



LE CONSEIL MUNICIPAL DES ENFANTS  
VOUS PRÉSENTE

# “AIDONS SACHA” LE JEU DU CME CONTRE LE HARCÈLEMENT

GUIDE D'ANIMATION

Téléchargez ici le  
plateau et les cartes





# SOMMAIRE

P.4

PRÉSENTATION DU JEU



P.5

RÈGLES DU JEU  
FORMAT JEU

P.9

RÈGLES DU JEU  
FORMAT CLASSE

P.13

ÊTRE MAÎTRE DU JEU

P.16

QUI PEUT AIDER ?



P.17

DÉBRIEFING  
FIN DE PARTIE

P.18

POUR ALLER PLUS LOIN


# PRÉSENTATION DU JEU

Le Conseil Municipal des Enfants de la ville de Créteil vous propose un jeu de sensibilisation sur le harcèlement scolaire et le cyberharcèlement conçu par le Conseil des Adolescents.

Ce projet a été travaillé en collaboration avec Jean-Louis SBARDELLA de la société ILLUDIE et Haïfat MAOULIDA, Docteure en psychologie spécialisée en Psychologie Sociale, de l'Éducation et du Travail.

## Pourquoi sensibiliser à travers le jeu ?

Le jeu est un des meilleurs vecteurs d'apprentissage. Il nous permet d'apprendre tout en s'amusant et de développer nos connaissances et compétences, ici sur le (cyber)harcèlement. Le pouvoir apprenant du jeu est augmenté lorsqu'il est conscientisé, c'est-à-dire quand une réflexion se fait sur les savoirs qu'il développe. Ici, il s'agira d'adopter le rôle de témoin-intervenant de manière à favoriser le désamorçage de la situation de harcèlement. Finalement, sa structure et les prises de décision à effectuer tout au long de la partie favoriseront la prise de conscience du jeune et plus largement sa vision du monde. En effet, la confrontation à des situations réelles de harcèlement à travers un personnage fictif doit permettre un changement de perspective sur cette problématique et induira une évolution des mentalités.

Ce jeu peut être utilisé soit en petit groupe "  ", soit en grand groupe "  " avec des règles adaptées en fonction du format.

## Objectifs

- Recréer une dynamique de groupe solidaire entre les élèves
- Se rendre compte des conséquences du harcèlement
- Proposer des solutions pour faciliter son désamorçage
- Responsabiliser les adolescents quant à leurs comportements et leurs usages des réseaux sociaux
- Ouvrir la discussion sur cette thématique entre enfants et avec les adultes

## Synopsis

“ Sacha a été victime de harcèlement et souhaite changer d'école.

En votre qualité d'agents spatio-temporels, vous êtes chargés de remonter le fil de son année scolaire. Le but ? Intervenir lorsque ces situations se présentent pour changer le cours des choses et permettre à Sacha de se sentir mieux dans son école. ”

## Matériel



**Plateau de jeu** : Représente une cour d'école élémentaire et ses environs afin de rendre visibles tous les adultes pouvant venir en aide en cas de (cyber)harcèlement (voir page 16).

**Ce plateau est donc l'endroit où se règlent les problèmes, grâce à l'écoute et à la bienveillance supposée des adultes qui s'y trouvent.**

**Cartes ÉVÈNEMENT** : Situations de violences physiques, verbales ou morales.

**Cartes TÉMOIN** : Comportements des personnes témoins des situations de violence.

**Cartes RÉACTION** : Actions permettant d'apaiser des situations de violence.

## Rôles

**Maître du Jeu (animateur du jeu)** : Accompagne les joueurs en toute neutralité tout au long de la partie en inventant et en narrant l'histoire de Sacha à partir des cartes **ÉVÈNEMENT** et **TÉMOIN** (voir page 13).

**Agents spatio-temporels (joueurs et joueuses)** : Reviennent sur chaque situation de violence vécue par Sacha et tentent de les apaiser à partir des cartes **RÉACTION**.

*Les réactions choisies n'ont pas vocation à résoudre totalement les situations de violence, mais doivent aider Sacha à les surmonter.*

## Formats

**Format jeu**

- 8 ans +
- 6 + 1 MJ
- 20-40 min

Voir page 6

**Format classe**

- 8 ans +
- 30 max + 1 MJ
- 45-60 min

Voir page 9

# RÈGLES DU JEU

## Mise en place

**Format jeu**

8 ans +

6 + 1 MJ

20-40 min

- Prendre 6 cartes **ÉVÈNEMENT** pour disposer la ligne temporelle qui représentent 6 situations majeures de violences verbales ou physiques, sur internet ou en milieu scolaire, vécues par Sacha durant son année scolaire à l'école.
- Prendre le paquet de cartes **TÉMOIN** pour les mettre à disposition du Maître du Jeu.
- Prendre le paquet de cartes **RÉACTION** et distribuer 3 cartes à chaque joueur qu'il pourra jouer pendant la partie.

LES TÉMOINS DISENT N'AVOIR RIEN VU

CAMILLE SE FAIT VOLER SON SAC

ÉVÈNEMENT

ÉVÈNEMENT

ÉVÈNEMENT

ÉVÈNEMENT

ÉVÈNEMENT

ÉVÈNEMENT

Ligne temporelle à dévoiler au fur et à mesure

## Déroulé

- Une personne doit être le Maître du Jeu et animer la partie
- Le Maître du Jeu présente l'histoire (voir synopsis p. 5) pour donner envie aux joueurs de participer à l'aventure et de changer le cours des choses
- Le Maître du Jeu présente les types de cartes (**ÉVÈNEMENT**, **TÉMOIN** et **RÉACTION**) et le plateau
- Le Maître du Jeu fait la mise en place et la distribution

6 cartes **ÉVÈNEMENT** composent la ligne temporelle donc il y a 6 tours de jeu

Pour chaque tour :

- Le Maître du Jeu dévoile la carte **ÉVÈNEMENT** qui correspond à la situation à laquelle doit faire face Sacha.
- Le Maître du Jeu consulte les cartes **TÉMOIN** qu'il a en main. Il peut prendre une minute pour imaginer quel(s) témoin(s) il va pouvoir jouer pour complexifier la situation et lui inventer un contexte (facultatif).
- Le Maître du Jeu lit la carte **ÉVÈNEMENT** à haute voix et invente le contexte dans laquelle la situation se produit, puis il abaisse une à une les cartes **TÉMOIN** de son choix (facultatif) en expliquant de quelle façon les témoins participent à la situation.
- Au regard de la situation, les joueurs choisissent parmi leurs cartes **RÉACTION**, une ou plusieurs cartes qui pourraient aider Sacha et les posent face cachée.
- Le Maître du Jeu les lit à haute voix une à une, en les étalant devant lui afin qu'elles soient visibles.
- Les joueurs doivent s'accorder sur la ou les propositions qui leur semblent les plus adaptée(s) pour répondre à l'évènement indiqué.
- Enfin, les joueurs choisissent un emplacement du plateau où ils posent les cartes. Cet emplacement correspond à une personne identifiée. Ainsi, ils décident de transmettre la situation à cette personne qui représente une solution possible et qui se chargera de résoudre la situation.

**Une fois la situation traitée, on passe au prochain évènement de la ligne temporelle**



## Fin du jeu

Au terme du 6ème tour, les 6 situations ont été traitées par le groupe.

Des solutions ont été trouvées car Sacha n'est plus seul(e) face au harcèlement dont il(elle) est victime. Les enfants se sont mobilisés, ils ont transmis des situations graves aux relais compétents et c'est l'ensemble de la communauté éducative qui a pris en charge cette situation.

Le Maître du Jeu, avec l'aide des joueurs, peut récapituler les réactions du groupe et rappeler quels sont les adultes qui les ont aidés tout au long de la partie. Pour cela, il s'aide des lieux où les enfants se sont rendus pour transmettre les situations durant les 6 tours de jeu.

**Après la fin du jeu, il est important de faire le **débriefing** avec les joueurs et joueuses (voir page 17).**



# RÈGLES DU JEU

## Mise en place

Par groupes  
de 4

Format  
classe



8 ans +

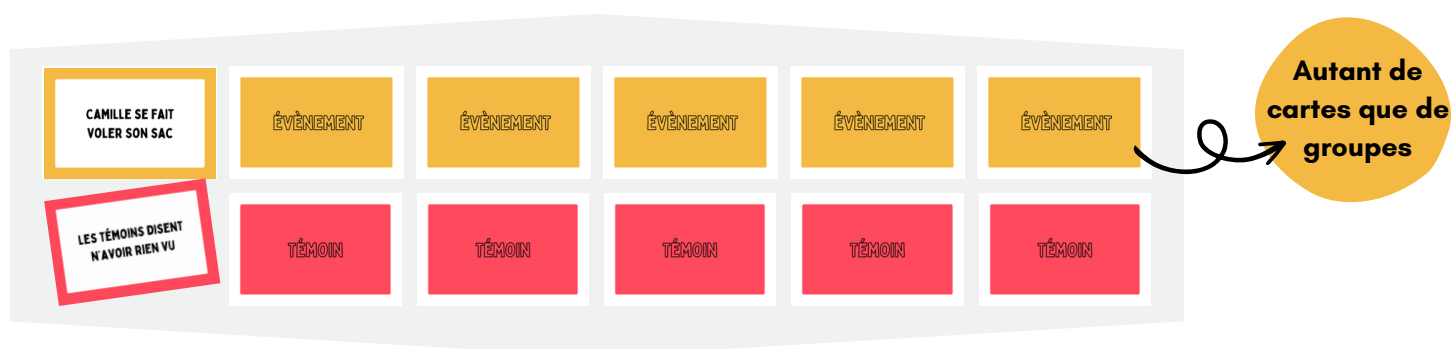


30 max + 1 MJ



45-60 min

- Former des groupes de 4 à 5 joueurs
- Prendre les cartes **ÉVÈNEMENT** pour disposer la ligne temporelle. Ces cartes représentent les situations majeures de violences, verbales ou physiques, sur internet ou en milieu scolaire, vécues par Sacha durant son année scolaire à l'école.  
*Il faut choisir autant de cartes que de groupes*
- Associer les cartes **TÉMOIN** aux cartes **ÉVÈNEMENT** de la ligne temporelle. Ces cartes représentent l'attitude des personnes témoins des différentes situations.
- Prendre le paquet de cartes **RÉACTION** et le répartir entre les groupes. Ces cartes sont des propositions de réactions pour aider à trouver une solution aux différentes situations.



Ligne temporelle à dévoiler entièrement au démarrage du jeu

## Déroulé

- Une personne doit être le Maître du Jeu et animer la partie
- Le Maître du Jeu présente l'histoire (voir synopsis p. 5) pour donner envie aux joueurs de participer à l'aventure et de changer le cours des choses
- Le Maître du Jeu présente les types de cartes (**ÉVÈNEMENT**, **TÉMOIN** et **RÉACTION**) et le plateau

Les cartes **ÉVÈNEMENT** composent la ligne temporelle  
*(il y a autant d'évènements que de groupes)*

- Le Maître du Jeu présente la ligne temporelle qui correspond à toutes les situations vécues par Sacha durant son année scolaire.

Il lit une à une à haute voix les cartes **ÉVÈNEMENT** invente le contexte dans laquelle la situation se produit et explique de quelle façon les cartes **TÉMOIN** (cartes associées à chaque évènement) participent à l'histoire.

- Le Maître du Jeu fait la distribution des cartes par groupe. Chaque groupe récupère une carte **ÉVÈNEMENT**, des cartes **TÉMOIN** et un paquet de cartes **RÉACTION**.

**Puis, au choix selon la durée de la séance :**



**PROPOSITION 1 :** Atelier classique (séance de 1h)  
page 11



**PROPOSITION 2 :** Atelier avec mises en scène (séance de 1h30 à 2h)  
page 12

### Concertation - 20 minutes

En groupe, pendant un temps donné, les joueurs discutent de la situation et de son contexte, puis réfléchissent aux conséquences éventuelles de chacune d'entre elles. Le Maître du Jeu passe dans les différents groupes et invite les joueurs à s'accorder sur la ou les propositions de **RÉACTION** qui leur semblent les plus adaptée(s) pour répondre à l'évènement indiqué. Ils peuvent choisir parmi le paquet de cartes **RÉACTION** à disposition ou en inventer pour aider Sacha.

*Les joueurs ne sont pas des justiciers. Les réactions qu'ils choisissent n'ont pas vocation à résoudre totalement les situations de violences, mais doivent aider Sacha à les surmonter.*

### Restitution - 15 minutes

Une fois le temps d'échange par groupe écoulé, le Maître du Jeu reprend la main sur les discussions.

Dans l'ordre chronologique des évènements de la ligne temporelle initiale, **1 porte-parole par groupe recontextualise la situation (carte **ÉVÈNEMENT** et ses cartes **TÉMOIN** associées) et présente à la classe entière les solutions choisies.**

Cela permet d'échanger ensemble sur les différentes situations, comprendre de quelle façon les actions des élèves aident Sacha.

Puis, la classe détermine ensemble un emplacement du plateau où ils posent les cartes. Cet emplacement correspond à une personne identifiée. Ainsi, ils décident de transmettre la situation à cette personne qui représente une solution possible et qui se chargera de résoudre la situation.

### Fin du jeu et Débriefing - 20 minutes

Au terme de la restitution, des solutions ont été trouvées car Sacha n'est plus seul(e) face au harcèlement dont il(elle) est victime. En effet, il est nécessaire que les joueurs comprennent que leur rôle en tant qu'élève est très important. Ils peuvent s'aider entre camarades de classe mais aussi trouver de l'aide auprès de relais compétents selon la gravité des situations. Cet adulte viendra ainsi en soutien et pourra apporter son aide et son écoute (voir page 16).

Après la fin du jeu, il est important de débriefer avec les joueurs et joueuses (voir page 17).

### Concertation - 30 minutes

En groupe, pendant un temps donné, les joueurs discutent de la situation et de son contexte, puis réfléchissent aux conséquences éventuelles de chacune d'entre elles. Le Maître du Jeu passe dans les différents groupes et invite les joueurs à s'accorder sur la ou les propositions de **RÉACTION** qui leur semblent les plus adaptée(s) pour répondre à l'évènement indiqué. Pour cela, ils peuvent choisir parmi le paquet de cartes **RÉACTION** à disposition ou en inventer pour aider Sacha. Ils devront surtout réfléchir à une mise en scène afin de représenter la situation, la solution apportée et les éventuelles conséquences.

*Les joueurs ne sont pas des justiciers. Les réactions qu'ils choisissent n'ont pas vocation à résoudre totalement les situations de violences, mais doivent aider Sacha à les surmonter.*

### Restitution - 30 minutes

Une fois le temps d'échange par groupe écoulé, le Maître du Jeu reprend la main sur les discussions.

Dans l'ordre chronologique des évènements de la ligne temporelle initiale, **le groupe montre sa mise en scène à la classe entière.**

Cela permet d'échanger ensemble sur les différentes situations, comprendre de quelle façon les actions des élèves aident Sacha.

Puis, la classe détermine ensemble un emplacement du plateau où ils posent les cartes. Cet emplacement correspond à une personne identifiée. Ainsi, ils décident de transmettre la situation à cette personne qui représente une solution possible et qui se chargera de résoudre la situation.

### Fin du jeu et Débriefing - 20 minutes

Au terme de la restitution, des solutions ont été trouvées car Sacha n'est plus seul(e) face au harcèlement dont il(elle) est victime. En effet, il est nécessaire que les joueurs comprennent que leur rôle en tant qu'élève est très important. Ils peuvent s'aider entre camarades de classe mais aussi trouver de l'aide auprès de relais compétents selon la gravité des situations. Cet adulte viendra ainsi en soutien et pourra apporter son aide et son écoute (voir page 16).

Après la fin du jeu, il est important de débriefer avec les joueurs et joueuses (voir page 17).

# ÊTRE MAÎTRE DU JEU

## Attitude du Maître du Jeu

Dans un jeu de rôle, le Maître du Jeu est celui qui raconte des histoires. Il décrit des situations imaginaires et permet aux joueurs de les vivre et d'y participer activement. Il anime le jeu, mais il ne joue pas.

Le Maître du Jeu est un narrateur. Il décrit des situations grâce aux cartes qu'il joue et qu'il assemble pour raconter une histoire singulière.

Il ne joue pas « contre » les joueurs et ne cherche pas à piéger le groupe. C'est un guide qui doit rester neutre. Il ne doit donc pas donner son avis sur les réactions choisies par les joueurs.

Il doit leur permettre de trouver ensemble des solutions aux problèmes qu'il décrit.

**Il ne s'agit pas de gagner ou de perdre une partie. Les réactions du groupe d'adolescents ne sont pas bonnes ou mauvaises,** mais elles participent à une mobilisation plus large qui aidera les adolescents victimes de harcèlement : solidarité entre collégiens, aide des adultes, prise en compte des problèmes par les institutions.

La finalité du jeu est la mise en œuvre de cette mobilisation.



## Exemple concret du déroulement d'une partie

Ton rôle est de narrer toute l'histoire de Sacha, et pour ce faire tu es totalement libre !

C'est toi qui pose le scénario initial en inventant Sacha, qui construit tout le contexte autour des cartes **ÉVÈNEMENT** et **TÉMOIN** et qui imagine ce qui arrive à Sacha entre chaque carte **ÉVÈNEMENT** !

**À toi de jouer !**

### ÉTAPE 1

À quoi ressemble Sacha ? Exemples de détails que tu peux imaginer :

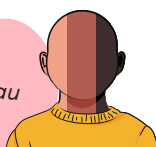
Son genre



Son âge

Sa taille

Sa couleur de peau



Sa couleur de cheveux



Son caractère

**Et tout ce que tu veux !**

#### Exemple de ce que peut dire le Maître du Jeu :

*"Sacha est une fille, elle est en classe de CE2, elle est blonde, aux yeux clairs avec la peau très pâle. C'est une des plus petites de sa classe et aussi l'une des plus drôles, elle adore faire des blagues à ses ami(e)s."*

### ÉTAPE 2

Quel est le contexte autour de chaque carte **ÉVÈNEMENT** ? Essaie de construire la situation pour donner le plus de détails aux joueurs :

#### Exemple de carte **ÉVÈNEMENT** :

*"Sacha se fait voler ses affaires et les retrouve déchirées dans la cour"*

**Ce que peut dire le Maître du Jeu :** *"Sacha et ses ami(e)s se font des blagues toutes les semaines en se cachant, par exemple, les affaires des uns et des autres mais les rendent rapidement, juste histoire de s'embêter un peu. Sauf qu'aujourd'hui ses amies, Sophia et Louise, sont allées trop loin. Non seulement, elles lui ont pris ses affaires, mais en plus, elles les ont déchirées et jetées dans la cour !"*

### ÉTAPE 3

Quel est le comportement des personnes autour de la scène ? Utilise une carte **TÉMOIN** de ton choix afin de rendre la situation plus réaliste :

#### Exemple de carte **TÉMOIN** :

*"Les témoins forment un cercle et s'amuse de la situation"*

**Ce que peut dire le Maître du Jeu :** *"Quand les autres élèves de la classe ont vu ce qu'il se passait, tout le monde est venu encourager Sophia et Louise car ils trouvaient ça très drôle."*

### ÉTAPE 4

Que se passe-t-il après que les joueurs aient décidé de leur carte **RÉACTION** et de l'endroit où la placer sur la plateau ? Invente la réaction des adultes à la situation pour montrer aux joueurs que leurs actions ont des conséquences :

#### Exemple de carte **RÉACTION** :

*"S'interposer" - la réaction est posée sur la case "Maître/Maîtresse"*

**Ce que peut dire le Maître du Jeu :** *"Vous vous êtes interposés pendant que Sophia et Louise déchiraient les affaires de Sacha donc vous avez empêché qu'il y ait trop de choses abîmées. Puis, vous êtes allés voir votre maîtresse pour lui expliquer la situation et lui montrer l'état des affaires de Sacha. Elle a été très surprise que ça arrive à Sacha, elle avait de très bonnes relations avec Sophia et Louise ! La maîtresse a expliqué aux filles qu'il y a toujours des limites aux blagues et que si ça ne fait pas rire l'autre personne ce n'est plus une blague ! Comme c'est la première fois et que les filles s'en veulent, elles ont reçu un avertissement et sont chargées de racheter les livres abîmés de Sacha."*

# EN CAS DE HARCÈLEMENT, QUI PEUT AIDER ?

## A l'école



**Directeur(trice)** : organise des réunions entre les maitres/maitresses et les parents. Il veille à la sécurité des élèves. Il/elle organise la vie de l'école.

**Référent(e) des animateurs** : dirige l'ensemble des animateurs et animatrices, organise leur emploi du temps sur le temps du midi à l'école et pendant les vacances scolaires au centre de loisirs. Tous les enfants le ou la connaissent.

**Maître/ Maîtresse** : accueille et enseigne aux élèves les leçons, les aide à apprendre les règles de vie en société, pour mieux appréhender le monde.

**Infirmier(e), Assistant(e) social(e) ou psychologue de l'éducation nationale** : écoute, conseille et soutient les jeunes qui rencontrent des difficultés personnelles.

**Animateur(trice)** : encadre les élèves pendant pause méridienne, propose des activités pour les divertir et veille à leur sécurité tout au long de l'année et pendant les vacances scolaires dans le cadre des centres de loisirs.

**Les Autres adultes de l'école (AESH, ATSEM, gardien(ne), dame/homme de cantine, éducateur(trice) sportif(ve)...) :** sont présents au sein de l'école. Ils et elles accompagnent les élèves et participent à leur développement.

**Ami(e)** : Soutient et écoute les problèmes.

**Banc de l'amitié** : ce n'est pas un banc ordinaire. C'est le banc des copains : pour se réconcilier après une dispute, pour éviter l'isolement et jouer ensemble.

## Sur internet

**Association e-enfance** : protège les mineurs, intervient sur internet et informe sur les dangers potentiels.

**Promeneur(neuse) du Net** : crée, maintient le lien, écoute, conseille et soutient les jeunes sur les réseaux sociaux.

## Hôtel de police ou Gendarmerie

**Policier(e) ou Gendarme** : accueille et reçoit les plaintes des victimes de harcèlement. Le harcèlement peut être puni jusqu'à **10 ans de prison et 150 000 euros d'amende**.

# DÉBRIEFING

## Discussion à propos des ressentis

Prenez le temps de discuter avec les joueurs de leurs ressentis. Ils donnent leurs impressions et font part de leurs émotions par rapport à la partie. **C'est une phase essentielle du jeu**, même si elle est courte, il faut prendre le temps de débriefer pour ne pas laisser les jeunes avec toutes ces émotions.

Exemples de questions :

- Pensez-vous avoir gagné cette partie ?
- À votre avis pourquoi avez-vous gagné/perdu ?
- Selon vous, que peut ressentir Sacha à chaque victimisation ?
- Et que peut ressentir Sacha à chaque fois que vous lui venez en aide ?
- Qu'avez-vous ressenti par rapport aux réactions des témoins ?
- Pensez-vous que les adultes ont bien réagi ? Leur rôle a-t-il été insuffisant ? Pourquoi ?
  
- Dans la vraie vie, pensez-vous que l'on puisse être à la fois victime et agresseur ?
- Avez-vous déjà été témoin d'une situation de violences : 1) physique ? 2) verbales ? 3) sur internet ? Comment avez-vous réagi ?
  
- Quelle est la carte qui vous a le plus marqué / interpellé / choqué ? pourquoi ? et parmi les cartes **ÉVÈNEMENT** ? **RÉACTION** ? **TÉMOIN** ?
  
- Que pourriez-vous mettre en place dans votre école / autour de vous pour qu'il y ait moins voire plus du tout de harcèlement ?
- Qu'est-ce qui pourrait être mis en place par votre école ? ALSH ?

Poser quelques questions parmi celles-ci, les questions qui vous semblent les plus pertinentes au regard de la partie !

# POUR ALLER PLUS LOIN : COMMENT FONCTIONNE NOTRE CERVEAU ?

## Mécanismes psychologiques qui interviennent derrière des situations de harcèlement

Pour rappel, le **harcèlement** se définit comme une **violence répétée** qui peut être **directe** (physique, verbale/morale) ou **indirecte** (par téléphone, sur Internet, sur les réseaux sociaux, les jeux vidéo en ligne, les forums, etc).

Cette violence se retrouve aussi **au sein** de l'école et peut s'étendre **en dehors**. Elle est le fait **d'un ou de plusieurs élèves** à l'encontre **d'un ou plusieurs élèves qui ne peuvent pas se défendre**.

**La violence** : c'est un rapport de force et de domination entre un ou plusieurs élèves et une ou plusieurs victimes.

**La violence verbale/morale** : c'est le fait de porter atteinte à **l'intégrité psychique ou psychologique** d'une personne (insultes, moqueries, humiliations, etc.)

**La violence physique** : c'est le fait de porter atteinte à **l'intégrité physique** d'une personne (bousculades, coups, gestes, comportements déplacés et/ou sexuels, etc.)

**Ostraciser** : mettre à l'écart.

**Le cyberharcèlement** : usage d'Internet, des **téléphones portables** ou de tout **autre moyen électronique de communication** pour envoyer ou publier des images, des vidéos ou des textes dont l'objet est **de harceler, tourmenter, nuire ou humilier quelqu'un**.

**La répétitivité** : il s'agit d'agressions qui se répètent régulièrement durant une longue période.

D'après les derniers rapports de l'UNICEF, le harcèlement va généralement porter sur ces 5 thématiques :

- **L'apparence physique** (ex : poids, taille, couleur ou type de cheveux)
- **Le sexe, l'identité de genre** (ex : garçon jugé trop efféminé, fille jugée trop masculine, sexisme), **l'orientation sexuelle ou supposée**
- **Le handicap** (ex : physique, psychique ou mental) ou **un trouble de la communication** (ex : bégaiement/bredouillement)
- **L'appartenance à un groupe social ou culturel particulier** (parents ou personnes originaires de tel ou tel pays, croyances, religions, origines ...)
- **Les centres d'intérêts** différents (sports, arts, habillement, etc.)

La différence peut déranger, mais pourquoi ?

**Notre cerveau fonctionne par catégorie, par processus de catégorisation:** le cerveau établit des catégories, des cases, ce qui lui permet d'appréhender le monde qui est complexe, de les traiter rapidement et de déterminer rapidement ce qui est un danger ou non pour lui.

Par exemple, il fera une catégorie garçon, dans laquelle il va intégrer des caractéristiques : un garçon a les cheveux courts, porte des pantalons, est de grande taille, etc.

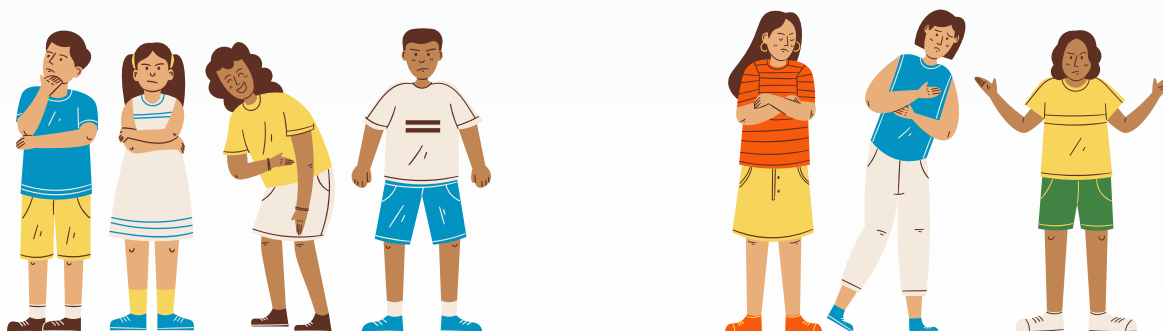
Idem pour une fille, elle a les cheveux longs, porte des robes, aime les garçons, etc.

Ce sont des stéréotypes, c'est à dire : des **croyances** partagées concernant les **caractéristiques** des membres d'un groupe social donné. Celles-ci renvoient à des caractéristiques physiques, des traits de personnalité, des attitudes, des valeurs, des aptitudes, des comportements. Les stéréotypes ne sont pas nécessairement négatifs.

Par contre, ce que je fais de ces stéréotypes peut être négatif. Ils peuvent être à l'origine de préjugés : un **jugement**, souvent **négatif**, formulé par **anticipation, sans examen préalable**, à propos d'une personne ou d'un groupe social donné. Avoir des préjugés peut m'amener à avoir des comportements discriminatoires, c'est-à-dire un **comportement** (souvent) négatif **injustifiable** sur la base de ce jugement.

## Illustration

Si l'on rencontre un garçon qui ne répond pas à ces caractéristiques, aux éléments ou critères de sa catégorie, cela peut susciter une attitude de rejet, qui peut prendre la forme d'un comportement violent. Si ces faits de violences se répètent sur une même personne, on peut tomber dans une situation de harcèlement. En effet, une personne qui ne correspond pas au stéréotype de son groupe peut nous mettre **mal à l'aise**, car on essaie de faire rentrer cette personne dans une "case" dans laquelle elle ne rentre pas dans notre tête, ce qui est désagréable, "**ça coince**". Ce sentiment de "**malaise**" peut nous pousser à vouloir **l'extérioriser**, sur la personne qui nous le fait ressentir. On va **diriger ce sentiment négatif que l'on ressent sur l'autre**, en l'agressant physiquement et/ou verbalement, en direct ou sur les réseaux par exemple !



## LES STÉRÉOTYPES

Correspondent à une généralisation qui conduit à attribuer à TOUS les membres d'un groupe un ensemble de caractéristiques.

Ex : TOUS les éléphants aiment les cacahuètes

Connaître les stéréotypes, ne veut pas forcément dire qu'on y adhère !



## LES PRÉJUGÉS

Correspondent à un jugement, souvent négatif, formulé par anticipation, sans examen préalable, à propos d'une personne ou d'un groupe social donné.

*"Je ne comprends pas pourquoi Sacha ne m'en a jamais parlé, alors qu'on est proches"*

Une personne peut avoir du mal à réagir, et finit parfois par ne **pas se défendre** et **accepter cette violence** !

**Mais pourquoi ?**

Lorsqu'on **répète une information** (par exemple un cour, une chanson, etc.), **ou un geste** (un enchaînement en danse, un dribble au football, un panier au basket, etc.), on **finit par l'apprendre** et souvent à agir en conséquence. Si on répète tous les jours à une personne qu'elle est "bête", elle finit par se dire qu'elle est "bête" parce que sinon "pourquoi, on me le répèterait tous les jours", se dit cette personne. Or, si on finit par penser qu'on est "bête", on pourrait agir pour être en accord avec cette image que l'on a de soi, en ne faisant plus ses devoirs par exemple !

Pourtant, personne n'est bête, mais on peut avoir des comportements "bêtes".

**On n'est pas ce que l'on fait. Être et faire ne sont pas les mêmes choses !**

Enfin, nous avons tous besoin d'avoir une bonne image de nous même autrement dit une estime de soi positive. Le harcèlement va donc à l'encontre de ce besoin, c'est à dire d'un élément indispensable à notre bien-être.

## Rôle du témoin

Comme on vient de l'aborder, une victime de violence peut avoir du mal à en parler. Si ces situations de microviolences ne sont pas visibles par les adultes, alors que pouvons-nous faire ?

En tant qu'élève, souvent je suis la première personne à voir ce genre de situations, donc je suis la personne la plus à même de réagir, et j'ai trois positions possibles :

- Ne pas intervenir : en passant mon chemin, en n'en parlant pas.
- Intervenir "en aggravant" : en encourageant les propos et gestes du ou des agresseurs, ou encore en filmant, en photographiant et/ou en diffusant une scène d'agression.
- Intervenir "en désamorçant" : en agissant auprès de la victime (proposer de l'accompagner, de l'écouter, en réunissant des preuves, en faisant relai auprès d'un adulte), en intervenant auprès de l'agresseur (en discutant avec lui par exemple).

## Exemple d'actions qui peuvent être mises en place dans un établissement

Pour lutter contre le harcèlement et plus généralement contre toutes formes de violences, il peut être mis en place et proposé :

- Des sensibilisations par et pour les élèves/les jeunes sur ces thématiques ;
- La création d'un "pôle vigilance" avec des membres de toute la communauté de l'école ;
- La création d'un système d'alerte anonyme clairement identifié ;
- Le développement de séances d'apprentissage de la communication non violente ;
- Le travail et le développement des compétences socio-émotionnelles ou psychosociales (ex : augmenter l'estime de soi, atelier de gestion des émotions, etc.)

# TOUS AMBASSADEURS CONTRE LE HARCÈLEMENT !

Tous les élèves volontaires peuvent devenir ambassadeurs contre le harcèlement et s'engager dans des actions de prévention.



## POUR ROMPRE LA LOI DU SILENCE



- **SENSIBILISER** les élèves
- **REPÉRER** les signes du harcèlement
- **CONVAINCRE** les victimes d'en parler

## POUR AGIR EN ÉQUIPE



- **SE FORMER** à la question du harcèlement entre élèves
- **COOPÉRER** avec les élèves élus au CVC ou CVL
- **ASSOCIER** les adultes

## POUR SUSCITER LA MOBILISATION DE TOUS



- **ORGANISER** des actions de prévention
- **PARTICIPER** au concours Non au harcèlement (NAH)
- **CRÉER** une affiche, un slogan, un hashtag, etc.

## QUI CONTACTER POUR DEVENIR AMBASSADEUR ?

- ✓ Professeur principal
- ✓ CPE
- ✓ Chef d'établissement

**NON AU HARCÈLEMENT**

POUR L'ÉCOLE  
DE LA CONFIANCE



© Ministère de l'éducation nationale, de la jeunesse et des Sports - Novembre 2020

ÉLÈVES, PARENTS, PROFESSIONNELS  
APPELEZ LE

**3020** Service à appel  
gratuits

# "AIDONS SACHA" LE JEU DU CME CONTRE LE HARCÈLEMENT

## GUIDE D'ANIMATION

Ont participé à ce projet :

**Adam BELAIDI, Aharon COHEN MEZIERE, Anaryme CHEICK, Chloé-Love WABANZULUA  
Dania BAATI, Jessica ESER, John PYRRHA, Kenza ALLOUCHI, Kieron NDUDI, Leenaya  
LOPES MATIAS, Malik AROLES, Mamadou CAMARA, Mohamed Amine BENHARI,  
Moussa DIOBOET, Myriam SEHIL, Nantenaina PASTIN, Nelson CORT, Noham KACHAMA,  
Nolan ROY-BELLEPLAINE, Pranavi VIGNESWARAN, Riad KARA-ALI, Rivka SELLAM,  
Roumayssa EL FARSI, Syrine DJEMAI, Syrine OUADIRA, Valéria ZHENG, Youssef BEN  
FAID, Youssef SAIBI**

Adapté du travail initialement réalisé par le Conseil des Adolescents de la ville de Créteil, Jean-Louis SBARDELLA de la société ILLUDIE et Haïfat MAOULIDA, Docteur en psychologie spécialisée en Psychologie Sociale, de l'Éducation et du Travail.

Vous pouvez également consulter ce livret  
par voie numérique :

<https://conseil-enfants.ville-creteil.fr/>

