



Se moquer, c'est pas grave ?

PRÉSENTATION DE LA FICHE

Cette fiche aborde le sujet des moqueries. Les moqueries reposent souvent sur des stéréotypes et préjugés négatifs et/ou hâtifs qui produisent des attitudes de rejet, d'exclusion ou de discrimination à l'égard de certaines personnes par le biais du harcèlement par exemple.

À la fin de cette séance, les élèves seront capables de :

- ✓ d'identifier les moqueries ;
- ✓ d'expliquer en quoi les moqueries sont préjudiciables pour les autres élèves qui en font l'objet ;
- ✓ d'utiliser des exemples concrets pour démontrer comment les moqueries peuvent influencer notre perception des autres ;
- ✓ de décomposer une moquerie en parties, afin de mieux comprendre les préjugés qui y sont associés ;
- ✓ de combiner différentes idées pour formuler une nouvelle compréhension des moqueries et de leur impact ;
- ✓ de critiquer une moquerie en fournissant des arguments raisonnés et en proposant des alternatives.

Durée : environ 55 minutes.

DÉFINITIONS

🔗 **La discrimination** est le fait de traiter certaines personnes de manière injuste ou différente en raison de certaines caractéristiques comme leur religion, leur origine ethnique, leur sexe, leur âge, leur physique, leur handicap ou leur orientation sexuelle.

Cela peut se produire lorsque quelqu'un est intimidé, exclu ou traité de manière injuste en fonction de ces caractéristiques.

🔗 **Le stéréotype**, c'est comme une étiquette réductrice qui colle à un groupe de personnes, réduisant leurs spécificités à des clichés préconçus. Ces raccourcis de pensée, parfois forgés sur des expériences ponctuelles, peuvent nourrir la discrimination.

ZOOM : TECHNIQUE D'ANIMATION

Le jeu de rôle

► Le jeu de rôle est une méthode qui consiste à **permettre** aux élèves **de jouer différents rôles et d'interagir dans une situation donnée**. Cette technique peut être utilisée pour enseigner une grande variété de sujets, tels que la résolution de conflits, la communication, la prise de décisions, la créativité et la résolution de problèmes.

► Le jeu de rôle permet aux élèves d'**expérimenter différents points de vue** et de **comprendre les expériences et les émotions des autres**. Il peut aussi les aider à améliorer leur compréhension de la manière dont les autres interagissent et communiquent dans des situations sociales complexes.

► L'utilisation du jeu de rôle en classe peut être très bénéfique car elle permet aux élèves d'**apprendre en s'amusant**. Les élèves sont plus motivés et engagés lorsqu'ils jouent des rôles dans des scénarios, ce qui les aide à mémoriser et à comprendre les concepts plus facilement. En outre, le jeu de rôle permet aux élèves d'acquérir des compétences importantes telles que la **collaboration**, la **résolution de problèmes** et la **prise de décisions**, qui peuvent être appliquées dans leur vie quotidienne.

► L'animation en classe utilisant le jeu de rôle débute par un **scénario** ou une situation donnée nécessitant une **interaction sociale**.

Soit les élèves jouent tous ensemble le scénario proposé par l'enseignant (comme dans cette fiche).

Soit les élèves se voient assigner différents rôles et doivent jouer ces rôles en interagissant avec les autres participants dans une simulation de la situation donnée.

L'enseignant peut également jouer un rôle dans la simulation en fournissant des conseils ou en surveillant les interactions pour aider les élèves à apprendre et à s'améliorer.

🕒 5 min

INTRODUCTION

Annoncer : « Aujourd'hui, nous allons étudier la moquerie. Elle repose bien souvent sur des stéréotypes. »

Interroger les élèves :

- 🎤 Comment peut-on définir un stéréotype ?
- 🎤 Comment peut-on définir une discrimination ?
- 🎤 Sur quels types de stéréotypes repose la moquerie selon vous ?



🕒 20 min

PREMIÈRE PARTIE

Distribuer le QCM aux élèves et leur demander de le compléter en écoutant le **podcast**.

🎧 **Écouter** le **podcast** « MPV-Se moquer, c'est pas grave » une première fois.

1. Pourquoi les moqueries sont-elles considérées comme graves ?

- Parce qu'elles peuvent blesser et être méchantes.
- Parce qu'elles ne sont pas drôles.
- Parce qu'elles peuvent faire rire.

2. Comment les moqueries peuvent-elles affecter la victime ?

- Elles peuvent la faire rire.
- Elles peuvent la rendre plus populaire.
- Elles peuvent lui faire perdre confiance en elle.

3. Comment réagissent les enfants aux moqueries selon le podcast ?

- Tout le monde réagit de la même façon.
- Certaines personnes peuvent être amusées, d'autres peuvent être affectées.
- Tout le monde est affecté de la même manière.

4. Qui est Jean de La Fontaine ?

- Un écrivain du 17^e siècle.
- Un acteur de théâtre.
- Un humoriste contemporain.

5. Pourquoi Jean de La Fontaine utilise-t-il des animaux dans ses fables ?

- Parce qu'il aime les animaux.
- Pour se moquer des gens de son époque.
- Pour éviter la censure.

6. Pourquoi l'humour est-il une arme efficace selon Jean de La Fontaine ?

- Parce que ça fait rire les gens.
- Parce que ça permet de dénoncer des choses tout en évitant la censure.
- Parce que ça permet de se moquer des autres.

7. Pourquoi des élèves ont-ils distribué un questionnaire dans les classes ?

- Pour savoir qui était le plus âgé de l'école.
- Pour savoir qui s'était moqué de quelqu'un ou qui était victime de moqueries.
- Pour analyser des témoignages de stars.

8. Quels types de moqueries sont interdits par la loi contre le harcèlement scolaire de mars 2022 ?

- Se moquer de plusieurs personnes.
- Les moqueries physiques ou morales.
- L'autodérision.

9. Que peut-on constater en regardant des sketches humoristiques ?

- C'est plus drôle quand on se moque d'une personne en particulier.
- C'est plus drôle quand on se moque de plusieurs personnes.
- Les sketches humoristiques ne sont pas drôles du tout.

10. Pourquoi les humoristes peuvent-ils utiliser les moqueries sans être mal perçus ?

- Parce que les moqueries des humoristes sont souvent plus drôles que blessantes.
- Parce que les humoristes ont un certain statut dans la société qui leur permet de se moquer sans être critiqués.
- Parce que l'humour peut être une arme très efficace pour faire réfléchir les gens.

11. Qu'est-ce que le harcèlement ?

- Se moquer d'une personne tous les jours, très souvent pour lui faire de la peine.
- Se moquer d'une personne une fois.
- Se moquer de soi-même.



12. Que peut-on faire pour vérifier les effets des moqueries ?

- Poser la question aux adultes et aux copains/copines dans les autres classes.
- Ignorer la personne qui se moque.
- Se moquer en retour.

13. Pourquoi certaines personnes se moquent-elles des autres ?

- Parce qu'elles ont des complexes.
- Parce qu'elles sont méchantes.
- Parce qu'elles sont plus grandes et fortes que les autres.

14. Comment peut-on se défendre contre les moqueries ?

- En ayant la bonne répartie et en sachant faire des blagues.
- En ne disant rien et en laissant passer.
- En se battant avec la personne qui se moque.

15. Que peut-on faire si les moqueries nous font mal ?

- En parler à un adulte qui peut aider à résoudre le problème.
- Se moquer de la personne qui nous a fait mal.
- Rester seul et ne rien dire.

16. Quelle est l'idée proposée pour aider les élèves qui sont harcelés ?

- Une boîte à harcèlement.
- Un banc coloré.
- Une brigade anti-harcèlement.

17. Comment fonctionne la boîte à harcèlement proposée ?

- Les élèves écrivent un mot et le cachent dans la boîte.
- Les adultes lisent les mots et prennent des mesures si c'est grave.
- Les élèves attendent un autre mot avant de régler le problème.

18. À quoi sert le banc coloré ?

- Pour aider les élèves qui n'ont pas d'amis ou qui ont un problème.
- Pour faire de la décoration dans la cour de récréation.
- Pour récompenser les élèves qui ont de bonnes notes.

19. Que fait la brigade anti-harcèlement ?

- Elle protège les élèves qui se font harceler.
- Elle se moque des élèves qui se font harceler.
- Elle aide les élèves à harceler les autres.

20. Comment peut-on lutter contre la moquerie ?

- En se mettant à la place des autres et en évitant de se moquer.
- En se moquant des autres pour se sentir plus fort.
- En créant une boîte à harcèlement pour signaler les moqueries.



🕒 20 min

DEUXIÈME PARTIE

« Comprendre les conséquences des moqueries »

🎧 **Écouter** une seconde fois le **podcast** « MPV-Se moquer, c'est pas grave » 📺 6'06" à 8'10".
Proposer un jeu de rôle aux élèves.

Matériel nécessaire :

- ✍ Une grande feuille de papier
- ✍ Un feutre

- 1 **Dessiner** une silhouette ou un visage sur une grande feuille de papier.
Demander aux élèves de lui donner un prénom (mais pas celui d'un élève de la classe).
- 2 Expliquer aux élèves qu'ils vont **jouer à un jeu de rôle**.
- 3 Premier jeu de rôle. « **Vous êtes des élèves d'une classe, dans une école (pas la vôtre).** »
- 4 « L'élève dessiné sur la feuille (annoncer son prénom) est un nouvel élève qui arrive dans l'école. **Vous l'accueillez mal.** Quelles paroles allez-vous prononcer pour mal l'accueillir ? »
Les rassurer en leur rappelant qu'il s'agit d'un jeu de rôle. Ils peuvent prendre exemple sur ce qu'ils entendent régulièrement dans la cour de récréation.
- 5 Laisser les élèves prononcer des paroles (ex. : « t'es moche », « va-t'en », « t'as un gros nez »...).
À chaque parole d'un élève, **froisser la feuille** progressivement jusqu'à ce qu'elle ne soit plus qu'une boule.
- 6 En montrant la **feuille en boule**, demander aux élèves : « Comment se sent (prénom) quand il rentre à la maison ? », « Est-ce que (prénom) a envie de retourner à l'école le lendemain ? » « Qu'a-t-il envie de dire ? De faire ? » « Que ressent-il à l'égard des personnes qui lui ont dit toutes ces paroles ? »...
- 7 Demander aux élèves qui se sont **déjà sentis** comme (prénom) de lever la main (éviter d'engager le dialogue à ce moment du jeu de rôle).
- 8 Annoncer ensuite aux élèves que le **second jeu de rôle** va débiter.
- 9 « (Prénom) est un nouvel élève dans l'école, mais cette fois-ci, **vous l'accueillez bien.** Quelles paroles allez-vous prononcer ? »
- 10 À chaque parole d'accueil prononcée, **défroissez** progressivement **la feuille** jusqu'à ce qu'elle soit entièrement lisse.
- 11 Demander alors aux élèves de la classe : « Comment est (prénom) ? » (réponse attendue : malgré les encouragements et les paroles positives, (prénom) **reste froissé**).
- 12 **Engager le dialogue** à ce moment :
 - Faire remarquer que malgré les comportements positifs, certains élèves peuvent rester « marqués » par ce qu'ils ont vécu, entendu...
 - Demander s'il est facile d'effacer les froissures ?
 - Vous pouvez faire remarquer que même les adultes peuvent ressentir des froissures...
 - Etc.

Conclusion : Vous pouvez afficher le portrait dans la classe pour le rappeler aux élèves lorsque certaines paroles sont prononcées ou que des moqueries peuvent avoir lieu.

Source : *La discipline positive dans la classe : favoriser l'apprentissage en développant le respect, la coopération et la responsabilité* de Jane Nelsen et Lynn Lott, Éditions Toucan.



🕒 10 min

AUTO-ÉVALUATION

Proposition d'auto-évaluation à l'issue du jeu de rôle.

			
J'ai compris le jeu de rôle.			
J'ai été attentif lors du jeu de rôle.			
J'ai ressenti des émotions durant le jeu de rôle.			
J'ai participé à la discussion après le jeu de rôle.			

© Freepik.com

En une phrase, écris ce que tu as **retenu** du jeu de rôle.

.....

.....

En une phrase, écris ce que tu as **apprécié** durant ce jeu de rôle.

.....

.....

POUR ALLER PLUS LOIN

Proposer aux élèves de mettre en place une des solutions imaginées par les enfants du podcast entre 8'35" et 9'49".

- ▶ Une boîte à harcèlement
- ▶ Un banc coloré
- ▶ Une brigade anti-harcèlement
- ▶ Des affiches anti-moquerie

