

Potes et despotes

Description : Cet outil propose des jeux de rôle pour réfléchir aux comportements violents et à risques.

Type de support : jeu de mise en situation

Age du public : 13- 15 ans / avant 13 ans

Thématique : Relation à l'autre

Editeur : ADIJ 22

Date : 2009

Fiche descriptive

Utilisation

en groupe / avec animateur

Types de savoirs développés par l'outil

Le développement de savoir-faire



Le développement de savoir-être



Objectifs pédagogiques de l'outil

Au cours de l'animation, les participants :

- travaillent sur le respect de l'autre et l'acceptation de ses différences
- réfléchissent aux attitudes et préjugés à l'origine de comportements violents
- prennent conscience des conséquences des comportements violents sur la personne victime.
- comprennent l'intérêt de l'échange et de la médiation pour régler une situation conflictuelle

Thèmes abordés

Relation à l'autre



Stééréotypes et sexualité (*genre, sexisme*)



Contextes de consommation, niveaux d'usage et réduction des risques



Comportements à risques



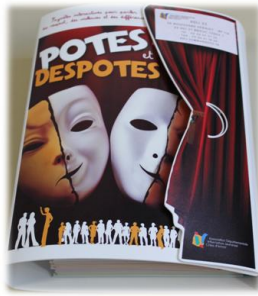
Compétences psychosociales mobilisées

savoir communiquer efficacement / être habile dans les relations interpersonnelles

avoir de l'empathie pour les autres

Mise à jour : janvier 2014





Potes et despotes

Description : Cet outil propose des jeux de rôle pour réfléchir aux comportements violents et à risques.

Type de support : jeu de mise en situation

Age du public : 13- 15 ans / avant 13 ans

Thématique : Relation à l'autre

Editeur : ADIJ 22

Date : 2009

Fiche d'utilisation

Objectifs pédagogiques de l'outil (*rappel*)

Au cours de l'animation, les participants :

- travaillent sur le respect de l'autre et l'acceptation de ses différences
- réfléchissent aux attitudes et préjugés à l'origine de comportements violents
- prennent conscience des conséquences des comportements violents sur la personne victime.
- comprennent l'intérêt de l'échange et de la médiation pour régler une situation conflictuelle

Matériel

Cet outil se compose d'un classeur de fiches plastifiées proposant :

Pour l'animation :

- 15 saynètes sous forme de fiches dialogue classées par thématiques : les différences / les insultes et leurs conséquences/ les relations garçons-filles / les comportements à risques / les relations adolescents adultes
- pour chaque saynète la fiche dialogue est reproduite en plusieurs exemplaires pour chaque jeune jouant un personnage

Pour l'animateur /-trice :

- deux fiches d'accompagnement décrivant : les objectifs et le contenu du jeu, les conditions d'utilisation et des conseils d'animation
- pour chaque saynète, une fiche dialogue avec au verso : le thème abordé / l'objectif visé/ le message à faire passer / des idées de questions pour animer le débat / quelques informations clés sur le sujet
- une fiche évaluation de l'outil (à destination des jeunes)

Règle du jeu

On propose à certains jeunes de jouer une saynète. A la fin de la saynète un débat entre les participants peut s'instaurer.

Variante possible : des jeunes peuvent rejouer la scène et la changer au moment où ils le désirent, puis expliquent pourquoi.

Mise à jour : janvier 2014

Conseils d'utilisation de l'outil

Ce jeu se joue entre 10 à 18 personnes, afin que le débat et la discussion suivant les saynètes puissent se dérouler de façon optimale.

Une séance de 1h 30 à 2 heures est conseillée ; elle permet de travailler 3 à 5 situations.

Pour une séance, le choix des saynètes peut se faire soit sur une thématique, soit en choisissant plusieurs thèmes.

Il est préférable d'être deux animateurs remplissant chacun une fonction différente : un animateur et un observateur.

Il est important de préciser aux jeunes qu'il s'agit de personnages fictif , pour éviter les projections personnelles.

Avantages et limites de l'outil

Avantages :

La technique du jeu de rôles permet aux jeunes de s'identifier à un personnage ou une situation fictive et de s'exprimer face à une situation tout en gardant des distances par rapport à leur vécu personnel.

L'approche interactive et inclusive, suscite l'intérêt des jeunes.

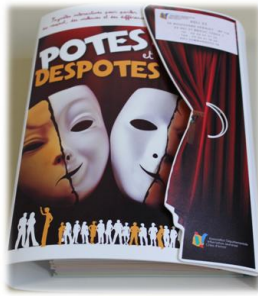
Limites :

Les personnes d'un caractère réservé peuvent être mal à l'aise avec les jeux de rôle.

Pistes d'utilisation et outils complémentaires

- [Distinct'go](#) / Valoremis

Mise à jour : janvier 2014



Potes et despotes

Description : Cet outil propose des jeux de rôle pour réfléchir aux comportements violents et à risques.

Type de support : jeu de mise en situation

Age du public : 13- 15 ans / avant 13 ans

Thématique : Relation à l'autre

Editeur : ADIJ 22

Date : 2009

Fiche d'accessibilité

Outil en prêt au Crips Ile-de-France :

[Voir la disponibilité et les conditions de prêt](#)

Ailleurs en Ile-de-France :

[Consulter le portail documentaire en éducation et promotion de la santé en Ile-de-France](#)

A l'achat :

ADIJ 22

Site : http://www.ij-bretagne.com/public/argentre-du-plessis/ADIJ_22_outils_peda/Potes_et_Despotes_plaquette_et_bon_de_commande.pdf

Mise à jour : janvier 2014