

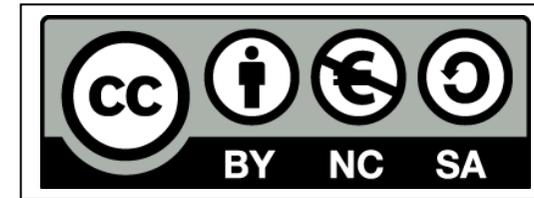
ET SI C'ÉTAIT TOI ? – 3 ou 4 joueurs

Buts du jeu : prendre conscience des conséquences du harcèlement et cyberharcèlement, apprendre à ne pas subir, réfléchir sur les ressentis, se mettre à la place de l'autre, développer son empathie.

Ce jeu ne doit pas être considéré comme un jeu de compétition mais un jeu gagnant -gagnant

Cartes :

- situations
- informatives (dos avec une photo que le groupe va reconstituer comme un puzzle)



Règles du jeu :

<p>Joueur « mystère » (ce sera le tour de chacun) Tu lis la carte situation dans ta tête, tu te mets dans la peau du personnage qui peut être : cible (harcelé), harceleur, témoin et te tiens prêt à répondre aux questions des autres.</p>	<p>Le groupe des joueurs « enquêteurs » Vous essayiez de deviner si vous vous trouvez face à quelqu'un qui vit une situation de harcèlement en temps que cible ou en temps qu'intimidateur ou si vous êtes devant un témoin d'une situation d'intimidation. Vous pouvez commencer par poser des questions sur le contexte avant de passer aux questions 'obligatoires' en respectant leur ordre</p>
	<p>1^{ère} question : Dans quelle émotion te trouves-tu ?</p>
	<p>Suite à la réponse fournie par l'élève « mystère », le groupe se concerte et essaie de deviner dans quelle situation il se trouve : une personne en situation de cible, de harceleur ou de témoin ? Ex : <i>Nous pensons que tu es une personne cible</i></p>
<p>a. Si la réponse est exacte, le joueur mystère lit la situation au groupe et dit comment il s'est senti dans la peau de ce personnage. b. Le groupe s'exprime aussi sur cette situation, leurs différents ressentis, les conséquences possibles, il peut donner des conseils. c. Le joueur «mystère » tire alors une carte informative. d. Il la lit et la pose retournée, le but étant que le groupe réalise le « puzzle » qui est au dos des cartes informatives : œuvre commune, c'est le groupe qui gagne. e. On passe à l'élève « mystère » suivant</p>	
 <p>L'association Génération Médiateurs a tutoré des élèves de l'IUT de Colmar</p> <p>Génération Médiateurs</p>	<p>Si le groupe se trompe. 2^{ème} question : Combien te sens tu responsable de ce qui se passe (de 0 pas du tout à 5 entièrement) Suite à la réponse fournie par l'élève « mystère », le groupe se concerte et essaie de deviner dans quelle situation il se trouve : devant une personne en situation de cible, harceleur ou témoin ?</p>
<p>Si la réponse est exacte, le joueur mystère lit la situation au groupe et dit comment il s'est senti dans la peau de ce personnage. a. Le groupe s'exprime aussi sur cette situation, leurs différents ressentis, les conséquences possibles, il peut donner des conseils. b. Le joueur tire alors une carte informative. c. Il la lit et la pose retournée, le but étant que le groupe réalise le « puzzle » qui est au dos des cartes informatives : œuvre commune, c'est le groupe qui gagne. d. On passe à l'élève « mystère » suivant</p>	
	<p>Si le groupe se trompe encore 3^{ème} question : Quel est ton besoin à satisfaire pour sortir de cette situation OU Qu'est-ce qui te permettrait de te sentir mieux ?</p>
<p>Le joueur « mystère » lit la situation au groupe et dit comment il s'est senti dans la peau de ce personnage. Le groupe s'exprime aussi sur cette situation, leurs différents ressentis, les conséquences possibles, il peut donner des conseils. On passe au joueur « mystère » suivant. Le jeu s'arrête lorsque le puzzle est terminé.</p>	