



# L'INFLUENCE DES PAIRS

SÉQUENCE  
2/3

**L'estime de soi comporte 3 séquences:**

*L'image dans les médias, l'influence des pairs et l'estime de soi.*

**Durée : 60 minutes**

**Lieu : salle conviviale**



## **PUBLIC : 12-14 ANS / 6 À 12 JEUNES**

Avoir participé à la première séance sur l'image dans les médias



## **ANIMATEUR.RICE.S : 1 OU 2**

### **Prérequis :**

› Avoir des notions sur la thématique, capacité de jouer une saynète. transformations



## **SUPPORT.S ET MATÉRIEL**

› Fiche « Les Gommettes »  
› La saynète « les chaussures de marques »



## **OBJECTIFS DE LA SÉANCE**

› Sensibiliser les jeunes aux notions de discrimination, à l'impact du regard des autres sur soi et au phénomène de groupe

› Amener les jeunes à être critique sur l'importance qu'ils donnent à l'apparence et aux marques pour appuyer/affirmer leur personnalité

› CPS : Avoir une pensée critique

› CPS : Avoir de l'empathie pour les autres

› CPS : Avoir conscience de soi

## **RESSOURCES**

› Potes et Despotes. Parler du respect, des violences et des différences. Association Départementale Information Jeunesse Côtes d'Armor (ADIJ 22)

## **ACCUEIL**

- › L'animateur-riche installe les participant-e-s dans la salle prévue. Il-elle veille à ce que les participant-e-s soient bien installé-e-s et qu'ils-elles puissent voir les supports et échanger avec les autres.
- › L'animateur-riche rappelle le cadre et les règles du groupe.
- › Un rituel peut être mis en place dans le groupe ou une animation de bienvenue.
- › L'animateur-riche explique que la séance d'aujourd'hui va permettre de parler de l'image de soi dans la continuité de la séance précédente concernant l'image dans les médias. Il propose éventuellement un rappel des notions abordées dans la 1ère séance et annonce que cette séquence va parler de l'influence que peuvent avoir les autres sur nos choix et aborder la notion de discrimination.



## **CONSIGNE**

proposent des supports ludiques différents à partir desquels les débats d'idée pourront être animés.



# L'INFLUENCE DES PAIRS

SÉQUENCE  
2/3

**L'estime de soi comporte 3 séquences:**

*L'image dans les médias, l'influence des pairs et l'estime de soi.*

## ÉTAPE 01



### OBJECTIFS

› Faire émerger la notion de discrimination et en comprendre ses effets et ouvrir le débat



### CONSIGNES

A partir de la fiche « les gommettes », l'animateur-riche annonce qu'il-elle souhaite ouvrir le débat sur la question des critères de regroupement entre pairs et les effets de groupe.

« Je vais vous poser une gommette de couleur sur le front. Vous devez vous regrouper en groupe par couleur de gommette, sans parler ».



Un des participant-e-s doit avoir une gommette qui a une couleur différente des autres, de sorte qu'il se retrouve isolé (Précaution à prendre dans l'animation de ce jeu sur le choix du participant qui n'a pas de gommette afin d'éviter un vécu difficile: soit le mettre dans la confiance de l'objectif du jeu, soit solliciter un des animateur pour jouer ce rôle et questionner les participants sur les ressentis qu'il pourrait avoir).

### QUESTIONS

« Comment vous êtes-vous regroupé ? Pourquoi un participant ne se trouve pas dans un groupe ? »

Demander au participant isolé ce qu'il a ressenti.

« Quand tu t'es rendu compte que tu étais seul.e, est-ce que tu peux nous expliquer ce que tu as ressenti ? »

L'animateur-riche demande alors au groupe s'ils connaissent le nom de ce processus, de cette situation, de ce phénomène.

« Est-ce que vous savez comment s'appelle le processus ou la situation qu'a vécu votre camarade ? »

*Cela s'appelle de la discrimination.*

« Connaissez-vous ce mot, discrimination ? »

« Est-ce que vous pourriez me donner une définition ? »

L'animateur-riche termine cette étape en demandant au groupe, selon quels autres critères on peut être discriminé : ex :

« Selon vous, sur quels critères peut-on être discriminé ? Pour quelles raisons, peut-on être mis à part ? »

Critères de choix : le physique, la popularité, la personnalité, le look vestimentaire, les sports, la couleur de peau, poids, genre, handicap, l'orientation sexuelle...

Choisir ses amis, les équipes sportives, les équipes de travail en fonctions de critères prédéfinis entraîne de la discrimination : il y a ceux qui ne sont jamais choisis !

### MESSAGE

Sur quel critère tu choisis tes amis ?  
Attention à la discrimination



# L'INFLUENCE DES PAIRS

SÉQUENCE  
2/3

**L'estime de soi comporte 3 séquences:**

*L'image dans les médias, l'influence des pairs et l'estime de soi.*

## ÉTAPE 02



### OBJECTIFS

› Comprendre qu'il ne faut pas juger une personne sur son apparence physique



### CONSIGNES

*Jouer la saynète des chaussures de marques : soit les animateur.trice.s, soit deux participant.e.s du groupe, volontaires.*



### QUESTIONS

*Je vous propose de jouer une saynète qui s'appelle « chaussures de marques ».*

*Est-ce qu'il y a des volontaires pour jouer la scène ? Nous avons besoin de 2 comédiens ou au moins 1 pour jouer avec moi.*

*Une fois la saynète jouée, ouvrir le débat à partir des questions proposées sur la fiche de la saynète :*

- › Comment réagissez-vous à cette scène ?
- › Est-ce que vous choisissez vos copains à leur tenue vestimentaire ?
- › Pour quelles raisons certains jeunes ne mettent pas de vêtements de marque ?
- › Est-ce une forme de discriminations que de refuser dans une bande ceux qui ne s'habillent pas comme les autres ?
- › Pourquoi les marques sont importantes pour certains d'entre vous ?
- › Que représentent-elles à vos yeux ?
- › Quels autres aspects extérieurs peuvent-elles être l'objet de moquerie ?
- › Est-ce difficile à accepter quand on se fait rejeter à cause de son physique ou de sa tenue ?
- › Que pensez-vous de l'idée d'un uniforme à l'école ?
- › Que répondriez-vous à Fabien ?
- › Si Fabien avait suffisamment confiance en lui, ferait-il ce genre de remarques ?

## FIN DE SÉANCE

### RETOUR AU CALME

*Annoncer la fin de la séance.*



### QUESTIONS

Demander aux participant.e.s ce qu'ils ont retenu de cette séquence et si cela va changer leur comportement vis-à-vis des personnes différentes et leur regard sur l'importance qu'ils accordent à l'apparence physique.



### CONSIGNE

Les remercier de leur participation.

### MESSAGE

On ne choisit pas un livre en fonction de sa couverture !



# L'INFLUENCE DES PAIRS

SÉQUENCE  
2/3

## L'estime de soi comporte 3 séquences:

L'image dans les médias, l'influence des pairs et l'estime de soi.

### NOTIONS CLÉS À ABORDER

L'apparence physique compte beaucoup pour les adolescents. Ils ne portent plus l'uniforme depuis bien longtemps et le choix des tenues vestimentaires, des marques de vêtements se sont beaucoup développées. Il existe aujourd'hui un stéréotype de l'adolescent fondé sur leur look, leur langage, leurs codes sociaux...

Ils se regroupent souvent en fonction de leurs ressemblances (look, goûts musicaux...) Beaucoup d'enfants et adolescents font preuve d'intolérance face à ceux qui ne leur ressemblent pas en les maintenant à distance ou en se moquant d'eux. Cela s'appelle de la discrimination.

Pourtant, la personnalité d'une personne ne se résume pas à son apparence physique. Elle comprend également ses qualités et ses compétences (référence à la séquence sur l'apparence du groupe 2).

Lorsqu'un enfant ou un adolescent n'est pas très sûr de lui ou n'a pas trop confiance en lui, il accepte difficilement sa différence et se sent remis en cause par les autres. Pour se sentir moins différent, il a tendance à faire comme les autres et peut parfois faire des choix qu'il ne souhaite pas au fond de lui pour plaire aux autres. Par exemple il peut se mettre à fumer pour faire comme les autres.

Quelques définitions :

**Stéréotype- croyance :** Idée toute faite issue d'une catégorisation attribuée à toutes les personnes d'un même groupe.

**Préjugé- jugement :** Idée que l'on a de quelqu'un ou de quelque chose. On est certain que c'est vrai alors qu'on ne l'a pas vérifié.

**Discrimination- attitude :** Comportement refusant aux individus l'égalité de traitement à laquelle ils aspirent ou ont droit.

**Sexisme :** Attitude de discrimination fondée sur le sexe.