



FICHE-OUTIL: LE JEU DES GOMMETTES

OBJECTIFS :

- Faire prendre conscience du sentiment de sécurité affective qu'apporte le groupe et de la violence produite par l'exclusion du groupe.
- Dévoiler notre pente naturelle à la normopathie et la difficulté qu'il y a à assumer une posture rebelle.

Préparation de la séance :

- Prévoir des gommettes de 4 couleurs différentes en quantité suffisante (compter 2 gommettes par personne).
- Les joueurs sont disposés en cercle.

Règles du jeu

- Les joueurs ferment les yeux.
- Les animateurs posent sur le front de chacun d'entre eux une gommette.
- Les joueurs ouvrent les yeux : sans utiliser la parole, ils doivent se regrouper par couleur.
- Le jeu est terminé lorsque tous les acteurs restent figés dans leur position pendant un temps long (30 secondes environ).

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

Tour de jeu 1 :

1. Les animateurs constituent 2 groupes massifs de 2 couleurs différentes (par ex. 14 gommettes bleues et 15 jaunes).
2. Une gommette d'une 3^e couleur (rouge par ex.) est disposée sur le front du joueur qui se retrouvera alors exclu.
3. On peut très bien choisir de coller la gommette rouge sur deux personnes pour que l'expérience soit moins violente.

Temps de parole après le 1^{er} tour de jeu :

- Le but est de faire émerger le ressenti du groupe.
- Les animateurs guident la discussion en étant attentifs à distribuer la parole entre différents acteurs, notamment le joueur exclu :

Ex : « Quel a été ton sentiment en voyant ce joueur tout seul ? », « Qu'as tu ressenti lorsque ce groupe t'a repoussé ? »

- On élargit ensuite aux motifs d'exclusion d'une personne dans la société, un groupe, au collège...

→ Éviter de faire dériver la discussion vers la transgression de la norme.

Tour de jeu 2 :

1. On introduit une 4^e couleur.
2. On forme un groupe massif (ex. 16 bleues), un groupe moyen (ex. 10 rouges), un petit groupe (ex. 3 vertes) et un joueur isolé.
3. Au moment de la pose des gommettes, tenter de mettre en doute l'autorité de l'animateur chez les joueurs en leur annonçant des couleurs erronées.
4. Une fois les gommettes déposées, l'animateur déclare **uniquement** « allez-y, jouez ! »

Temps de parole après le 2^{ème} tour de jeu :

- Laissez libre parole dans un premier temps, les élèves vont raconter ce qu'il s'est passé.

- Puis orienter la réflexion vers la norme si besoin : « Quelle était la consigne du tour 1 était juste ? »

- Puis discuter des attitudes de celles et ceux qui se sont écarté·e·s de la norme :

« Le joueur isolé peut-il s'en sortir seul ? Qui l'a aidé ? Pourquoi, comment ? »

- On élargit la discussion aux normes dans la société, un groupe, au collège...