

Activité : Le Pas en Avant

Objectifs pédagogiques et matériel nécessaire : cf document de la Cimade

Cartes des rôles à distribuer

Vous êtes une prostituée Brésilienne en France.	Vous êtes une docteure Roumaine en France.	Vous êtes un footballeur Marocain jouant dans le club de Rennes en France.
Vous êtes le fils de l'ambassadeur Hongrois vivant en France.	Vous êtes la fille d'un ancien militaire américain travaillant à l'ambassade américaine en France.	Vous êtes une mannequin Soudanaise à Paris.
Vous êtes un jeune Rom Roumain, enfants de parents vendeurs en marché en France.	Vous êtes un jeune Syrien diplômé vivant en France.	Vous êtes le fils d'un agriculteur Burkinabé vivant en France.
Vous êtes une étudiante Colombienne terminant votre thèse en économie en France.	Vous avez 16 ans et vos parents ont été tués par le séisme en Turquie. Vous êtes arrivé.e en France.	Vous êtes un ingénieur Allemand en France.
Vous êtes une réfugiée Ukrainienne avec 2 enfants en France.	Vous êtes une travailleuse sociale Bulgare en France.	Vous êtes un Algérien gravement malade et sans-papiers en France.
Vous êtes un Afghan homosexuel en France.	Vous êtes une Iranienne avec une Obligation de Quitter le Territoire Français (OQTF).	Vous êtes un mineur Lybien en France.

Affirmations à lire à voix haute durant l'activité :

Vous vivez dans un logement décent
Vous avez une voiture
Vous pouvez aller en vacances une fois par an
Vous avez toujours pu manger à votre faim
Vous avez le droit de travailler
Vous pensez pouvoir poursuivre les études et la carrière de votre choix
Vous avez accès et le droit à des aides de l'État si vous êtes sans emploi
Vous pouvez obtenir un crédit si vous souhaitez acheter un appartement
Vous êtes propriétaire de votre lieu de vie
Vous bénéficiez d'un programme de sécurité sociale
Vous n'avez pas peur d'être arrêté.e par la police
Vous n'avez pas peur d'être expulsé de votre lieu de vie
Vous n'avez pas peur d'être déporté.e. du pays où vous vivez
Vous êtes en capacité de vous projeter sur les dix prochaines années
Vous pouvez prendre part à un séminaire international ayant lieu dans un pays étranger
Vous pouvez voter aux élections locales
Vous pouvez voter aux élections nationales
Vous pouvez célébrer les fêtes religieuses/jeunes avec votre famille
Vous pouvez sortir librement avec vos ami.e.s
Vous n'avez pas peur de vous faire harceler ou déranger dans la rue
Vous pouvez aimer et vivre avec votre partenaire de votre choix sans difficulté
Vous considérez que votre famille respecte votre situation/mode de vie
Vous considérez que votre langue, votre religion et votre culture sont respectés dans la société dans laquelle vous vivez
Vous n'avez jamais été discriminé.e
Vous avez facilement accès à Internet
Vous avez accès à toutes les ressources/activités culturelles disponibles dans votre ville
Vous sentez que vos compétences sont respectées et valorisée
Vous pensez avoir une vie épanouissante
Vous n'êtes pas inquiet.e pour le futur de vos (futur.e.s) enfants



module : Jeu du pas en avant

d'après la trame du CCFD-Terre solidaire

Le « Pas en Avant » est une animation simple et tout public qui permet de :

- matérialiser visuellement des inégalités dans l'accès aux droits fondamentaux ;
- rendre sensible ce qu'implique parfois pour une personne son origine, genre, âge, ses capacités physiques ou mentales, ses opinions, sa culture au sens large... en incitant les joueurs à se mettre dans la peau de quelqu'un d'autre ;
- susciter la discussion et travailler sur la question des représentations et des préjugés.



RESSOURCES NÉCESSAIRES

- Autant de cartes Profil que de participants
- 1 liste de situations ou événements
- 1 espace grand et calme
- 1 heure environ
- 2 animateurs (ou 1 animateur et 1 assistant)

PARTICIPANTS

- 15 participants minimum
40 participants maximum
- À partir de 14 ans



DÉROULÉ

1. DISTRIBUER AU HASARD UNE CARTE PROFIL À CHAQUE PARTICIPANT.E. Leur demander de la conserver, sans la montrer aux autres, sans l'échanger.

— **Note d'animation :** Suivant les participants et les cartes Profil que chacun va recevoir, il peut y avoir des réactions fortes à la lecture. Insister sur le fait que ce n'est qu'un jeu de rôle, ou changer la carte en cas de blocage.



CARTES PROFIL

Voir document « Éléments personnalisables et imprimables » sur www.lacimade.org (rubrique Sensibilisation) et sur Cimadocs (espace Sensibilisation)

— **Note d'animation 1 :** Prévoir autant de cartes Profil que de participants. Attention : parmi les cartes Profil, il faut toujours plus de personnages « exclus » que de personnages « favorisés ».

— **Note d'animation 2 :** Il peut être intéressant d'attribuer le même personnage à deux joueurs différents pour donner à voir que chaque interprétation est singulière.



2. INVITER LES PARTICIPANTS À LIRE LEUR CARTE PROFIL ET À SE GLISSER DANS LA PEAU DE CE PERSONNAGE LE TEMPS DU JEU. Leur laisser quelques minutes pour imaginer leur histoire, leur passé, leurs envies, leurs difficultés...

— **Note d'animation :** Vous pouvez aider les participants à entrer dans leur personnage en leur demandant d'imaginer en silence : comment s'est passée votre enfance ? Comment était votre maison ? Quel métier exerçaient vos parents ? À quoi ressemble votre vie aujourd'hui ? Que faites-vous de vos journées ? Où vivez-vous ? Combien gagnez-vous ? Que faites-vous pour vos loisirs ? Qu'est-ce qui vous motive et qu'est-ce qui vous fait peur ?



3. DEMANDER AUX PARTICIPANTS, LORSQU'ILS SONT PRÊTS, DE SE METTRE EN LIGNE au bout de la pièce ou de l'espace d'animation.



4. DONNER LA RÈGLE DU JEU. Expliquer que vous allez lire à voix haute une liste d'affirmations liées à des événements et des situations de la vie quotidienne. À chaque fois qu'ils sont en mesure de répondre « oui » à l'affirmation, ils font un pas en avant. Dans le cas contraire, ils restent sur place.



5. LIRE LES SITUATIONS UNE PAR UNE. Marquer une pause entre chacune afin que les participants puissent éventuellement avancer. Observer leur place par rapport à celle des autres. Demander à chacun.e de retenir les situations/événements auxquels elle.il n'a pas pu répondre « oui ».

— **Note d'animation :** On peut prévoir un petit mémo avec la liste des affirmations pour que les participants notent les phrases auxquelles ils ont répondu oui ou non à la fin du jeu. On peut aussi afficher les affirmations via un power point.

LISTE DES SITUATIONS / À LIRE DURANT L'ANIMATION

Vous vivez dans un logement décent
 Vous possédez une voiture
 Vous pouvez partir en vacances une fois par an
 Vous avez toujours pu manger à votre faim
 Vous avez le droit de travailler
 Vous pensez pouvoir suivre les études et exercer la profession de votre choix
 Vous pouvez (pourrez) bénéficier d'un accompagnement de Pôle Emploi
 Vous pouvez contracter un prêt pour acheter un appartement
 Vous êtes propriétaire de votre logement
 Vous bénéficiez d'une protection sociale et médicale
 Vous n'avez pas peur de vous faire arrêter par la police
 Vous n'avez pas peur d'être expulsé.e de votre logement
 Vous n'avez pas peur d'être expulsé.e de la France
 Vous pouvez prévoir un projet sur les 10 prochaines années
 Vous pouvez participer à un séminaire international à l'étranger
 Vous pouvez voter aux élections locales
 Vous pouvez voter aux élections nationales
 Vous pouvez célébrer les fêtes avec votre famille, vos proches
 Vous pouvez sortir librement avec vos amis
 Vous n'avez pas peur d'être harcelé.e ou pris.e à partie dans la rue
 Vous pouvez tomber amoureux et vivre en couple sans aucune difficulté
 Vous estimez que votre situation est respectée dans votre famille
 Vous estimez que votre langue, votre religion et votre culture sont respectées dans la société dans laquelle vous vivez
 Vous n'avez jamais fait l'objet de discriminations
 Vous avez accès à Internet facilement
 Vous pouvez accéder à toutes les activités culturelles de la ville
 Vous pensez que vos compétences sont appréciées et respectées
 Vous pensez avoir une vie épanouissante
 Vous n'êtes pas inquiet/inquiète pour l'avenir de vos enfants (ou futurs enfants)





6. À LA FIN DE L'ÉNONCÉ DES QUESTIONS (OU ENTRE PLUSIEURS SÉRIES DE QUESTIONS, SELON LE CHOIX DES ANIMATEURS), DEMANDER AUX PARTICIPANTS :

- Qu'est-ce que vous avez ressenti quand les autres avançaient et pas vous ? Et inversement ?
- Comment vous êtes-vous senti dans la peau de votre personnage ?
- Avez-vous eu le sentiment d'une injustice ? D'une inégalité ? À quels moments ?
- Si la personne derrière vous n'existait pas, est-ce que vous auriez répondu oui à une question ?

— **Note d'animation 1** : On peut choisir de ne révéler les personnages qu'à la fin (dans ce cas, cela laisse à chaque participant un temps de réflexion personnelle et d'empathie individuelle avant la mise en commun), ou de les révéler plus tôt dans le jeu pour permettre d'emblée des échanges collectifs sur les représentations. Dans ce cas, faire dialoguer les participants entre eux selon leur personnage, au hasard en se baladant dans le panel. Trouver des personnages avec une caractéristique commune mais une situation très différente par ailleurs...

— **Note d'animation 2** : Proposer de répondre à certaines questions en levant ensemble le doigt contribue à contextualiser les inégalités en les rendant moins individuelles...