

# 1. Un pas en avant



35 min.



entre 4 et 16  
personnes



intensité  
faible

Nombre d'animateurs : 1 ou 2

**MATÉRIEL :** Cartes Rôles, liste de questions à poser aux jeunes.

**BUT :** Les jeunes seront sensibilisés à l'inégalité des chances dans la société et à l'empathie (et non pitié) nécessaire à l'égard de l'autre. Ce jeu aide les jeunes à comprendre les conséquences sur la personne de son appartenance à certaines minorités sociales ou culturelles.

**PRÉPARATION :**

- Découper les cartes Rôle ou éventuellement les dupliquer si le nombre de jeunes est important.
- Distribuer les cartes aux joueurs en s'arrangeant pour qu'un tiers des cartes distribuées soit des cartes grises.

**DÉROULEMENT :**

## 1<sup>ère</sup> partie : Devenir un personnage

**Objectif :** Laisser un temps à chaque participant afin qu'il puisse rentrer dans son personnage et ainsi répondre aux questions posées en 2<sup>ème</sup> partie.

Chacun reçoit une carte Rôle (en annexe). Les joueurs doivent la garder secrète. Ils lisent leur carte et entrent dans la peau de leur personnage. Sur ces cartes Rôles se trouvent des symboles représentant l'état de force ou faiblesse de chaque personne.



**Famille** : représente l'état des relations avec les membres de sa famille ;



**Richesse** : représente le niveau de confort de vie du point de vue économique (argent de poche, pouvoir d'achat...);



**Amis** : représente les relations du personnage avec des enfants et des jeunes de son âge et ses relations amicales.

Les cartes grisées représentent des personnages issus de milieux plus défavorisés. Elles permettent donc à l'animateur de pouvoir respecter le quota 1/3.



Fais attention à ce que chaque participant se sente bien et que l'activité ne stigmatise personne.

Afin d'aider les jeunes à imaginer la vie de leur personnage, l'animateur leur pose des questions sans qu'ils doivent y répondre tout haut :

- À quoi ressemble ta maison ? Es-tu riche ?
- À quels jeux joues-tu ? As-tu des amis ?
- Quel est ton objet préféré ?
- Pense à un souvenir marquant. Comment ça se passe avec ta famille ?

## 2<sup>ème</sup> partie : J'avance ou pas ?

**Objectif :** Prendre position par rapport à une série de questions afin de se rendre compte des discriminations existantes.

Une fois prêts, les participants se placent sur une même ligne, les uns à côté des autres avec un espace assez grand devant eux.

L'animateur lit alors les phrases ci-dessous ; si, selon leur personnage, ils peuvent y répondre **OUI**, ils avancent d'un pas. S'ils y répondent **NON**, ils restent sur place.



### Propositions :

- Tu peux t'acheter de nouveaux vêtements au moins une fois par mois.
- Tu vas au cinéma une fois tous les 15 jours.
- Tu pars chaque hiver au ski.
- Tu peux célébrer les fêtes importantes avec tes parents.
- Tu pars au moins une fois par an en vacances.
- Tu peux t'inscrire à un club de sports sans problème.
- Tu peux participer à un Mouvement de Jeunesse.
- Tu peux voir tes amis quand tu le souhaites.



Il est important de faire des pauses entre les questions afin que chacun se rende compte de la place qu'il occupe par rapport aux autres.

### 3<sup>ème</sup> partie : Retour

**Objectif :** Laisser chacun s'exprimer sur son ressenti et réfléchir ensemble sur les inégalités sociales au sein de notre société.

Lorsqu'il a fini la liste de questions, l'animateur demande à chacun de mémoriser sa position par rapport aux autres. Lorsque c'est fait, tout le monde se regroupe assis en cercle.

Le débat peut être lancé en posant les questions suivantes au groupe :

- Qu'avez-vous ressenti pendant les questions ?
- Avez-vous l'impression que les droits de votre personnage sont respectés ?
- Etes-vous rentrés facilement dans votre rôle ?
- Quels sont les éléments qui vous ont aidés pour imaginer votre personnage ?
- Avez-vous une idée du rôle des autres participants ?
- Que peut-on faire pour changer les choses ?



Ce jeu a été créé en respectant les chiffres de jeunes défavorisés en Fédération Wallonie-Bruxelles. (<http://statbel.fgov.be>).

27% des enfants n'ont pas accès à des activités de loisirs. Cela représente 1/3 des enfants. De plus, 13% (un enfant sur 10) n'a pas d'équipement de loisirs (vélo, rollers, ballon...) et 9% n'ont pas de livres adaptés à leur âge.

Arc-en-Ciel a pour mission de favoriser l'accès aux loisirs actifs et éducatifs pour tous. Cet objectif est un droit repris dans la Convention Internationale des Droits de l'Enfant.

## *Convention Internationale des Droits de l'Enfant*

Article 31 : Tu as droit aux loisirs

- 1) Tu as le droit au repos, aux loisirs, au jeu, aux activités récréatives. Tu as le droit de participer librement aux activités artistiques et culturelles.
- 2) Les États doivent protéger ce droit et encourageront toutes les initiatives favorisant le développement de ce droit.