

---

## L'image de soi mise en pratique

Les élèves font des jeux de rôle qui montrent des personnes ayant une image de soi positive et d'autres qui ont une image de soi négative. **Les élèves reconnaîtront les comportements et les attitudes qui transparaissent.** Amorces à partir desquelles les saynètes peuvent être créées.

1. Viens-tu au cinéma avec nous ce soir?  
Image de soi positive : l'adolescent aime participer aux activités.  
Image de soi négative : l'adolescent manque d'intérêt et refuse de participer aux activités.
2. On passe du temps ensemble samedi?  
Image de soi positive : les adolescents évitent le comportement à risque (consommation de drogues et d'alcool).  
Image de soi négative : les adolescents ont des tendances à adopter le comportement à risque.
3. Quelles qualités possèdes-tu?  
Image de soi positive : l'adolescent peut énumérer les qualités qu'il a.  
Image de soi négative : l'adolescent dira qu'il en a peu ou pas du tout.
4. Pourquoi tu ne peux pas être plus comme ton frère? Lui, il a de bonnes notes à l'école.  
Image de soi positive : l'adolescent répondra qu'il fait de son mieux pour réussir et mettra l'accent sur ses succès.  
Image de soi négative : l'adolescent souffrira davantage du manque de soutien émotionnel. Il se verra comme un échec.
5. Ma sœur a toutes sortes de talents. Elle sait... Moi, ...  
Image de soi positive : l'adolescent énumérera les talents de sa sœur et ensuite énumérera les siens.  
Image de soi négative : l'adolescent énumérera les talents de sa sœur et dira qu'il n'en a pas de talents, lui.
6. J'ai échoué mon premier test de mathématiques ce semestre-ci.  
Image de soi positive : l'adolescent démontrera qu'il a des stratégies pour améliorer ses résultats.  
Image de soi négative : l'adolescent acceptera son échec comme étant simplement un autre exemple de son statut de « pas bon à grand-chose ».