



OUTIL D'ANIMATION : QUI AVANCE, QUI RECULE ?

PRESENTATION

Cette animation est également connue sous le nom de « Marche des privilèges ». Pour la mise en espace, on se base sur le jeu du « Jacques (ou Jacqueline !) a dit ». On a deux lignes : une de départ (qui symbolise le principe fondamental de l'égalité des êtres humains) et une ligne d'arrivée (qui symbolise une société idéale dans laquelle tous les droits seraient respectés). Avant de jouer physiquement, on définit en groupe les règles du jeu qui abordent la question des droits et elle est extrêmement vaste puisqu'on y recense le droit à la santé, droit aux loisirs, droit au logement, droit à un revenu décent, droit à l'éducation etc. Au fur et à mesure du jeu, on observe que certain.e.s vont avancer plus qu'ils ne reculent et inversement. C'est une animation pour se rendre compte des atteintes aux droits fondamentaux, réfléchir à comment les analyser et en lever les freins.

ETAPES DU JEU

1. Temps de préparation :

Le principe du jeu est de dénoncer les écarts de privilèges dans la société.

Ebaucher différentes situations de personnes, en prenant une ou plusieurs catégories de privilèges (en fonction de l'appartenance à telle classe sociale, à tel genre, à telle nationalité, à telle religion, à tel lieu de vie, à telle situation professionnelle, à tel âge etc.). Créer des cartes « Situations » équivalentes, autant qu'il y aura de participant.e.s dans le groupe.

En miroir à ces situations et aux inégalités qu'elles mettent en lumière, lister les questions qui guideront les déplacements, vers l'avant ou vers l'arrière, des participant.e.s.

(Exemples : Vos parents ont-ils fait des études supérieures ? Avez-vous accès facilement à des équipements de loisirs ou des établissements culturels à proximité ? Avez-vous toujours mangé à votre faim ? Etes-vous propriétaire de votre logement ? Avez-vous déjà eu peur de marcher dans la rue à toute heure et en tous lieux ? Les représentant.e.s politiques de votre pays sont-ils majoritairement du même sexe que vous ? Vous demande-t-on souvent d'où vous venez ? Est-ce que la police vous a déjà interpellé.e à cause de votre couleur de peau ? Enseigne-t-on la culture de vos ancêtres à l'école que vous fréquentez ? etc.)

2. Cadre du jeu :

Constituer un groupe (en fonction du contexte : un groupe de jeunes en activités Jeunesse, un groupe de bénévoles, etc.), introduire le sujet des droits humains (qui s'inscrit dans l'idéal dans un cycle de travail plus large consacré aux inégalités ou discriminations) et présenter le déroulement de la séquence aux participant.e.s.

3. Temps de jeu :

Mettre en place dans une grande salle une ligne de départ et une ligne d'arrivée (à l'aide de ruban, corde ou de la craie au sol). Chaque participant.e pioche une carte « Situation », en prend connaissance et se place sur la ligne de départ. L'animateur.trice lit ensuite les questions à voix haute et invite à les participant.e.s soit à avancer, soit à reculer, soit à rester sur place en fonction des « situations » qui leur ont été attribuées.

A la fin du jeu, une fois que l'ensemble des questions a été posé, les participant.e.s restent sur place et observent la position des un.e.s et des autres. On peut également prendre le temps de noter la position de chacun.e avec un morceau de ruban au sol et ainsi visualiser les écarts d'inégalités et de privilèges.



JUSTICE SOCIALE ET INÉGALITÉS :

COMMENT CHANGER LES RÈGLES DU JEU AVEC LES CENTRES SOCIAUX ?

4. Retour sur le jeu, temps d'expression libre et de discussion :

C'est un temps durant lequel on exprime ses ressentis, on se questionne et on analyse enfin les leviers d'action que l'on pourrait identifier pour réduire ces inégalités. On peut proposer cette séquence en groupe entier ou en petit groupe pour plus d'intimité entre les participant.e.s.

On peut commencer par se demander, en lien avec les positions de chaque participant.e :

- Comment vous êtes-vous senti.e pendant le jeu ?
- Qu'est-ce qui vous frappe dans les positions finales de chacun.e ?
- Est-ce représentatif de la société en général ? Pourquoi ?
- Qu'est-ce qui vous indigne particulièrement et que vous trouvez inacceptable ?

Dans un second temps, on passe un temps de réflexion collective dans lequel on va identifier les freins à la réalisation pleine et entière des droits et à la reconnaissance de la dignité des personnes.

Par exemple : les freins structurels (politiques, économiques, sociaux) qui accentuent les inégalités (pauvreté, accès à l'emploi, accès à l'éducation etc.) ; les freins d'ordre culturel ou touchant les mentalités (préjugés, fausses représentations, croyance selon laquelle la situation des personnes reflète leur mérite etc.)

5. Temps de restitution de ce qui est ressorti dans les différents échanges (ou différents groupes)

VARIANTES

- Les questions préparées en amont peuvent être orientées en fonction de la thématique de travail que l'on souhaite aborder dans le groupe (lutte des classes, sexisme, racisme, religion etc.). Ce canvas peut par ailleurs brasser une multitude de privilèges, afin de proposer un panorama plus large des injustices dans la société.
- Pour clôturer le jeu, on peut demander à chacun.e, à tour de rôle, de lire sa carte « Situation » à voix haute tout en restant à sa place entre les deux lignes, afin que l'ensemble du groupe puisse accéder aux différentes « situations » de départ (des « privilégiés » de l'avant, des « centristes » et des « opprimé.e.s » à l'arrière)

POINTS DE VIGILANCE

- Être très attentif si les participant.e.s jouent leur propre rôle (l'expérience peut être bouleversante car ce sont des questions très intimes, ne pas ignorer le malaise des personnes). L'idéal est de créer des personnages en amont de la mise en espace, notamment quand le groupe qui participe à l'animation ne se connaît pas
- Bien construire les situations de départ
- Proposer de le tester, avec ses collègues par exemple, avant de le proposer à un groupe d'habitant.e.s
- Bien préparer la séquence dans le groupe : se mettre en confiance, faire preuve de bienveillance, etc.
- Être bien clair sur les intentions du jeu et les objectifs de la séquence, s'assurer que cette animation s'inscrit dans un cycle de travail thématique porté par le centre ou la fédération
- Un temps d'échange et de débat en aval de l'expérience est primordial. Il faut pouvoir ne pas « s'arrêter » aux freins mais se projeter dans une construction de solutions, de pistes pour les lever.



JUSTICE SOCIALE ET INÉGALITÉS :

COMMENT CHANGER LES RÈGLES DU JEU AVEC LES CENTRES SOCIAUX ?

CONTEXTES D'UTILISATION

- Un groupe de bénévoles en travaillant, par exemple, sur la thématique de la mobilité pour se rendre compte des privilèges
- Pouvoir le mettre en lien, de manière pertinente, avec un projet déjà existant de la structure (sensibilisation aux discriminations, à l'exclusion sociale etc.)
- Dans le cadre d'un CA : temps de travail sur les questions de justice sociale dans le cadre d'un renouvellement de projet social
- Et pleins d'autres possibles !

N'HÉSITÉZ PAS À CONSULTER LE KIT CRÉA-CONGRÈS DÉDIÉ A QUI AVANCE, QUI RECULE ?

- Les principes du jeu
- Exemples de questions pour l'animation
- Pourquoi parler des droits ?
- Les freins à la réalisation des droits
- Le Livret "Jeux des privilèges" (cf. La Marche des privilèges) – Union francilienne des fédérations des centres sociaux et socioculturels

