

••••• JEU DE RÔLE SUR LE HARCÈLEMENT •••••

VISÉE

En montrant l'importance du rôle du témoin à travers un jeu de rôle, il est possible non seulement, d'investir les jeunes d'une mission (celle de faire attention aux camarades qui les entourent) mais aussi de leur faire vivre dans leurs corps les émotions ressenties quand on est humilié, isolé, harcelé.

OBJECTIF DU JEU

- Reconnaître une situation de harcèlement scolaire : au travers de saynètes inspirées par des situations réelles, faire ressentir les effets de paroles, de mots (par SMS, réseaux sociaux...), des actes à répétition qui deviennent douloureux pour la victime et peuvent constituer un harcèlement.
- Identifier la problématique liée à la situation proposée, y réfléchir et construire des réponses cela donne l'occasion aux jeunes de trouver les solutions par eux-mêmes.
- Identifier les personnes-ressources et les moyens d'action

PUBLIC

7-18 ans.

MATÉRIEL

Les saynètes proposées (6 au choix), les ressources pour l'animateur.

DURÉE

1h à 1h30.

POINT D'ATTENTION POUR L'ANIMATEUR

! L'animateur est le garant du cadre :

- non jugement porté sur celui/ceux qui joue(nt) ou sur ce qui est dit par un participant.
- respect du désir de jouer ou de ne pas jouer, de continuer ou d'arrêter le jeu.

L'animateur a une fonction de «contenant» à l'égard des émotions qui peuvent survenir chez un participant ou dans le groupe. Il peut pointer les résistances du groupe (jamais des personnes).

DÉROULEMENT

1 / Présentation du jeu - 10 min

L'animateur explique le jeu. Des saynètes, correspondant à des situations liées au thème, sont proposées. Les jeunes choisissent d'être, soit les joueurs de la saynète, soit des observateurs. Si plusieurs saynètes sont jouées, les jeunes changent de rôle, les joueurs deviennent observateurs et les observateurs des joueurs.

Il est pertinent de faire en sorte que les jeunes ayant tendance à intimider les autres aient l'occasion d'interpréter le rôle de la victime. Changer de rôles permet d'expérimenter dans son corps les émotions ressenties dans un rôle différent.

Présentation de la saynète et des différents rôles à jouer.

Attribution des rôles : observateurs/joueurs puis, parmi les joueurs, les protagonistes de la saynète. Les observateurs quittent la salle pendant que les joueurs prennent un moment pour approfondir la situation.

2 / Jeu - 10 min

Chaque jeune reste, durant tout le jeu, dans le rôle qui lui est imparti. Le joueur reste dans son personnage et n'intervient pas dans le rôle de l'autre. L'observateur est silencieux (silence verbal et corporel). L'animateur décide la fin de la saynète. Chacun retourne à sa place.

3 / Débriefing du jeu - 20 min

L'animateur rappelle aux jeunes qu'ils parlent chacun en leur nom propre et qu'ils n'ont pas à juger, reprocher, trouver mal telle attitude ou telle autre.

• Pour les joueurs :

- Comment cela s'est-il passé pour vous ? Comment l'avez-vous vécu ? Qu'est-ce qui a été facile/difficile ? (Ressenti)
- À votre avis, comment se sent votre personnage dans la situation ? Pourquoi agit-il comme ça ?
- Pourquoi pensez-vous que cette personne se fait harceler ? Pourquoi pensez-vous que les autres ne le défendent pas ? Avez-vous eu du mal à endosser ce rôle ?

Pour les observateurs :

- Comment cela s'est-il passé pour vous ? Comment l'avez-vous vécu ? Qu'est-ce qui a été facile/difficile ? (Ressenti)

Pour tous :

- Cette situation est-elle acceptable ? Quelles solutions proposeriez-vous ?

 Il est important que des pistes de solutions émergent directement du groupe et non de l'adulte dictant une conduite à suivre.

••• JEU DE RÔLE SUR LE DU HARCÈLEMENT •••

4 / Utiliser les solutions – 5 min

Faire rejouer la saynète avec les solutions trouvées ensemble. Par exemple en changeant les acteurs. La victime devient auteur et l'auteur victime. Puis donner ensemble une définition du mot harcèlement.

5 / Synthèse – 10 min

L'animateur reprend les points importants, résume les possibilités d'agir et parle de la loi. (Quels droits ont les victimes ? Quelles seront les conséquences pour les auteurs ?). Le rôle du témoin est primordial pour développer l'esprit critique propre au jeu de rôles.

Le témoin est-il plutôt agissant (fait appel à un adulte pour solutionner le problème, décide de prendre la défense du camarade), passif (passe son chemin incognito) ou actif (encourage par des rires) ?

6 / Et Dieu dans tout cela ? – 15 min

La Bible n'aborde pas directement le sujet du harcèlement, mais contient plusieurs principes qui s'y appliquent, ci-dessous plusieurs propositions :

- **Romains 12, 17-21**
- **Galates 6, 1-5**
- **Jean, 14, 15-21**
- **Luc 23, 33-34**
- **Psaume 1**

Vous pouvez, vous appuyer sur la fiche « Et Dieu dans tout cela ? »

SAYNÈTES PROPOSÉES

Proposition 1 - Violences verbales et psychologiques

Les consignes à distribuer à quatre jeunes :

- **La situation** : à la cantine.
- **Le contexte** : Sarah (ou un autre prénom) se fait régulièrement embêter par le même groupe d'élèves. Quand elle arrive à la cantine avec son plateau, ils sont assis. Il reste une seule place à leur table, mais ils ne veulent pas que Sarah s'assoie avec eux.

Cinq rôles (prénoms à adapter si nécessaire) :

- **Sarah** : cible ou victime (lui donner un faux plateau, lui expliquer qu'elle est timide),
- **Inès** : enfant qui harcèle (elle a l'habitude de commander),
- **Léa** : amie d'Inès (elle est d'accord avec ce que dit Inès)
- **Julie** : à la table mais ne parle pas (témoin enfant),
- **Témoin** adulte

Scène à jouer :

- Inès : « Oh là là encore elle... Ça sent bizarre depuis 2 minutes vous ne trouvez pas ? On t'a déjà dit qu'on ne voulait pas de toi à notre table. T'es sourde ou quoi ? »
- Sarah : « Y'a plus de place ailleurs, le self est plein. »
- Inès : « Ouais ben je m'en fiche, je ne veux pas voir ta tête à côté de moi, ça me coupe l'appétit, pas vous ? »
- Léa soutient Inès dans tout ce qu'elle dit : « Ouais c'est clair. »
- Julie ne répond pas et semble embêtée pour Sarah.
- Adulte : « Est-ce que ça va ? Y'a un problème ? »
- Inès et Léa : « Non, non » (rires).
- Inès (en prenant le pain de Sarah) : « J'te prends ton pain, j'en ai pas assez, allez, va-t'en. »

Proposition 2 - Racket, harcèlement et complicité

Les consignes à distribuer à quatre jeunes :

- **La situation** : devant l'établissement scolaire.
- **Le contexte** : Sylvain est racketté par François et sa bande.

Quatre rôles (prénoms à adapter si nécessaire) + Bande d'amis de François :

- Sylvain, la cible
- François, le harceleur
- La bande d'amis de François
- Pierre et Julien les témoins

Scène à jouer :

- Pierre : « Sylvain a vraiment de gros soucis. »
- Julien : « Oui, c'est François et sa bande qui n'arrêtent pas de le racketter et de le harceler. »
- Pierre : « Il faudrait les dénoncer. »
- Julien : « Nous ? »
- Pierre : « Fais gaffe ! J'ai entendu dire qu'ils avaient l'intention de s'en prendre à toi. »
- Julien : « A moi ? Mais ce n'est pas juste ! Je ne leur ai rien fait ! »
- Pierre : « C'est peut-être ça le problème ! »

Proposition 3 - Le cyberharcèlement

Les consignes à distribuer à quatre jeunes :

- **La situation** : dans le jardin d'Élise.
- **Le contexte** : Françoise est harcelée sur les réseaux sociaux.

Deux rôles (prenoms à adapter si nécessaire) :

- Élise
- Lucie

Scène à jouer :

- Élise : « C'est vraiment dégueulasse ce qu'ils ont fait à Françoise ! »
- Lucie : « De quoi tu parles ? »
- Élise : « Tu n'es pas au courant ? Elle s'est faite harcelée par tout le collège. Elle a reçu plus d'une centaine de sms sur son portable. »
- Lucie : « Tu ne lui en as pas envoyés toi ? »
- Élise : « Si ... Mais moi je n'en ai envoyé qu'un seul. »
- Lucie : « C'est ce que doivent dire les quatre-vingt-dix-neuf autres élèves ! »

Proposition 4 – Harcèlement et violence psychologique

Les consignes à distribuer à quatre jeunes :

- **La situation** : dans la cour de l'école.
- **Le contexte** : Philippe est nouveau dans l'école et il bégaié.

Cinq rôles (prénoms à adapter si nécessaire) :

- **Philippe** : la cible
- **Emmanuel** : l'harceleur
- **Benoît et Stéphane** : les témoins passifs
- **Charles** : le témoin actif

Scène à jouer :

Philippe est nouvellement arrivé dans une école en classe de CM2. Il est plutôt sympathique et souhaite s'intégrer mais il a un gros souci de bégaiement. Lors d'une récré, il s'approche d'un groupe de garçons.

Emmanuel l'envoie balader en se moquant de lui, Benoît et Stéphane font comme s'ils n'avaient rien vu et entendu, et Charles prend sa défense...

Proposition 5 - Racket

Les consignes à distribuer à quatre jeunes :

- **La situation** : à la sortie de l'école
- **Le contexte** : Yves, qui est en CP, se fait voler son goûter.

Cinq rôles (prénoms à adapter si nécessaire) :

- Yves : la cible
- Benoît et Stéphane : les harceleurs
- François : le témoin actif (élève de CM2)
- Charles : le témoin passif
- les parents

Scène à jouer :

A la sortie de l'école Yves se fait voler son goûter par Benoît et Stéphane qui sont en CM1. Charles passe et ne réagit pas. François passe et prend la défense de Yves : "Laissez-le tranquille, ou je préviens le directeur de l'école !"

Charles en rentrant chez lui parle de ce problème le soir avec ses parents. Au départ, il ne sait pas trop comment l'aborder, car il a peur que Benoît et Stéphane se venge de lui. Ses parents décident d'aller trouver le directeur de l'école le lendemain pour signaler ce qui s'est passé.

Proposition 6 – Rumeur

Les consignes à distribuer à quatre jeunes :

- **La situation** : dans une classe.
- **Le contexte** : Isabelle lance une rumeur qui est colportée.

Sept rôles (prénoms à adapter si nécessaire) :

- Isabelle
- Charlotte
- Steven
- Richard
- Estelle
- Hélène
- Stéphane

Scène à jouer :

- Isabelle à Charlotte : « T'as vu Paul ! il est trop beau !...Il n'arrête pas de me regarder ! »
- Charlotte à Steven : « Je crois que Isabelle veut sortir avec Paul. »
- Steven à Richard : « On m'a dit que Isabelle, veut conclure avec Paul. »
- Richard à Estelle : « Tu sais qu'Isabelle veut coucher avec Paul ? »
- Estelle à Hélène : « Il paraît que Isabelle couche avec Paul. »
- Hélène à Stéphane : « Si tu veux coucher, va voir Isabelle, elle couche avec tout le monde ! »
- Stéphane à Hélène : « C'est drôle, on m'a dit exactement la même chose de toi ! »
- Hélène : « Mais c'est dégueulasse de colporter des trucs, comme ça, sans savoir ! »

RESSOURCES

Définition de harcèlement :

On peut chercher celle du dictionnaire, voici celle donnée par le BICE : « le harcèlement est le fait de subir, de manière répétée, des moqueries, critiques, insultes ou attaques de la part d'une ou plusieurs autres personnes. En d'autres termes, le comportement des autres à son égard devient du harcèlement dès lors qu'il est persécutant ou mal vécu. C'est pourquoi il peut revêtir beaucoup de formes différentes : physique (bagarres, claques, bousculades...), moral (injures, rumeurs moqueries, chantage, menaces, intimidations...), sexuel (provocations sexuelles), d'appropriation (racket). »

COMMENT AGIR ?

Les conséquences du harcèlement peuvent être graves et multiples : démotivation, chute des résultats scolaires, isolement relationnel, sentiment d'abandon, anxiété, dépression, honte, maladies, conduites autodestructrices et/ou suicidaires.

La victime ne doit pas rester isolée. Elle doit en parler à un adulte de confiance. Il est conseillé d'en informer l'équipe éducative (CPE, assistante sociale, infirmière, direction, enseignants), en particulier si cela se passe dans un établissement scolaire.

Les témoins d'un harcèlement peuvent et doivent briser le silence. Ne rien dire est une forme de non-assistance à une personne qui en a besoin.

La victime, même mineure (et ses parents), peut porter plainte ce qui peut donner lieu à des poursuites pénales contre le ou les auteurs (amende...) et au versement de dommages et intérêts aux victimes.

On porte plainte au commissariat, à la gendarmerie ou par courrier ou fax, au Procureur de la République. Pour être aidé, on peut contacter une association d'aide aux victimes.

L'établissement scolaire peut également décider de sanctions selon la gravité des faits (retenues, exclusion temporaire ou définitive sur décision du conseil de discipline)

QUE DIT LA LOI ?

Le racket est une extorsion : le racketteur menace la victime de violences pour qu'elle lui remette d'elle-même un bien ou une somme d'argent. Le racketteur peut aussi menacer de coups la victime, si elle ne ramène pas ce qui lui est demandé à une date fixée par l'agresseur. C'est un délit prévu par l'article 312-1 à 312-9 du code pénal passible d'une peine de 7 ans de prison et d'une amende jusqu'à 100 000 €. Cette infraction est plus grave que le vol.

Le harcèlement est une violence répétée d'une et/ou plusieurs personnes envers une autre. La violence peut être verbale, physique ou psychologique et marque une volonté de domination. Depuis la loi du 4 août 2014 l'article 222-33-2-2 du code pénal prévoit que « le fait de harceler une personne par des propos ou comportements répétés ayant pour objet ou pour effet une dégradation de ses conditions de vie se traduisant par une altération de sa santé physique ou mentale est puni d'un an d'emprisonnement et de 15 000 € d'amende, de deux ans d'emprisonnement et de 30 000 € d'amende, lorsqu'ils ont été commis par l'utilisation d'un service de communication au public en ligne ou par le biais d'un support numérique ou électronique»

