

Activité 2

Mise en situation sur l'influence du groupe



Expérience requise dans l'animation : ●●○

Durée : 1 h

Nombre de participants : 15 personnes maximum

Objectifs

- Prendre conscience de son comportement au sein d'un groupe.
- Expérimenter une situation de pression sociale en se plaçant dans un groupe minoritaire.
- Mettre en évidence l'importance du choix individuel.

Matériel nécessaire

- Autant de cartes consignes (annexe 1) que de joueurs.
- 3 bouteilles de cocktails sans alcool (voir recettes annexe 2).
- 1 tableau ou paper board pour noter les commentaires des jeunes.

Remarques préalables à l'exercice

- Cette activité est à prévoir de préférence avec des jeunes qui se connaissent bien ou qui n'éprouvent pas de difficultés pour s'exprimer devant les autres.

- Imprimer les cartes "consigne" (annexe 1) :

"Prends du produit et essaie de convaincre ceux qui ne le font pas d'en prendre aussi".

"Ne prends pas de produit, refuse toutes les offres de ceux qui t'en proposent. Argumente tes refus".

- Réaliser les cocktails sans alcool (voir recettes en annexe 2). Si vous n'avez pas la possibilité de réaliser les cocktails, vous pouvez utiliser des pétales de maïs, des fruits de saison (cerises, raisins, quartiers de clémentines ...), des bonbons, des cigarettes en chocolat (rares car interdites en France en 2005 !), etc...

Attention : certains groupes sont parfois tentés de détourner l'objectif de l'exercice et de boire ou manger le plus possible.

Déroulement

Composer plusieurs groupes de 5 joueurs autour d'une table. Un élève par groupe ne jouera pas, il sera "observateur". Il aura pour mission d'observer ce qui se passe au sein du groupe, et de noter les arguments échangés.

Donner à chaque joueur une carte avec les consignes suivantes : *"Lisez attentivement la carte, retournez-la ensuite sur la table face cachée sans dire ce qui y figure"* Dans chaque groupe, il y a trois cartes *"Prends du produit"* et une carte *"Ne prends pas de produit"*. L'animateur devra éviter de donner cette dernière aux élèves qui sont trop effacés. Il devra s'assurer que tout le monde ait bien compris la consigne. Il insistera sur le respect entre les participants.

On peut préciser que le produit choisi n'est pas le plus important, qu'on peut le remplacer par d'autres (boissons, médicaments, cigarettes ...), et qu'on travaille aujourd'hui sur la notion de "produit" en général.

Déposer le produit sur chaque table et demander aux jeunes de commencer le jeu en respectant la consigne. Les groupes démarreront le jeu simultanément, ce qui évitera aux plus réservés d'avoir à "jouer" devant tout le monde.

Après 4 ou 5 minutes de négociations, l'animateur demandera aux jeunes de se regrouper tous ensemble pour se raconter mutuellement ce qui s'est passé au sein du groupe.

Exploitation de l'exercice

Les observateurs restituent la scène, les échanges qui ont eu lieu, et les arguments utilisés.

L'animateur peut les classer au tableau dans deux colonnes : arguments pour convaincre (de prendre le produit) et arguments pour résister (à la pression du groupe). Il demandera aux élèves qui ont joué les différents rôles comment ils les ont ressentis, et en particulier à ceux qui devaient résister à la pression du groupe s'ils ont "craqué", et pourquoi. Les élèves seront aussi interrogés sur les arguments qui les touchent le plus. L'animateur peut évoquer les situations où les jeunes ont du mal à dire "non" (ex : la première cigarette, un joint qui circule, etc.). L'intérêt de cet exercice est d'évoquer avec les jeunes les pressions sociales et les pressions exercées par le groupe.

