

## Procédure pour l'animation « le jeu des étiquettes »

<b>Objectif de l'activité</b>	<p>L'objectif de cette activité est de voir très exactement comment nous créons les conditions du conflit et de la souffrance. Quand sommes-nous dans l'observation juste, voyant les choses pour ce qu'elles sont, sans jugement, sans interférences de nos filtres de perception? Quand, au contraire, sommes-nous dans l'évaluation, selon des critères subjectifs de ce qui est bien et de ce qui ne l'est pas? Remarquez que nous utilisons le terme jugement dans son sens le plus large possible, c'est-à-dire: quoi que ce soit qui comprend une quelconque évaluation selon un quelconque critère de bien ou de mal. Quoi que ce soit que vous pensiez de quelqu'un, de quelque chose, ou même de vous-même, avec la moindre interprétation de valeur, vous êtes dans le jugement !...</p>
<b>Compétences visées par cette activité</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>L'estime de soi</b></li><li>▪ <b>La conscience de soi</b></li><li>▪ <b>La communication efficace</b></li><li>▪ <b>L'habileté dans les relations interpersonnelles</b></li><li>▪ <b>La résolution de conflit</b></li><li>▪ <b>La gestion des émotions</b></li><li>▪ <b>La pensée critique</b></li></ul>
<b>Matériel</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>25 post-its de couleur identique pour tous, sur lesquels seront inscrits des qualités (un mot par post-it), voir liste ci-après (attention au sens d'écriture des qualités sur les post-its)</b></li><li>▪ <b>Le guide pour mener l'activité</b></li></ul> <p>➔ <b>Prévoir de préparer le matériel avant la séance</b></p>
<b>Condition d'accueil dans la salle</b>	<p><b>Une salle vide, dépourvue de chaise et de table, il faut suffisamment d'espace pour former un grand cercle, ainsi que 4 ou 5 petits cercles (40m2 serait idéal)</b></p>
<b>Nombre de participants</b>	<p><b>Entre 20 et 25 personnes par atelier</b></p> <p><b>Les personnes devront se regrouper par groupe de 5 ou 6 au minimum</b></p>

<b>Temps</b>	<b>30 minutes d'atelier dont :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 5 minutes d'installation du matériel</li> <li>- 20 minutes d'animation</li> <li>- 15 minutes de débriefing</li> </ul>
<b>Procédure à suivre (à la lettre)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1- L'animateur devra ranger la salle afin d'avoir suffisamment d'espace pour y faire 4 ou 5 groupes (ni chaise, ni table ne sont requises)</li> <li>2- Démarrage de l'animation : <u>lecture du texte ci-après</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Attention, si vous souhaitez ne pas prendre part à cette animation, vous avez dans votre dossier une fiche joker que vous pouvez mobiliser ici. Attention, je vous rappelle que vous n'avez le droit qu'à un joker pour l'ensemble des activités de la matinée.</li> <li>• A partir de maintenant, vous ne pouvez plus dire un mot, cette activité va se dérouler dans le silence, seul l'animateur pourra parler...</li> </ul> </li> <li>3- L'animateur colle sur le front des personnes des étiquettes de façon aléatoire <ul style="list-style-type: none"> <li>• ne faites aucun commentaire sur ce que vous observez autour de vous et sans lire à haute voix les étiquettes des autres participants</li> <li>• Vous regardez les étiquettes autour de vous et vous devez choisir 5 autres partenaires pour former des petits groupes, vous vous regroupez donc par 6.</li> <li>• Attention, avant de poursuivre, je voudrais vous rappeler qu'il s'agit d'un jeu, observez bien vos ressentis dans cette expérience</li> <li>• Maintenant dans chaque groupe, vous allez choisir un président. Sans parler, juste avec les gestes, vous allez déterminer uniquement en observant les étiquettes celui ou celle qui sera votre chef. Attention, le choix du président doit être unanime, ce qui veut dire que tout le monde doit être d'accord, y compris le président désigné. Lorsque vous avez déterminé le président, vous attendez en silence que tous les groupes aient terminé</li> </ul> </li> </ol>

- Avant de poursuivre, je vous rappelle que ceci n'est qu'un jeu, vos rapports sont le reflet des étiquettes que vous portez sur le front et vos étiquettes n'ont rien à voir avec ce que vous êtes vraiment. Ne l'oubliez pas ceci n'est qu'un jeu. Observez et ressentez.
- Pour la suite du jeu, vous allez sélectionner une personne qui doit se retirer du groupe, il s'agit du membre que vous estimez le plus faible, le plus indésirable. La décision doit être unanime, le choix doit se faire sans parler, juste par les gestes. Observez comment la décision se prend.
- Maintenant, les joueurs écartés de chaque groupe vont se regrouper et former un nouveau cercle, tous ensemble et définir toujours sans parler, un président
- Pour l'étape suivante, chaque groupe va désigner un ambassadeur, il s'agit d'un membre qui sera envoyé en mission dans un autre groupe. Attention, l'ambassadeur ne peut être le président.
- Les ambassadeurs vont maintenant se rendre dans un autre groupe
- Messieurs, Mesdames les ambassadeurs, toujours sans parler uniquement en regardant autour de vous les membres de votre nouveau groupe, vous allez désigner d'autorité la personne qui cadre le moins avec le groupe que vous venez de visiter. Les personnes désignées se retirent du groupe et se rassemblent.
- Voilà, à présent nous allons tous nous réunir en un grand cercle pour le partage de ressenti, attention n'enlevez pas vos étiquettes pour le moment
- Avant de retirer vos étiquettes, nous allons faire un tour de vos ressentis, essayez de deviner ce que vous aviez sur les étiquettes, dites-nous votre idée et écoutez ce que les autres participants disent à leur tour.
- Qu'avez-vous pensé de cette animation, est-ce que cela a été facile ou difficile d'y participer, quelles sont les compétences que vous pensez avoir travaillé dans ce cadre ? et pourquoi ?

**Liste des qualités et  
défaut à inscrire sur  
les post-it**

Gentil  
Souriant  
Insouciant  
Autonome  
Vaillant  
Compétent  
Gai  
Content  
Vivace  
Heureux  
Actif

Aidant  
Cultivé  
Econome  
Libéré  
Poli  
Romantique  
Sportif  
Timide  
Optimiste  
Agréable