

Enseignement des habiletés sociales au primaire

Groupe 4 : Solutions de rechange à l'agression
Habileté 42 : **Accepter des conséquences**

Chantal Thivierge



Fiche de planification

Habileté sociale : **ACCEPTER DES CONSÉQUENCES**

Type d'atelier : Jeu coopératif à l'extérieur

Degré : Grand groupe du 2^e ou 3^e cycle du primaire

Durée : 1 heure

Matériel : 1 fiche de devoir par élève

Déroulement de l'activité

L'enseignement et la discussion

Étape 1 : Définir l'habileté

« Chaque geste volontaire ou involontaire que l'on pose a une conséquence. Il peut arriver qu'un geste provoque une conséquence non souhaitée. Pour bien gérer de telles situations, il y a quatre étapes à retenir. » (Voir fiche de l'animateur) Aurais-tu des exemples de gestes que tu as posés volontairement ou involontairement et qui ont eu une conséquence agréable ou désagréable? Comment as-tu réagi? Que penses-tu des quatre étapes que je te propose? Conclure en résumant ce qui a été dit.

Étape 2 : Effectuer le modelage de l'habileté

Si l'atelier se fait en co-animation, chaque intervenant joue alors un des deux personnages. Sinon, un élève pourrait faire le rôle de soutien et l'intervenant fait le rôle de celui qui doit appliquer les quatre étapes. Les trois situations présentées dans la fiche de l'animateur peuvent servir pour le modelage.

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

« Ça va bientôt être à ton tour de pratiquer. Pour cela, tu dois d'abord trouver une situation dans laquelle il serait utile de mettre en application cette habileté. Pense au lieu, au moment et aux personnes qui sont présentes. » Si l'atelier se fait en co-animation, une personne écoute les situations des élèves pendant que l'autre les note au tableau. Sinon, la même personne anime et consigne les situations au tableau.

Le jeu de rôles

Étape 4 : Sélectionner un participant pour le jeu de rôles

Si l'atelier se fait en co-animation, séparer le groupe en deux afin de permettre à plus d'élèves de faire un jeu de rôles. Dès qu'un élève a présenté sa situation et qu'il accepte de faire le jeu de rôles, il est nommé «acteur principal » de ce premier jeu de rôles.

Étape 5 : Mettre en scène le jeu de rôles

Chaque élève est l'acteur principal de la situation qu'il a décrite. Lors d'un cocus avec l'intervenant, il doit tenter de reproduire la situation le plus fidèlement possible en choisissant comme acteur de soutien la personne qui ressemble le plus à la personne réelle dont il joue le rôle et lui donner toutes les informations nécessaires afin qu'il agisse comme dans la situation réelle.

Étape 6 : Diriger le jeu de rôles

Selon le nombre d'élèves, voici des rôles que l'on peut donner aux observateurs :

- observer une ou deux des quatre étapes ;
- observer un ou plusieurs détails comme la posture, le ton de la voix, le contenu du discours, le sérieux des acteurs, l'engagement des acteurs dans leur rôle, etc.

Étape 7 : Évaluer les performances

« (Prénom de l'acteur secondaire), comment t'es-tu senti dans ce jeu de rôles ? » « Maintenant, j'aimerais avoir les commentaires de mes observateurs. » « De mon côté, j'ai observé ... » Ressortir les points forts et amener de façon constructive les points faibles. Ne pas manquer une occasion de féliciter lorsque toutes les étapes sont respectées.

Étape 8 : Choisir le prochain participant au jeu de rôles

On reprend les étapes 4 à 7 tant que le niveau d'attention est acceptable.

Étape 9 : Donner des devoirs à faire à la maison

Cette semaine, porte attention à tes gestes et écris deux situations dans lesquelles tu as eu tort et dans lesquelles tu as pu (ou aurait pu) mettre en pratique les quatre étapes de l'atelier. Note le tout sur ta fiche de devoir.

Le jeu coopératif

Étape 10 : Expliquer le jeu coopératif

Dans la classe, préciser l'objectif du jeu coopératif : « le jeu offre beaucoup de possibilités de poser des gestes menant à des conséquences non souhaitables, porte attention à tes gestes et si la situation s'y prête, mets en pratique les quatre étapes que nous venons de pratiquer. Si la situation ne s'y prête pas sur le moment, garde en mémoire le geste désagréable que tu as posé et nous y reviendrons après le jeu coopératif. » Une fois dans le gymnase ou dans la cour de récréation, expliquer le jeu aux élèves. Si c'est la première fois que les élèves jouent, commencer par le jeu de base.

Étape 11 : Diriger le jeu par rapport à son objectif

En cours de partie, l'intervenant peut, entre deux « courses », arrêter le jeu pour faire un retour sur la pratique de l'habileté sociale et proposer des pistes pour la suite du jeu. Par la même occasion, selon l'âge des enfants et leur connaissance du jeu, il peut ajouter une variante au jeu augmentant ainsi le défi et la possibilité de rapprochement des jeunes.

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

Sans nécessairement arrêter le jeu, l'intervenant donne des renforcements aux élèves lorsqu'il observe l'utilisation de l'habileté sociale.

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

De retour en classe, l'intervenant questionne les élèves sur leur pratique de l'habileté ainsi que les situations où elle aurait pu être pratiquée. Enfin, il ouvre sur l'utilisation dans d'autres contextes de l'habileté sociale. « Quand pourrais-tu te servir de cette habileté sociale ? Est-ce que ça te rappelle une situation particulière d'aller en dehors de la classe en cours de journée et de revenir en classe avec des conflits entre tes pairs ? Qu'est-ce que tu retiens de l'atelier que l'on vient de vivre ? »

Étapes	<u>Pistes pour la discussion</u>
1. Évalue si tu as tort.	« L'erreur est humaine », il est donc normal de faire des erreurs. Discuter avec les élèves que ce n'est pas la fin du monde de faire une erreur, c'est plutôt la réaction que l'on aura qui déterminera l'aggravation ou non qui viendra de cette erreur.
2. Si tu as tort, prends un grand respire et dis-toi : « J'accepte les conséquences de mes gestes ».	« Nul n'est parfait », chacun a donc le droit de se tromper. Ainsi, il peut y avoir des conséquences négatives à un geste. Discuter de ce type de conséquence. Trouver des exemples.
3. Quand tu es calme, dis à la personne : « Oui, j'ai bien ... (décris ce que tu as fait) »	Discuter de la façon de décrire un comportement sans s'excuser.
4. Conclut :	
a) en indiquant comment tu pourrais éviter une telle erreur dans une prochaine fois ; b) s'excuser	Préciser que cela doit être dit en étant authentique et en croyant ce que l'on dit. Mettre l'emphase sur la sincérité.

Situations suggérées pour le modelage

École : Tu circules dans un corridor de l'école au moment où la cloche sonne; il se peut que sans le vouloir, tu bouscules quelqu'un.

Maison : Ta chambre est en désordre et tes parents te demandent de la ranger avant de sortir avec tes amis.

Entre amis : Tu brises un jeu que ton ami t'a prêté.

Commentaires

Il serait préférable d'enseigner d'abord l'habileté à s'excuser puisque la dernière étape demande de s'excuser. De plus, comme cette habileté demande certaines caractéristiques de la résolution de problèmes, cette habileté devrait aussi être vu avant.

Référence : adaptation de l'habileté 42 *Accepting Consequences*, p.132 ; tiré de Goldstein, A.P. (1999) *The Prepare Curriculum L Teaching social skills (Revised Edition)*. Champaign, IL : Research Press.

Étapes

1. Évalue si tu as tort

N'oublie pas, l'erreur est humaine. Il se peut donc que tu te trompes.

Par exemple si tu as bousculé un collègue de classe dans le rang en voulant attacher ton lacet, même si ton intention était bonne, tu as quand même poussé quelqu'un. Si tu veux bien gérer une telle situation, complète les étapes de cette habileté.

2. Si tu as tort, prends un grand respire et dis-toi :

« J'accepte les conséquences de mes gestes. »

Il peut arriver que tu te sentes accusé injustement si ton intention était bonne c'est pourquoi il est important de t'arrêter avant de poursuivre les étapes pour reprendre ton calme si nécessaire. La colère n'aide pas à résoudre un problème.

3. Quand tu es calme, dis à la personne :

« Oui, j'ai bien ... (décris ce que tu as fait) »

Admettre devant l'autre que l'on a fait une erreur n'est pas toujours facile. Il est donc important de le faire quand tu te sens prêt. Tu dois dire calmement ce qui s'est passé. Cela permet à ton collègue de voir que ton intention n'était pas mauvaise.

Par exemple, tu pourrais dire : « En voulant attacher mon lacet, c'est vrai que je t'ai poussé quand je me suis penché. »

4. Conclus :

a) en indiquant comment tu pourrais éviter une telle erreur une prochaine fois ;

b) s'excuser.

Cette étape montrera à ton collègue que tu acceptes les conséquences de tes gestes et que tu es prêt à réparer ton erreur et ne pas la recommencer autant que possible. Il est important que tu sois sincère.

Par exemple, tu pourrais dire : « La prochaine fois que je voudrai me pencher dans le rang, je vais d'abord regarder derrière moi et prévenir la personne que je souhaite me pencher. Je m'excuse de t'avoir poussé. »

Exemples de situations où tu pourrais utiliser cette habileté

École : Tu circules dans un corridor de l'école au moment où la cloche sonne; il se peut que sans le vouloir, tu bouscules quelqu'un.

Maison : Ta chambre est en désordre et tes parents te demandent de la ranger avant de sortir avec tes amis.

Entre amis : Tu brises un jeu que ton ami t'a prêté.

Tableau pour l'évaluation de la situation du groupe

Habilité d'accepter les conséquences

Comment se situe cet élève en regard de l'habilité à accepter les conséquences de ses gestes.	1 --	2 -	3 +-	4 +	5 ++
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					
21.					
22.					
23.					
24.					
25.					
26.					
27.					
28.					
29.					
30.					

Échelle : **1** ne la démontre jamais **3** la démontre de temps en temps **5** la démontre toujours
 2 la démontre rarement **4** la démontre souvent ©Chantal Thivierge 2003 p. 6/9



Accepter les conséquences

Fiche pour le devoir à la maison

Consignes

Cette semaine, porte attention à tes gestes et écris deux situations dans lesquelles tu as eu tort et dans lesquelles tu as pu (ou aurait pu) mettre en pratique les quatre étapes de l'atelier. Complète le tableau et notes-y tes deux situations.

Étape 1 <hr/> <hr/> <hr/>	Situation 1
	Situation 2
Étape 2 <hr/> <hr/> <hr/>	Situation 1
	Situation 2
Étape 3 <hr/> <hr/> <hr/>	Situation 1
	Situation 2
Étape 4 <hr/> <hr/> <hr/>	Situation 1
	Situation 2

Le jeu rue-avenue

Le jeu de base

But du jeu: Le « policier » doit attraper le « voleur ».

Nombre de participants : au minimum 16; pas de maximum

Consignes

1. Les joueurs se placent debout en rangées, les bras tendus en croix, de façon à ce qu'ils puissent toucher le bout des doigts de leurs voisins de côté, et en pivotant de 90° pouvoir aussi toucher du bout des doigts leurs « nouveaux » voisins de côté.
2. Les participants font face au meneur de jeu qui est l'intervenant, cette position devient alors la « rue ». Les participants pivotent de 90°, cette position devient alors l'« avenue ».
3. On choisit deux participants, l'un sera le « policier » qui devra toucher l'autre participant étant alors le « voleur ». Les places dans les rangées de ces deux participants restent vacantes.
4. Le policier et le voleur se place chacun à une extrémité du « quartier » que forme les participants en représentant des rues et des avenues.
5. Au signal du meneur de jeu, la course commence entre le policier et le voleur. Ceux-ci circulent librement dans les rangées et peuvent utiliser les extrémités uniquement pour changer rapidement de rangée. Ainsi, ils ne peuvent pas passer en dessous des bras tendus pour passer d'une rangée à l'autre. Ils ne peuvent pas non plus circuler à l'extérieur des rangées limitrophes. Les seuls endroits où il est possible de « passer au travers des rangées » sont les trous laissés par le voleur et le policier en quittant leurs places dans les rangées pour devenir voleur et policier.
6. Le meneur de jeu peut décider à tout moment du jeu de changer l'orientation des rangées afin d'avoir soit la position « rue » ou encore « avenue ». Pour changer l'orientation, il n'a qu'à dire à voix haute la position souhaitée, les participants pivotent alors rapidement de 90° pour former la position demandée. Bien sûr, lors d'un changement d'orientation, il est préférable que le policier et le voleur se trouvent à des extrémités ou encore qu'ils se penchent très rapidement.
7. Pour attraper le voleur, le policier doit toucher ce dernier en étant dans la même rangée que lui. Il ne peut donc pas toucher le voleur « au travers » des rangées.
8. Lorsque le policier attrape le voleur, ces derniers retournent chacun à leur place dans les rangées. On recommence à l'étape 7 jusqu'à ce que tous les participants aient eu la chance de jouer un des deux rôles.

Variantes au jeu rue-avenue

Lorsque les participants sont à l'aise avec le jeu de base, il est possible de mettre un peu de piquant de plusieurs façons. En voici quelques-unes que l'on peut utiliser séparément ou même combiner.

1. Changer l'orientation des rangées plus souvent.
2. Nommer l'orientation dans laquelle les rangées se trouvent déjà, les joueurs ne doivent alors pas changer de position. Cela demande plus d'attention de la part de tous les participants.
3. Augmenter le nombre de voleurs et de policiers. On peut alors soit créer des paires, ainsi chaque policier a son voleur ou encore remettre un foulard ou un dossard de couleur différente (par exemple rouge pour les policiers et vert pour les voleurs) ainsi les policiers doivent attraper tous les voleurs peu importe lequel. Quand un policier attrape un voleur, celui-ci reprend immédiatement sa place dans les rangées. Le jeu s'arrête lorsque les policiers ont attrapé tous les voleurs.
4. Nommer un participant comme meneur de jeu.
5. Permettre que le policier touche le voleur « au travers » des rangées.
6. Donner un temps limite pour attraper le voleur. Temps que l'on peut raccourcir pour augmenter la difficulté.
7. On remet un foulard à chaque participant et l'on applique la variante 6. Lorsque le voleur se fait attraper, il doit donner son foulard au policier. Lorsqu'un joueur n'a plus de foulard, il ne peut plus être ni policier ni voleur. Lorsqu'un policier attrape un voleur qui a plus d'un foulard, le voleur doit lui remettre tous ses foulards. Le but du jeu est alors de ramasser tous les foulards.
8. Avec la variante 7, le meneur de jeu choisit un premier joueur. Celui-ci choisit alors soit son rôle ou le deuxième joueur. Le meneur choisit ensuite soit le deuxième joueur ou encore détermine le rôle de chacun des joueurs.