

Objectifs spécifiques :

Ce thème oblige à se mettre à la place de l'autre, à prendre conscience de cet autre regard. Il permet de se rendre compte également que le premier abord peut être trompeur, qu'il est souvent préférable de bien regarder les choses avant de tirer des conclusions tranchées et définitives.

- Prendre conscience que l'autre peut avoir un avis différent du sien
- Pouvoir le prendre en compte (c'est primordial dans la gestion d'un conflit sous forme de médiation.)

Mais aussi :

- Travailler sur la différence et son acceptation
- Prendre conscience que l'autre différent n'est pas un danger mais une chance, une richesse
- Apprendre à connaître ces différences pour ôter la peur de l'autre

Le Six et le Neuf

◆ **But** : Prise de conscience de l'existence de points de vue différents.

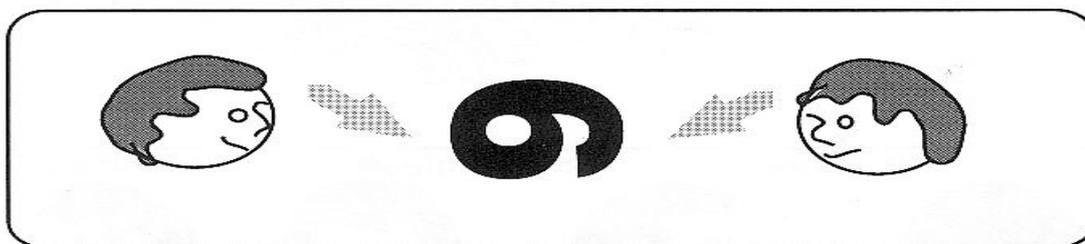
◆ **Matériel** : Un grand 6 ou 9 en papier à déposer sur le sol.

◆ **Déroulement** : Cet exercice est tout simple et demande peu de temps. Il peut se faire en introduction de l'exercice PEI (cité plus loin). Il suffit de déposer son 6 (ou 9) sur le sol et de placer deux personnes en face l'une de l'autre.

Chacun décrit ce qu'elle voit (à l'endroit). Comparer les réponses et les discuter. Il est possible (dans certains groupes) de faire réagir chacune des parties plus ou moins agressivement en prouvant à chacun le contraire.

◆ **Intérêt du jeu** : Ce jeu permet de prendre conscience que face à un même dessin ou fait ou ... les regards portés peuvent être différents. Le but n'est pas de prouver que l'un ou l'autre à raison (car ce n'est pas possible), mais de comprendre et de tenter de regarder plus loin ou ailleurs, autrement pour saisir la globalité d'une chose.

◆ **Durée** : Cinq minutes.



Les points de vue différents

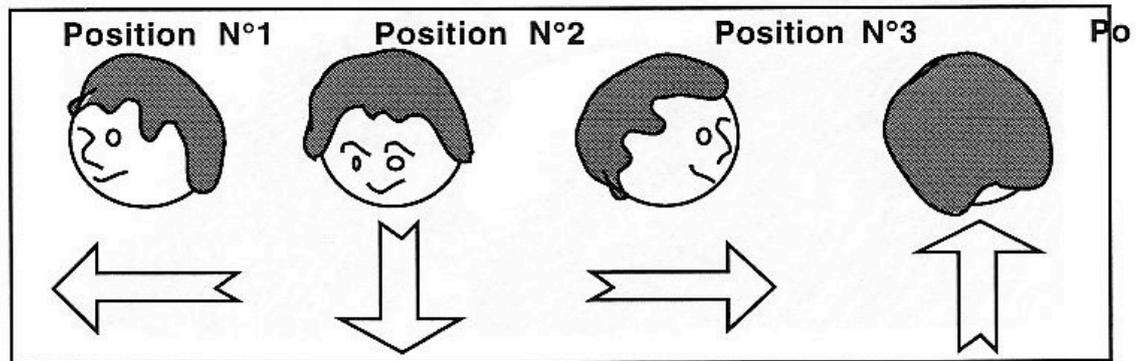
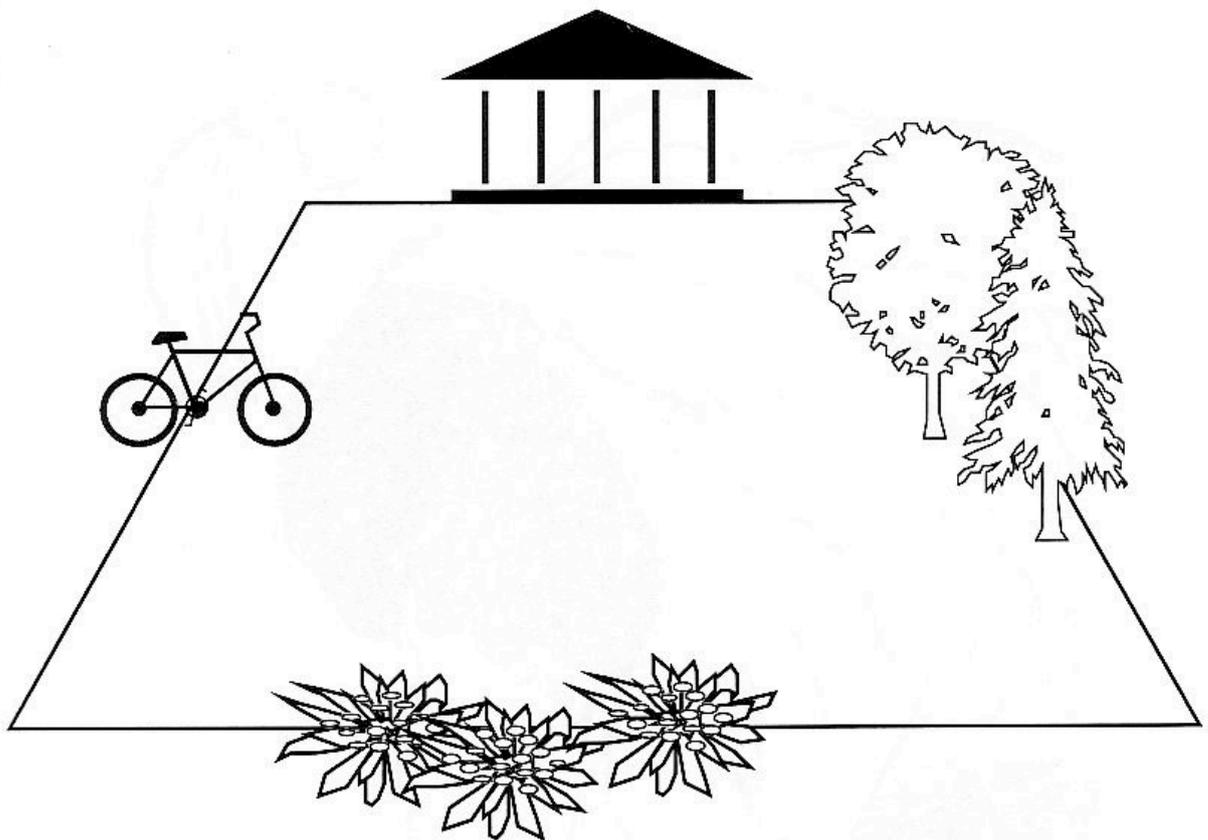
◆ **But** : Prise de conscience de l'existence de points de vue différents.

◆ **Matériel** : Un carré comportant sur ces quatre bords, une maison, un banc, un parterre de fleurs et un arbre (soit en grand soit en format A4). Il est possible aussi de prendre des repères fixes dans la salle où l'on se trouve (cf. cheminée, armoire, porte, etc.)

◆ **Déroulement** : Placer quatre participants (ou groupe de participants) sur chaque espace. Puis poser des questions précises comme qui se trouve à droite de la maison ? etc.. Faire naître la discussion et expliciter pourquoi il existe des réponses différentes.

◆ **Intérêt du jeu** : Chacun, comme dans le jeu du 6 et du 9, vont découvrir la vulnérabilité d'une réponse et les remises en question de chaque point de vue. Chacun pourra alors tenter de développer cet esprit critique face à des émissions de télévision, des documentaires, des débats, des faits, etc. Cette prise de conscience permet de décrypter des messages, de les analyser en prenant le recul nécessaire pour cerner les différents regards que l'on peut y porter.

◆ **Durée** : Cinq à dix minutes.



« Il est difficile d'admettre que l'oeil nous trahit et pourtant vous verrez au fil de ce qui va suivre sur l'illusion d'optique que l'oeil nous fait souvent des surprises ! »

Les illusions d'optique

◆**But** : Prise de conscience de regards différents.

◆**Matériel** : Différentes photocopies illustrant ces illusions d'optique et toutes celles que les participants connaissent.

◆**Déroulement** : Faire voir les différentes images montrant des illusions d'optique au groupe entier et demander ce que chacun voit. Comparer les réponses et tenter de faire voir ce que chacun n'a pas vu. Discuter et analyser.

◆**Intérêt du jeu** : Chacun peut se rendre compte que parfois un aspect des choses est caché et que son regard ne peut tout percevoir. Il faut donc porter une attention très grande à toutes choses et ne pas réagir impulsivement et simplement après une première impression. Dans de nombreuses situations, il est souvent préférable "d'y regarder à deux fois".

◆**Durée** : Deux minutes par dessins.

Voir aussi d'autres illusions d'optique sur

<http://www.petitesexperiences.com/galerie-illusions-doptique/>

<http://positivr.fr/illusions-d-optique-gif/>

Et si vous pensiez avoir tout vu en matière d'illusions d'optique, prenez le temps de regarder cette courte vidéo.

Regardez bien jusqu'à la fin pour comprendre comment cette illusion a été orchestrée.

Sérieusement, vous n'en reviendrez pas. <http://positivr.fr/dinosaure-illusion-d-optique/>

Et pour les arts plastiques : le modèle à imprimer est sur www.Grand-Illusions.com

Voir photos sur fichier joint

Les triangles

◆**But** : Apprendre à mieux regarder.

◆**Matériel** : Une feuille comprenant les trois triangles. (voir également la 4^{ème} proposition)

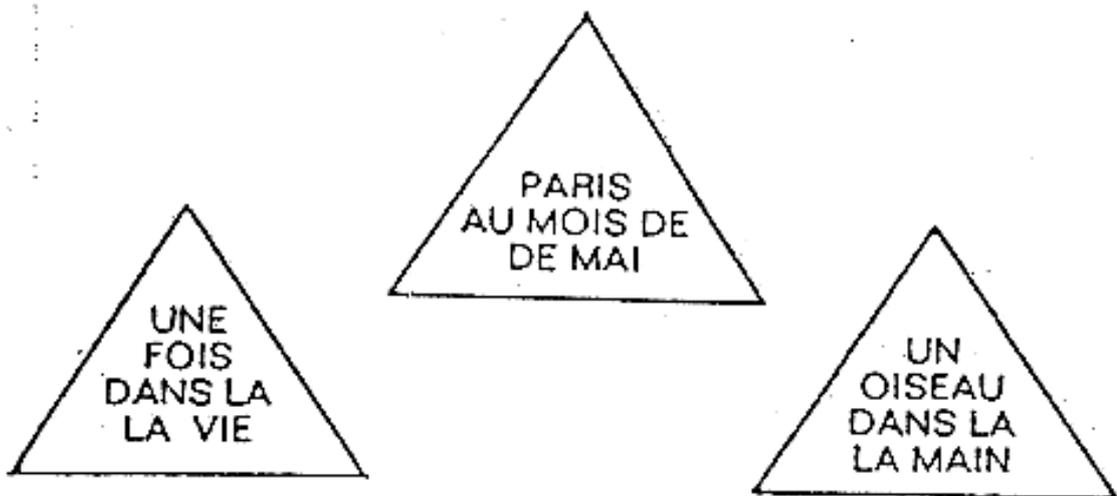
◆**Déroulement** : Distribuer à chaque participant une feuille où ces triangles sont dessinés. Demander à une personne de lire ce qui se trouve à l'intérieur du premier triangle. Demander aux autres si elles sont d'accord avec cette lecture : la réponse doit être oui ou non SANS COMMENTAIRE pour l'instant

Faire pareil avec d'autres personnes pour les autres triangles.

Discuter et analyser le pourquoi de l'obstination et des erreurs.

◆**Intérêt du jeu** : Chacun doit prendre conscience qu'il faut regarder attentivement une chose pour percer son « secret ».

◆**Durée** : Cinq minutes.



Egalement Lire la phrase

IL
VA
A
LA PLAGES

LA

Additionner

1000

+

40

+

1000

(la plupart des personnes calculent « trop vite » et trouvent 5000....

+

30

en réalité : 4100...)

+

1000

+

20

+

1000

+

10

Le Rêve éveillé

◆**But** : Se mettre à la place de l'autre. Prise de conscience des problèmes de pouvoirs et des rapports entre les individus.

◆**Matériel** : Le texte "Conte du chat et de la souris" **ci-après** et de l'espace pour pouvoir s'allonger ou se mettre à l'aise.

◆**Déroulement** : L'animateur demande à tout le monde de s'installer confortablement sur une chaise, de s'allonger par terre et de se mettre à l'aise. Ensuite chacun ferme les yeux et écoute l'histoire que l'animateur va raconter et tente d'imaginer ce qui se passe. Cette histoire est à lire lentement mais avec animation ; il faut marquer de longues pauses après chaque section de façon à laisser aux personnes le temps de "ressentir" une situation. A la fin de l'exercice, demander à chacun ce qu'il a imaginé, la manière dont il s'est comporté, ce qu'il a ressenti, etc.

◆**Intérêt du jeu** : Chaque personne tente de se mettre dans la peau de l'autre. Cela permet de prendre conscience que l'autre se situe différemment et qu'il est bon de prendre en compte sa réalité.

◆**Durée** : Vingt minutes au moins.

Conte du chat et de la souris

"Fermez les yeux et imaginez que vous quittez cette salle et marchez sur un long trottoir. Vous arrivez devant une vieille maison abandonnée. Vous voilà dans l'allée qui y mène ; vous montez les marches conduisant à la porte d'entrée. Vous poussez la porte qui s'ouvre en grinçant. Vous entrez et parcourez du regard l'intérieur d'une pièce sombre et vide. »

- 1. Tout à coup vous êtes envahi d'une étrange sensation. Votre corps commence à frissonner et à trembler. Vous sentez que vous rapetissez de plus en plus. Vous n'arrivez plus à présent qu'à la hauteur du rebord de la fenêtre. Vous continuez à vous amenuiser au point que le plafond vous paraît maintenant très loin, très haut. Vous n'avez plus que la taille d'un livre et continuez à rapetisser.*
- 2. Vous remarquez alors que vous changez de forme. Votre nez s'allonge de plus en plus et des poils couvrent votre corps. A présent vous êtes à quatre pattes et vous comprenez que vous êtes métamorphosé en souris.*
- 3. Regardez autour de vous, de votre position de souris. Vous êtes assis à une extrémité de la pièce. Puis vous voyez la porte bouger légèrement.*
- 4. Entre un chat. Il s'assied et regarde autour de lui très lentement, l'air indifférent. Il se lève et avance tranquillement dans la pièce. Vous restez immobile, pétrifié. Vous entendez votre coeur battre ; votre respiration devient saccadée. Vous regardez le chat*
- 5. Il vient de vous voir et se dirige vers vous. Il s'approche on ne peut plus lentement. Puis il s'arrête devant vous et s'accroupit. Qu'éprouvez-vous ? En cet instant précis : Quels choix s'offrent à vous ? Que décidez-vous de faire ? Très long silence....*
- 6. Juste au moment où le chat s'apprête à s'élancer sur vous, son corps et le vôtre commencent à trembler. Vous sentez que vous vous transformez de nouveau. Cette fois-ci, vous grandissez. Le chat lui, paraît devenir plus petit, et il change de forme. Le voilà qu'il a la même taille que vous, ... et voilà qu'il est déjà plus petit. Très long silence....*
- 7. Le chat se transforme en souris et vous êtes devenu un chat. Comment vous sentez-vous maintenant que vous êtes plus grand et que vous N'êtes plus traqué ? Comment la souris vous apparaît-elle ? Savez-vous ce que la souris éprouve ? Et vous, qu'éprouvez-vous maintenant ? Décidez de ce que vous allez faire et faites-le... Comment vous sentez-vous à présent?*
- 8. Voilà que cela recommence. La métamorphose. Vous grandissez de plus en plus. Vous avez presque retrouvé votre taille. Et maintenant, vous êtes redevenu vous-même. Vous sortez de la maison abandonnée et revenez à l'école dans cette classe. Vous ouvrez les yeux et regardez autour de vous."*

Tiré de : "Des portes s'ouvrent" de Pierre et Betty COLET (Université de Paix de Namur).

La marionnette à deux faces

◆**But** : Prise de conscience de visions, de regards différents.

◆**Matériel** : Une marionnette à deux faces (l'une très différente de l'autre, par rapport aux couleurs, par exemple) **voir modèle ci-après**
Papiers / Crayons.

◆**Déroulement** : Le groupe est divisé en deux - les deux sous-groupes sont assis face à face, une table au milieu les sépare. Ils sont disposés ainsi de sorte que leur vision de la marionnette soit complètement différente. Chacun reçoit papier et crayons. Les participants ferment les yeux. Entre-temps, la marionnette est exposée de telle sorte que chaque sous-groupe ne voie qu'une de ses faces. Un certain temps est laissé aux participants pour dessiner ce qu'ils voient de la marionnette.

Confrontation des dessins des deux sous-groupes.

Discussion.

Faire en sorte que les gens soient suffisamment piqués par la curiosité pour aller voir de l'autre côté.

◆**Intérêt du jeu** : Prise de conscience de la face cachée des choses. Ce jeu pousse les participants à aller voir l'autre côté des choses, l'envers de leur réalité.

◆**Durée** : Laisser cinq minutes à chacun pour reproduire la marionnette puis entamer la discussion.

Exemple de marionnette deux faces



La Boîte en plastique

◆**But** : Prise de conscience de visions, de regards différents.

◆**Matériel** : Une boîte en plastique transparent avec couvercle en couleur, de forme rectangulaire. Papiers / Crayons.

◆**Déroulement** : Le groupe est divisé en deux (sous-groupe A et sous-groupe B). Les deux l'une à côté de l'autre (cf. schéma) :

Les participants ferment les yeux.

Entre-temps, la boîte en plastique est posée sur la table de manière à ce que la vision des deux groupes soit pour le même objet totalement différente.

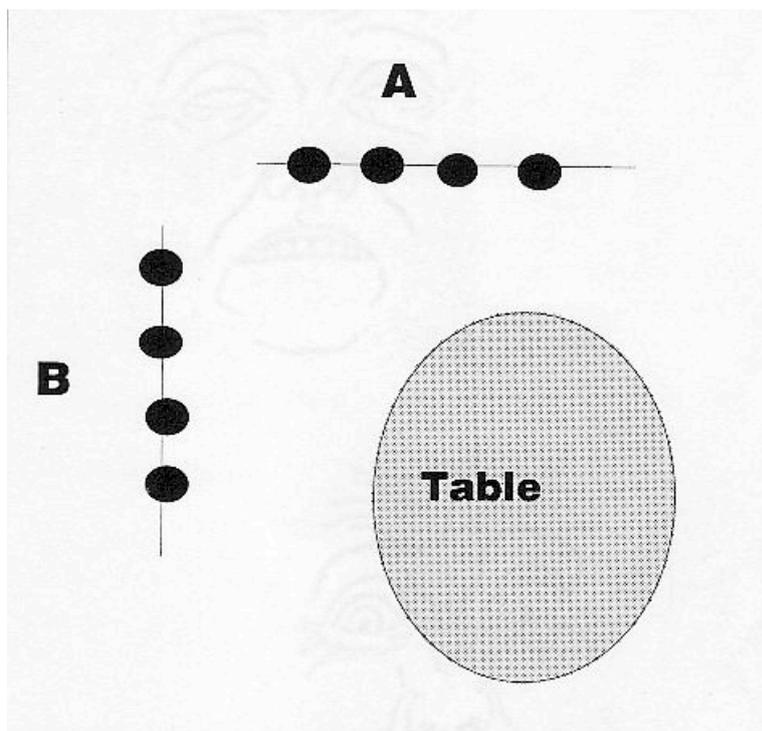
Un certain temps est laissé aux participants pour dessiner ce qu'ils voient (de la boîte).

Confrontation des dessins des deux sous-groupes.

Discussion.

◆**Intérêt du jeu** : idem "La Marionnette à Deux Faces" : Prise de conscience de la face cachée des choses. Ce jeu pousse les participants à aller voir l'autre côté des choses, l'envers de leur réalité.

◆**Durée** : Laisser cinq minutes pour reproduire l'objet puis lancer la discussion.



Les lions et les gazelles

◆**But** : Prise de conscience de positionnements différents ; se mettre à la place de l'autre.

◆**Matériel** : Rien si ce n'est de l'espace.

◆**Déroulement** : Le groupe est divisé en deux (sous-groupe A et sous-groupe B). Les uns sont les gazelles, les autres sont les lions. Au signal de départ, les lions essaient d'attraper les gazelles ; au deuxième signal, (2 à 3 minutes plus tard) les rôles sont inversés. A la fin de l'exercice, discussion en grand groupe sur les stratégies utilisées dans les deux cas, les sentiments face à la gazelle et au lion.

◆**Intérêt du jeu** : Permettre à chacun de se mettre à la place de l'autre, de prendre la place de « l'attaqué » et de « l'attaquant ».

◆**Durée** : 10 minutes pour l'exercice et 10 pour la discussion.

La statue et le sculpteur

◆**But** : Prise de conscience des différentes facettes des émotions.

◆**Matériel** : Rien.

◆**Déroulement** : Se mettre deux par deux, l'un en face de l'autre. L'un sera statue, l'autre sculpteur. L'animateur donne une émotion que chaque sculpteur devra reproduire sur sa statue. Une fois l'exercice terminé, exposer les difficultés rencontrées, autant à se faire modeler qu'à modeler.

Il serait bien de pouvoir photographier ou filmer les statues (polaroïd ou vidéo) pour pouvoir comparer les différentes sculptures et mises en scène.

Ensuite changer les rôles et donner d'autres exemples d'émotions.

◆**Intérêt du jeu** : Cet exercice permet le toucher et non plus uniquement l'ouïe et la vue. Une cohérence et une grande confiance sont nécessaires pour parvenir à ses fins.

◆**Durée** : Trois à cinq minutes par émotions et cinq à dix minutes de discussion.

Histoire à 4 voix

◆**But** : Prise de conscience de la représentation que chacun a d'une même situation.

◆**Matériel** : Photocopie de chacune des voix de l'ouvrage
« Histoire à 4 voix » d'Anthony BROWN éd Kaléidoscope (à partir de 8 ans et plus)

◆**Déroulement** : Partager le groupe en 4 sous-groupes.

Distribuer à chaque groupe la copie d'une des voix en leur demandant de présenter l'histoire qu'ils ont lue à l'ensemble du groupe après concertation. Retour en grand groupe. Chaque groupe présente sa voix et l'animateur reprend les données factuelles afin de pouvoir construire l'histoire en entier.

◆**Intérêt du jeu** : Cet exercice permet un échange en petit groupe et une négociation pour être d'accord sur ce qui sera transmis. Il permet également une prise de conscience de l'importance de connaître le point de vue de chaque partie pour véritablement comprendre l'histoire...

◆**Durée** : cinq minutes en sous-groupe et 15 minutes de présentation et d'échanges.

1. Lecture éclatée

* « Je vais vous distribuer le texte d'un livre sous forme d'extraits. Vous n'aurez pas tous le même extrait. Vous allez lire silencieusement ce texte et vous préparer à expliquer à vos camarades ce qu'il raconte. Je vais noter au tableau quelques mots pour réfléchir après votre lecture et vous préparer à raconter l'histoire. »

Je note au tableau les mots « Qui ? », « Où ? », « Quand ? », « Quoi ? ».

* Le texte a préalablement été coupé selon les quatre voix. Je distribue les extraits aux élèves

* « Si vous avez terminé vous pouvez essayer d'imaginer à quoi ressemble le personnage qui parle dans l'extrait. »

2. Mise en commun :

Un élève pour chaque voix vient raconter ce qu'il a compris du texte qu'il a lu. Les autres élèves ayant lu le même texte peuvent ajouter des éléments s'ils le souhaitent.

Les quatre voix sont ainsi racontées à tour de rôle. On répond aux questions quand c'est possible.

Qui ? À chaque fois, les élèves essaient d'imaginer à quoi ressemble le personnage à qui appartient la voix (enfant ? adulte ? fille ? garçon ?)

Où ? Élément commun à tous les textes : le parc.

Quand ? Voix 1 « promenade matinale »

Quoi ? Un/des personnage(s) va(vont) au parc. Des enfants et des chiens jouent.

→ Utilisation de la stratégie *visualiser* pour raconter l'histoire.

3. Réflexion collective

Pistes...

« Que pensez-vous de ce qui a été lu ? Que racontent ces textes ? Est-ce que ces textes racontent la même histoire ? Qu'est-ce qui ressemble / diffère ? »

Présentation d'un objet

◆**But** : Prise de conscience de visions, de regards différents.

◆**Matériel** : Un objet, des feuilles.

◆**Déroulement** : Partager le groupe en sous-groupe.

Poser l'objet au centre de la pièce et demander à chaque groupe de décrire l'objet.

Le sous-groupe numéro 1 est constitué de scientifiques.

Le sous-groupe numéro 2 est constitué de vendeurs.

Le sous-groupe numéro 3 est constitué de cinéaste.

Le sous-groupe numéro 4 est constitué d'enseignants.

Ensuite chaque sous-groupe présente sa description.

◆**Intérêt du jeu** : représentations différentes que l'on peut avoir d'un même objet en fonction de la place que l'on occupe.

Cet exercice demande également une bonne entente au sein du groupe pour pouvoir avancer.

◆**Durée** : 15 minutes pour préparer le descriptif et 15 à 20 minutes de présentation et d'échanges

INSPIRER LA COMMUNAUTÉ ÉDUCATIVE POUR LE BIEN-ÊTRE DES ÉLÈVES

ADOSEN – Prévention Santé **MGEN**
3 Square Max Hymans – 75015 Paris
adosen@mgen.fr - www.adosen-sante.com