

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 collaboratif : tous ensemble nous allons construire un puzzle.

Ce jeu est plutôt destiné aux grands collégiens et aux lycéens.

Si certaines situations sont jugées trop dures ou inadaptées, la ou les carte(s) peut(vent) être retirée(s)

Matériel fourni :

- **Cartes** situations
- Cartes informatives
- Dessin
- règle du jeu en recto verso
- harcèlomètre : 2 formats (coloré ou sigles)destiné à être affiché en classe ou distribué à chaque participant comme aide mémoire

Matériel à préparer (prévoir plusieurs jeux en fonction du nombre de joueurs)

- Plastifier les cartes 'situations ', ou les coller sur un support rigide
- Coller au-dos de la feuille avec les cartes informatives (9 au total), la feuille avec le dessin qui sera le puzzle à reconstituer
- Découper les cartes

Règles du jeu :

- Il s'agit pour le joueur qui tire la carte 'situation' de se mettre dans la peau du personnage et pour les autres joueurs de trouver s'il s'agit d'un intimidateur, d'un témoin, d'une cible.
- Les questions obligatoires sont posées selon un certain ordre ;
- Si la réponse est trouvée après la 1ere question obligatoire, le joueur « mystère » tire une carte informative, la lit au groupe puis la pose sur la table, face dessin sur le dessus afin de constituer le puzzle. Les joueurs échangent sur la situation, sur l'information afin de se l'approprier.
- Le jeu se termine lorsque le puzzle est terminé.

Après avoir joué, la réflexion peut porter sur le harcèlomètre.

<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 essayez de deviner si vous vous trouvez face à quelqu'un qui vit une situation de harcèlement en tant que cible ou en tant qu'intimidateur ou si vous êtes devant un témoin d'une situation d'intimidation. Vous pouvez commencer par poser des questions sur le contexte (est-ce que ça se passe au collège ? dans la rue, sur les réseaux)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 concerta 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>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 concerta 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 mystère 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 son besoin à satisfaire pour sortir de cette situation OU Qu'est-ce qui lui permettrait de se 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>	