

Enseignement des habiletés sociales
au secondaire

Groupe 4 : Solutions de rechange à l'agression

Habilitété 28 : Bien réagir aux taquineries

Par Sonia Breton



Fiche de planification

Habilitété sociale :	Bien réagir aux taquineries
Type d'atelier :	Enseignement traditionnel
Objectifs :	Développer la maîtrise de soi, le contrôle de ses émotions
Niveau scolaire :	CPC 1 et 2, présecondaire
Durée :	75 minutes
Matériel :	voir section « jeux coopératifs »

Déroulement de l'activité

L'enseignement et la discussion

Étape 1 : Définir l'habileté

Présentation d'un extrait du film «Astérix...» dans lequel Obélix se fait taquiner sur son poids. Discussion sur le contenu de l'extrait vidéo : *Que s'est-il passé dans cet extrait? Comment Obélix a-t-il réagi? Comment aurais-tu réagi?* Définir avec eux ce qu'est une taquinerie (voir dictionnaire). Leur faire découvrir le sujet du cours : *De quelle habileté traiterons-nous aujourd'hui?* Les questionner sur leur vécu : *Se sont-ils déjà fait taquiner? Que s'est-il passé? Comment ont-ils réagi? Comment auraient-ils pu réagir?* Renchérir à l'aide d'exemples personnels ou fictifs. Faire un résumé de ce qui vient d'être dit.

Étape 2 : Effectuer le modelage de l'habileté (à faire en duo)

1^{ère} situation : Une élève arrive de chez le coiffeur et va voir son ami. Lorsqu'elle la voit, l'autre élève fait un ou des commentaires pour la taquiner du genre : «Wow, t'es-tu peigné avec un pétard? », «ta coiffeuse hallucinait aujourd'hui», «l'halloween, c'est pas aujourd'hui», etc. L'élève en question se fâche, lui dit qu'elle n'est pas mieux et part en pleurant.

2^e situation : Faire exactement la même chose mais l'élève réagit positivement. Elle en ris, lui dit ce qu'elle en pense vraiment, et change de sujet.

Étape 3 : Déterminer le besoin de la personne en formation à l'égard de l'habileté

Besoins des participants : Apprendre à ignorer, diminuer la susceptibilité, apprendre à percevoir l'humour, développer la confiance en soi.

Discussion ouverte : Faire écrire aux élèves *où, quand et avec qui* ils trouveraient utile de mettre en application l'habileté. Noter les réponses au tableau. Les thèmes serviront pour les jeux de rôle.

Le jeu de rôles

Étape 4 : Sélectionner un participant pour le jeu de rôles

Tous devront participer. Suggérer des situations positives.

Étape 5 : Mettre en scène le jeu de rôles

Utiliser les suggestions des élèves. S'ils sont en panne d'inspiration ou que les suggestions ne sont pas pertinentes, utiliser les situations suivantes. S'assurer que tous les élèves participent. Faire un cocu avec les élèves afin de recréer la scène.

- ☞ **1^{ère} situation** : Deux jeunes parlent de motoneiges. Un dit à l'autre qu'il possède une motoneige de marque «Skiroule». L'autre le taquine en lui disant qu'avec cette motoneige, tu pars avec ce qui roule et tu reviens avec ce qui reste. Les deux rigolent.
- ☞ **2^e situation** : Deux jeunes parlent de leur performance durant le cours d'éducation physique. Une taquine l'autre sur ses talents en volley-ball et l'élève confirme sans perdre le contrôle.
- ☞ **3^e situation** : Un élève arrive avec un nouveau costume d'éducation physique. Les autres le taquent sur ses achats. L'élève fait semblant d'être très fier.
- ☞ **4^e situation** : Un élève se fait féliciter par l'enseignant. Les autres élèves le taquent en applaudissant et en sifflant. L'élève se gonfle le torse et fait le paon.

Étape 6 : Diriger le jeu de rôles

Il y a un acteur principal et un acteur secondaire. Les autres élèves jouent le rôle d'observateur. Le formateur fournit de l'aide au besoin. Le formateur peut jouer le rôle d'acteur secondaire pour débiter et donner un modèle aux élèves.

Étape 7 : Évaluer les performances

Faire un retour après chaque jeu de rôles. Commenter la performance de l'acteur principal. Demander à l'acteur secondaire d'exprimer ses sentiments. Demander les commentaires des observateurs. Demander les commentaires des acteurs. Inviter les élèves à mettre en application dans la vie réelle ce qu'ils viennent d'apprendre.

Étape 8 : Choisir le prochain participant au jeu de rôles

Faire la rotation des acteurs jusqu'à ce que tous aient participé.

Étape 9 : Donner des devoirs à faire

Les élèves auront à dire une taquinerie à 3 personnes différentes durant la semaine. Ils doivent noter les réactions, positives ou négatives. De plus, ils devront noter 3 taquineries qui leur auront été dites durant la semaine. Ils doivent aussi noter leur propre réaction à chacune des taquineries.

Les jeux coopératifs

Étape 10 : Expliquer l'activité et son objectif par rapport à l'habileté à pratiquer

- ☞ Jeu « Les doigts dans le nez »
 - ☺ Apprendre à réagir calmement et gérer sa spontanéité.
- ☞ Jeu « Le jeu des étiquettes »
 - ☺ Apprendre à jouer un rôle, apprendre à se faire confiance dans le sens de ne pas tout prendre ce que l'on nous dit au pied de la lettre.
- ☞ Jeu des noms dans le dos mais n'inscrire que des noms qui susciteront des réactions de la part des autres élèves (ex. Youppi, la mascotte des Expos).
 - ☺ Apprendre à bien réagir aux réactions des autres, à ne pas s'offenser dans une situation qui pourrait sembler dégradante.
- ☞ Jeu de la chaise musicale mais avec un sac de vieux linge. Les élèves sont en cercle et font circuler, au son de la musique, un sac de linge que le formateur aura préalablement préparé, lequel devrait contenir de vieux vêtements démodés, autant masculins que féminins. Lorsque la musique s'arrête, celui qui a le sac entre les mains doit, sans regarder, se choisir un vêtement et le porter. Le jeu se poursuit tant et aussi longtemps qu'il reste des vêtements dans le sac.
 - ☺ Apprendre aux élèves que le ridicule ne tue pas, apprendre à accepter les rires des autres et à ne pas le prendre personnel.

Étape 11 : Diriger le jeu par rapport à son objectif

Le formateur peut interrompre le jeu pour apporter des correctifs si les réactions des élèves sont contraires à l'habileté « bien réagir aux taquineries ».

Étape 12 : Donner du feedback par rapport à l'habileté

Le formateur offre des renforcements collectifs et individuels afin que l'élève prenne conscience de la qualité de son habileté face à l'objectif.

Étape 13 : Faire un retour sur la pratique de l'habileté et sa généralisation

Après chaque activité, faire un retour. Demander aux élèves quel est, selon eux, le but du jeu, ce qu'ils ont retenu de l'activité, leurs impressions, leurs sentiments par rapport à ce qui a été vécu, et comment ils pensent généraliser cette habileté dans leur quotidien.

Étapes	Notes au formateur
<ol style="list-style-type: none">1. Évalue si tu es en train de te faire agacer.2. Réfléchis à des façons de traiter les taquineries, de gérer le fait d'être taquiné.3. Choisis la meilleure façon et fais-la.	<ol style="list-style-type: none">1. Est-ce que les autres font des blagues ou chuchotent entre eux?2. Accepte-les de bonne grâce; tourne toi-même la situation à la blague; ignore-les.3. Lorsque c'est possible, évite les alternatives qui encouragent l'agressivité, les répliques malicieuses et le rejet.

Thèmes suggérés pour les modelages

- École : L'acteur principal ignore les commentaires d'un compagnon de classe lorsqu'il se porte volontaire pour aider l'enseignant après l'école.
- Maison : L'acteur principal demande à son frère ou sa sœur d'arrêter de l'agacer sur sa nouvelle coiffure.
- Groupe d'amis : L'acteur principal réagit aux taquineries d'amis sur une blonde ou un chum en utilisant l'humour.

Définition :

Bien réagir aux taquineries implique d'arriver à percevoir la subtilité d'une blague et d'y réagir de manière appropriée, en utilisant l'humour ou en expliquant nos émotions face à ce qui vient d'être dit, sans avoir recours à l'agressivité.

1. Étapes à suivre pour y parvenir :

- a) Décide si ce qui est en train de se dire correspond à des taquineries.
- b) Pense à des façons de réagir qui ne favorise pas l'agressivité, sans confrontation.
- c) Choisis la façon la plus appropriée et réagit.

2. Effets

Bien réagir	Confronter
Détecte la subtilité d'une blague	Prend tout personnel
Trouve des alternatives à l'agressivité, utilise l'humour, arrive à expliquer calmement ses émotions	Utilise l'agressivité, la confrontation
Maîtrise de ses émotions et de son agressivité	Conflits, coères, chicanes