

« Un **pas** en avant »

Objectifs

- ★ Permettre aux jeunes de prendre conscience des inégalités entre pays du Nord et du Sud mais aussi au sein d'un même pays.
- ★ Sensibiliser à l'inégalité des chances et montrer combien certains sont privilégiés par rapport à la majorité de la population mondiale.

Temps nécessaire

Entre 45 minutes et 1h

Matériel

- ★ Des petits papiers « cartes de rôle » avec sur chacun un personnage différent pris dans la liste ci jointe. Il faut autant de cartes que de participants, si le groupe est inférieur à 20 participants, choisir les personnages en variant au maximum les profils ; s'il y a plus de 20 participants, dédoubler certains personnages ou en créer des nouveaux.
- ★ Disposer d'un espace suffisamment grand (environ 20m de long) ou d'un escalier. Cet espace doit être relativement calme pour permettre la réflexion.

Déroulement de l'animation

Le jeu

★ Distribuez les cartes de rôle **au hasard**, une par participant. Demandez-leur de les conserver et de **ne pas les montrer** aux autres participants.

★ Invitez-les à lire leur carte de rôle. Laissez-leur 5 à 10 minutes pour **se mettre dans la peau** de leur personnage : ils doivent **lui donner vie**. Les inciter à faire un effort d'imagination en les aidant par quelques questions : « Comment s'est passée votre enfance ? Comment était votre maison ? Quel métier exerçait vos parents ? Dans quel pays êtes-vous né ? Dans quel pays habitez-vous aujourd'hui ? A quels jeux jouiez-vous ? A quoi ressemble votre vie aujourd'hui ? Que faites-vous de vos journées ? A quoi ressemble votre mode de vie ? Où vivez-vous ? Combien gagnez-vous ? Que faites-vous pour vos loisirs ? Qu'est ce qui vous motive le plus ? Qu'est ce qui vous fait peur ? » Ce temps doit être **calme et silencieux**, chacun construit son personnage dans sa tête.

★ Demandez aux participants de se mettre **en ligne** au bout de l'espace de jeu ou en bas de l'escalier. Expliquez que vous allez leur lire une liste de situation ou d'évènements, à chaque fois qu'ils sont en mesure de répondre « oui » pour leur personnage, ils doivent faire **un pas en avant**. Dans le cas contraire, ils restent sur place.

★ Lisez les situations une par une. Marquez une pause entre chacune afin que les participants puissent éventuellement avancer. **Observez** attentivement les places de chacun.

★ Demandez enfin aux participants de **prendre note de leur position finale** et de regarder autour d'eux pour savoir comment ils se situent par rapport aux autres.

Le débriefing

★ Donnez-leur deux minutes pour **sortir de leur personnage** (mais sans révéler aux autres leur personnage). Il peut être intéressant de changer de lieu pour entamer la discussion.

Commencez par leur demander ce qu'ils ont ressenti suite au jeu.

- ✓ Qu'est ce que j'ai ressenti quand les autres avançaient et pas moi ?
- ✓ Qu'est ce que j'ai ressenti quand je me suis rendu compte que j'avancais et pas les autres ?
- ✓ Comment je me suis senti dans la peau de mon personnage ?
- ✓ Certains ont-ils eu le sentiment que certains de leurs droits fondamentaux n'étaient pas respectés ? A quels moments ?
- ✓ Concernant ceux qui avançaient souvent, à quel moment ont-ils constaté que les autres n'avançaient pas aussi vite qu'eux ?

★ On peut ensuite passer un moment sur **les rôles de chacun**: peuvent-ils deviner le rôle joué par les uns et les autres ?

★ On propose alors à chacun de lire sa carte rôle et de **présenter** en quelques mots **le personnage** comme il l'avait imaginé.

★ Généralisation : aller au-delà du jeu pour tirer des conclusions et **réfléchir ensemble**.

- ✓ Quels sont les droits en jeu pour cette activité ?
- ✓ Les personnages joués nous sont-ils complètement étrangers ?
- ✓ Est-ce que j'imaginai que des écarts si grands puissent exister ?
- ✓ Qu'est ce qui m'a le plus interpellé ?
- ✓ Quelle est notre position par rapport à la majorité de la population mondiale ?
- ✓ Et moi, je me situerais où si je jouais mon propre rôle ? L'animateur peut proposer de rejouer le jeu (plus rapidement), chacun répond personnellement aux événements.
- ✓ Qu'est ce que je peux faire ?

Trucs et astuces de l'animateur



Calme et posé

Ce jeu nécessite du calme et une atmosphère sérieuse. C'est à l'animateur de faire en sorte que les joueurs entrent sérieusement dans la peau de leur personnage et respectent cette ambiance de réflexion.



Respect

Chacun imagine son personnage : il n'y a donc pas de bonnes ou de mauvaises réponses mais plutôt des perceptions propres à chacun.



Être toujours devant les participants

Pendant la lecture des événements, l'animateur veille à se placer toujours devant les participants. Les joueurs ne doivent pas avoir à se retourner pour voir l'animateur. Il faudra veiller à élever la voix au fur et à mesure du jeu pour que ceux qui n'avancent pas puissent entendre.



L'importance du débriefing

C'est lors de la phase de discussion que le jeu prend toute sa dimension. L'animateur veille à bien préparer ce temps en préparant des questions. Il interroge chacun et n'hésite pas à faire des tours de table pour que tous puissent s'exprimer.

1. Vous avez un **logement décent** avec l'électricité et l'eau potable
2. Vous n'avez jamais été inquiet de ne pas **pouvoir manger** à votre faim
3. Vous êtes allé à l'école et êtes **capable de lire** le journal
4. Vous bénéficiez d'une **protection sociale** et médicale **adaptée** à vos besoins
5. Vous n'avez jamais eu de graves **difficultés financières**
6. Vous **possédez** téléphone, télévision, voiture
7. Vous pouvez **partir en vacances** une fois par an
8. Vous estimez que votre **langue**, votre **religion** et votre culture sont **respectées** dans la société dans laquelle vous vivez
9. Vous n'avez jamais fait l'objet de **discrimination** du fait de votre origine
10. Vous pensez pouvoir **étudier** et exercer la **profession** de votre choix
11. Vous pouvez **voter** aux élections locales et nationales
12. Vous avez une **vie intéressante** et vous êtes **optimiste** concernant votre **avenir**
13. Vous pouvez **participer** à un séminaire international à l'étranger
14. Vous pouvez **célébrer** les fêtes religieuses les plus importantes avec vos **parents**, vos **proches**
15. Vous pouvez tomber **amoureux** de la personne de votre choix
16. Vous pouvez utiliser internet et **bénéficier** de ses **avantages**
17. Vous n'avez pas peur d'être **harcelé** ou **attaqué** dans les rues ou par les médias
18. Vous pouvez acheter de **nouveaux** vêtements au moins tous les 3 mois
19. Vous n'êtes pas inquiet pour **l'avenir de vos enfants**
20. Vous avez l'impression que vos compétences sont appréciées et **respectées**

Rôle	Vous êtes un immigré malien en situation irrégulière	Rôle	Vous êtes le président de la section jeunesse d'un parti politique	Rôle	Vous êtes une mère célibataire sans emploi
Rôle	Vous êtes la fille du directeur de l'agence bancaire locale. Vous étudiez les sciences économiques à l'université	Rôle	Vous êtes une jeune Arabe musulmane qui vit avec ses parents très pratiquants	Rôle	Vous êtes un soldat dans l'armée en train d'effectuer votre service militaire obligatoire
Rôle	Vous êtes une jeune Rom (tsigane) de 17ans qui n'a jamais terminé sa scolarité dans le primaire	Rôle	Vous êtes une prostituée séropositive d'âge moyen	Rôle	Vous êtes enseignant sans emploi dans un pays dont vous ne maîtrisez pas la nouvelle langue officielle
Rôle	Vous êtes un jeune réfugié afghan de 24 ans	Rôle	Vous êtes un ouvrier à la retraite d'une usine de fabrication de chaussures	Rôle	Vous êtes le fils de 19 ans d'un fermier dans un village de montagne reculé
Rôle	Vous êtes un jeune garçon vivant dans un quartier défavorisé	Rôle	Vous êtes le propriétaire d'une société d'import-export prospère	Rôle	Vous êtes le fils d'un immigré chinois qui gère une affaire prospère de restauration rapide
Rôle	Vous êtes la fille d'un ambassadeur américain dans le pays où vous vivez aujourd'hui	Rôle	Vous êtes un jeune handicapé qui ne peut se déplacer qu'en fauteuil roulant	Rôle	Vous êtes une lesbienne de 22 ans
Rôle	Vous êtes un jeune homme de 27 ans sans abri et accro au crack			Rôle	Vous êtes un mannequin d'origine africaine