fédérer les élèves autour d'un objectif positif commun et l'envie de faire cohésion tous ensemble



ATELIER 2 : Trouver l'équilibre : *ni victime, ni bourreau*

Objectifs :

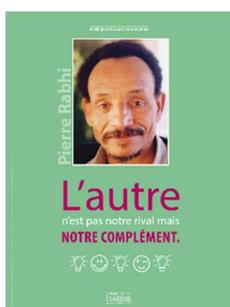
- Trouver l'inspiration chez ceux qui ont affronté l'adversité



ATELIER 3 : Comprendre

Objectifs :

- Comprendre les mécanismes du harcèlement et les problèmes émotionnels du harceleur
- Susciter la réaction « *je ne veux pas être un harceleur, et au contraire je veux être un défenseur* »



ATELIER 4 : Succès et complémentarité

Objectifs :

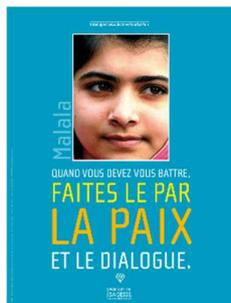
- Éveiller la conscience de l'interdépendance
- Développer l'intelligence collective
- Prendre conscience que notre bonheur dépend de notre capacité à être constructifs ensemble



ATELIER 5 : Donner envie de protéger les autres

Objectifs :

- Donner envie d'être un leader positif
- Mettre en place une nouvelle compréhension et de nouvelles attitudes



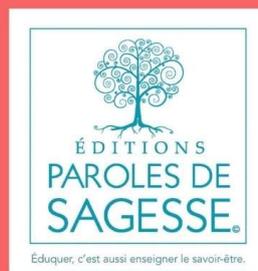
ATELIER 6 : Courage et intégration du parcours

Objectifs :

- Donner l'inspiration pour avoir le courage d'affronter fermement et pacifiquement : la peur, les menaces, la violence physique et verbale

COHÉSION ANTI-HARCÈLEMENT - ATELIER 1

Libérer la parole



Objectifs :

- ➔ Faire un état des lieux sur le ressenti des élèves
- ➔ Fédérer les élèves autour d'un objectif positif commun et l'envie de faire cohésion tous ensemble

Vous pouvez commencer en demandant à un élève de lire le texte de l'affiche ?

Puis demander aux élèves de la classe ce qu'ils en comprennent. Vous pouvez les relancer avec les questions suivantes :

- Que veut dire être inclus dans un groupe ?
- Que veut dire pouvoir compter sur quelqu'un ? Avoir confiance en un ami ?
- Pourquoi c'est bien d'inclure tout le monde dans nos jeux, nos discussions, à table ? (Par exemple, on apprend à connaître de nouvelles personnes, tout le monde s'entend mieux, l'ambiance générale est plus agréable...)

Puis, vous pouvez expliquer que nous sommes tous différents et que nos différences peuvent être de tous ordres : couleur de cheveux, taille, personnalité, lunettes, couleur des yeux,

nationalité, force physique, mentale, etc. Personne n'est pareil, nous sommes uniques et c'est ça qui est bien, nous sommes tous de belles personnes, chacun à notre façon.

Enfin, vous pouvez leur expliquer que nous avons aussi des points communs. Trouver ces points communs et accepter nos différences fait que notre vie est belle et riche. Nous pouvons nous entraider et nous enrichir les uns les autres.

JEU « OUI ou NON ? » : un jeu pour fédérer



Lieu : un lieu avec suffisamment d'espace.

Objectif pédagogique :

Aider les élèves à prendre conscience qu'ils souhaitent tous la même chose, que tous sont inclus et aient de bonnes relations. Les questions vont ouvrir la possibilité pour les élèves de vouloir ce qu'il y a de meilleur. C'est important pour fédérer les élèves autour d'un objectif commun. S'ils partagent tous l'ambition commune d'avoir une bonne ambiance dans leur classe et leur école, leurs chances d'y parvenir seront démultipliées.

Expliquer à la classe que vous allez leur poser des questions. Ceux qui ont envie de répondre « oui » iront se placer du côté de la porte, ceux qui auront envie de répondre « non » iront du côté de la fenêtre (ou du tableau / couleur d'un mur /etc.).



Vous pouvez expliquer l'objectif aux élèves :

« On va faire un jeu et ce jeu va nous permettre de voir comment on a envie d'être avec les autres. »

Vérifiez qu'ils ont compris la consigne en commençant par des questions simples :

Qui aime la glace au chocolat ?

Oui, côté porte Non, côté fenêtre

Qui aime se laver les dents ?

Oui, côté porte Non, côté fenêtre

Qui a envie que tout le monde soit copain dans notre classe ?

Oui, côté porte Non, côté fenêtre

- Si 100% a dit *OUI*, vous pouvez leur expliquer que puisqu'ils veulent tous la même chose, ils vont y arriver ;
- Si, quelques-uns se positionnent du côté *NON*, ils vont réaliser qu'ils sont minoritaires.
- Vous pouvez alors demander aux élèves positionnés du côté *OUI* : « qu'est-ce qu'on peut dire pour que ceux qui sont de l'autre côté aient envie d'être copains/ de bien s'entendre avec tout le monde ? »

Qui a envie que quelqu'un vienne lui proposer de jouer s'il est seul aujourd'hui ?

Oui, côté porte Non, côté fenêtre

NB : Si cela vous semble judicieux et que la classe reste intéressée, vous pouvez proposer à ceux qui ont dit oui d'expliquer pourquoi ?

Qui ira inviter ceux qui sont seuls aujourd’hui ?

Oui, côté porte Non, côté fenêtre

NB : Si cela vous semble judicieux et que la classe reste intéressée, vous pouvez proposer à ceux qui ont dit oui d’expliquer pourquoi ?

Qui a envie de manger un gâteau à la moutarde ?

Oui, côté porte Non, côté fenêtre

Qui a envie d’être dans une classe où on s’entraide les uns les autres ?

Oui, côté porte Non, côté fenêtre

NB : Si cela vous semble judicieux et que la classe reste intéressée, vous pouvez proposer à ceux qui ont dit oui d’expliquer pourquoi ?

Qui aime être invité à une fête d’anniversaire ?

Oui, côté porte Non, côté fenêtre

Qui a envie d’être dans une classe où chacun est accepté comme il est (même si on pense différemment) ?

Oui, côté porte Non, côté fenêtre

NB : Si cela vous semble judicieux et que la classe reste intéressée, vous pouvez proposer à ceux qui ont dit oui d’expliquer pourquoi ?

Qui aime jouer au foot ?

Oui, côté porte Non, côté fenêtre

Qui a envie d’être dans une classe où on se sent encouragé par les enseignants ?

Oui, côté porte Non, côté fenêtre

NB : Si cela vous semble judicieux et la classe reste intéressée, vous pouvez proposer à ceux qui ont dit oui d’expliquer pourquoi ?

Qui a envie d’être dans une classe où on respecte les enseignants ?

Oui, côté porte Non, côté fenêtre

NB : Si cela vous semble judicieux et que la classe reste intéressée, vous pouvez proposer à ceux qui ont dit oui d’expliquer pourquoi ?

Cette première étape est là pour qu’ils réalisent qu’ils souhaitent tous la même chose et les motiver à faire cohésion.

Vous pouvez conclure le jeu en reflétant les résultats aux élèves : par exemple « vous voyez, durant le jeu, on a vu que tout le monde a envie d’être accepté tel qu’il est, d’aller chercher un copain s’il est seul et qu’on s’entende tous dans notre classe. » Puisque vous avez tous envie de ça, alors vous allez réussir.

Vous pouvez ensuite leur proposer de faire un autre jeu :



JEU l'Île de l'Inclusion : un Jeu de coopération

Objectif pédagogique :

L'objectif de ce jeu est de promouvoir l'**inclusion** et le **travail d'équipe** en encourageant les élèves à inclure les autres dans les activités et à nouer de nouvelles relations.

L'objectif est que les élèves trouvent un maximum de points communs. Et que s'ils sont différents, ils ont aussi des **points communs**.

Vous pouvez expliquer aux élèves : « *On va faire un jeu et ce jeu va nous permettre de nous rendre compte qu'on peut toujours trouver des points communs avec les autres, même si on a l'impression d'être très différents.* »

Matériel :

- un grand espace ouvert pour se déplacer
- cônes colorés ou marqueurs pour délimiter la zone de jeu

Règles :

1. Configuration :

- Désignez une zone centrale de l'espace de jeu comme étant l'"Île".
- Tous les autres élèves se mettent à l'extérieur.

2. Rôles :

- Chaque élève est un "Explorateur de l'Inclusion" chargé d'explorer l'île et de fédérer tous les élèves de la classe.
- **Le but est que personne ne reste isolé à l'extérieur.**

3. Déroulement du jeu :

- Le jeu commence avec un élève désigné comme "Ambassadeur de l'Île" se tenant dans la zone centrale de l'Île.
- L'Ambassadeur de l'Île annonce un point commun (par exemple, couleur préférée, jeu préféré « *tous ceux qui aiment (...), rentrez dans le cercle* »).
- Les Explorateurs de l'Inclusion qui partagent ce centre d'intérêt entrent alors sur l'île.
- L'Ambassadeur de l'île continue de proposer différents centres d'intérêts jusqu'à ce qu'il ait trouvé un point commun avec tout le monde.
- **Le but est qu'il n'y ait plus personne en dehors du cercle.**
- Dès que tout le monde est rentré dans le cercle, on recommence en changeant d'ambassadeur.

Lorsque tout le monde est entré sur l'île, on peut changer d'ambassadeur pour que le plus d'élèves possible interagissent sur leurs centres d'intérêts variés et conscientisent leurs points communs. L'enseignant peut aider les ambassadeurs s'ils manquent d'inspiration pour trouver des points communs.

A chaque nouvel élève il faut trouver des nouveaux points communs, on ne peut pas dire quelque chose qui a déjà été dit.

4. Fin du jeu :

- Le jeu se termine après une durée prédéterminée ou lorsque tous les Explorateurs de l'Inclusion ont eu l'occasion de trouver leur point commun avec tous les autres.
- Rassemblez les élèves pour une session de débriefing afin de discuter de leurs expériences et de partager ce qu'ils ont apprécié dans le fait de découvrir leurs points communs et ce qui les rassemble.



Vous pouvez conclure le jeu en reflétant les résultats aux élèves

- Mettez l'accent sur l'importance de l'inclusion et la valeur de se faire de nouveaux amis.
- Encouragez les élèves à rechercher activement et à inclure les autres qui pourraient se sentir exclus ou seuls.
- Renforcez l'idée que tout le monde a quelque chose d'unique à offrir et que les amitiés peuvent se nouer à travers des intérêts et des expériences partagés.
- On a toujours un point commun avec les autres, même si on a l'impression d'être très différents.

Vous pouvez leur refléter :

« *Vous avez vu, on s'est rendu compte qu'on aime tous :*

- *La glace au chocolat*
- *Les vacances*
- *Les dessins animés*
- *Etc.*

Donc, même si on est différents, on peut toujours trouver un point commun avec un copain. »

"L'Aventure sur l'Île de l'Inclusion" offre une manière amusante et interactive pour les élèves d'apprendre l'inclusivité tout en favorisant de nouvelles amitiés et des liens.