SENSIBILISER

« Combattre la pauvreté, c'est combattre nos préjugés »

Fiches pratiques pour animer des rencontres
autour de la question de discrimination
des personnes en situation de précarité sociale.

Fiches éditées par ATD Quart Monde – juillet 2014

POURQUOI ?
COMMENT ?

Un des aspects les plus forts de la misère est le mépris que subissent les personnes en situation de grande précarité. Cette violence qui leur est faite peut les réduire au silence et les privée de l'accès aux droits communs. *En 2013, en France, le Mouvement ATD Quart Monde a proposé de combattre les insultes et les préjugés à l'encontre des personnes vivant la pauvreté, au niveau de la loi. Une campagne a été lancée pour faire reconnaître un nouveau critère : la discrimination pour cause de précarité sociale.* ***Car souvent pour sortir du silence et gagner en confiance, il faut être certain que son expérience et ses droits ne seront pas niés.*** *Le 15 Janvier, une partie de nos volontés se sont concrétisées par l'établissement d'un 20ème critère de discrimination, celle de l'adresse "pour que des personnes vivant dans des quartiers dits "défavorisés" ne soient plus jugées du fait de leur lieu d'habitation".*

Mais la loi n'est qu'une étape pour arriver à un changement car notre rapport aux autres est plus souvent dicté par nos propres habitudes, préjugés souvent faits d'incompréhensions, de méfiance, d'influences, de jugements. *On se demande souvent comment combattre la misère, que peut-on faire, en tant que citoyen, pour la détruire? La réponse est souvent que l'on ne peut rien faire seul.* ***Et si nous choisissions aussi de nous regarder en face, pour nous questionner sur nos propres peurs, nos idées, nos jugements.*** *Ce livret jeux, se veut être une proposition de support de sensibilisation à cette discrimination qui ne se voit pas ou n'ose se dire.*

Dans ce livret :

- des jeux *« brise glace »* pour se familiariser avec le groupe avant d'entrer dans le sujet.
- des jeux de *« prise de conscience »* de la discrimination et de nos propres préjugés.
- des jeux qui suggèrent des méthodes pour *« résister aux préjugés »*.

Libre à vous de vous en inspirer, de les combiner et de les adapter au public auquel vous chercher à vous adresser.

Quelques points de repères pour animer :

- Former un binôme complémentaire pour essayer - tester les jeux et s'entraîner avec des personnes du groupe local ;

- Prendre le temps de poser le jeu par une introduction (ci-dessus) , un « brise glace », une histoire (ex : Et l'on chercha tortue aux Éditions Quart Monde) ;

- Veiller à ce que tous les joueurs aient compris le principe du jeu (les inviter à redire les règles à leur manière ou faire un exemple) ;

- Être à l'écoute, adapter en fonction des réactions exprimées par les joueurs (ex : une personne qui refuse de jouer peut participer en étant observateur des interactions entre les joueurs) ;

- Prendre le temps du débriefing/bilan sur ce qui s'est joué tout en laissant la spontanéité des réactions (des silences, émotions, questions etc.).
Les questions de la page 8 peuvent être un moyen de guider les temps de debriefing.

LES « BRISE-GLACE »

pour se familiariser avec le groupe avant de rentrer dans le vif du sujet.

Établir un climat de confiance : en permettant aux participants de rentrer dans le jeu et de se familiariser, de saisir l'importance du langage du corps ; du regard ; de l'écoute ; du toucher ; de sa place dans le groupe. Pour les animateurs c'est aussi l'occasion d'éveiller leur attention et d'instaurer une ambiance où chacun pourra s'autoriser à s'exprimer *« parce que chacun a quelque chose à apporter au groupe. »*

LE NOEUD HUMAIN

Objectifs : Mettre le corps en mouvement. Développer le sens des mots : « faire groupe ».

Matériels : aucun
Nombre : à partir de 10 participants
Déroulement :
Les participants forment un cercle bien serré où ils se placent épaule contre épaule. Ils ferment les yeux et tendent les bras en avant vers le centre du cercle. Chaque participant attrape une main au hasard dans chacune des siennes. Au top , ils ouvrent les yeux et essaient de défaire les nœuds tous ensemble sans se lâcher les mains !
Variante: les yeux ouverts tendre les bras croisés.

« HAUT LES MAINS ! »

Objectifs *:* Faire connaissance en étant relié par un fil. Développer le sens de la complémentarité.

Matériels *:* pelote de laine ou bobine de ficelle, stylo, bouteille de verre. Nouer des bouts de ficelle, laine autour d'un stylo. Il doit y avoir autant de bouts de ficelle que de joueurs. Plus il y aura de joueurs, plus les bouts de ficelles devront être longs (et de la même longueur !) .

Nombre : à partir de 4 personnes

Déroulement
Placer la bouteille au centre et faire un cercle autour avec tous les joueurs. Chaque participant saisit un bout de ficelle rattaché au stylo de telle sorte que par tension il se retrouve en l'air au dessus de la bouteille. Le but du jeu est de faire entrer le stylo dans le goulot de la bouteille. Pour cela, les joueurs devront tirer sur leur bout de ficelle en se coordonnant.

Variantes : Disposer une feuille de papier sous le crayon et demander aux participants de réaliser un dessin simple de votre choix. Disposer une feuille représentant un labyrinthe et demander aux participants de trouver la sortie.

Pour ces variantes utiliser un Gros crayon pour qu'il reste bien accroché aux ficelles, faites le test avant !

« JE VOIS, TU VOIS.. ! »

Objectifs *:* Introduire des jeux sur la discrimination. Prendre conscience de nos différences de points de vue sur une même image, une même personne.

Matériels : Imprimer l'image au format qui vous convient (sur internet image illusion d'optique)
Nombre : à partir de 5 participants.

Déroulement : Dévoiler l'image aux participants et leur demander ce qu'ils y voient de manière individuelle ou/et de manière spontanée .

Debriefing: Qu'est-ce qui influence notre regard ? (l'expérience, l'avis des autres, l'angle de vue, la mémoire etc.)



Découvre la double image d'une vieille femme et d'une jeune femme !

Découvre le pied de verre et le double profil



Découvre la tête d'un indien et esquimau de dos.

Variante : L'animateur montre discrètement un dessin ou une peinture simple à un participant pendant trente secondes. En disposant ensuite du même laps de temps, le participant doit dessiner de mémoire le dessin qui lui a été présenté, et montrer son œuvre à son voisin. Cela continue jusqu'à ce que l'on compare le dessin du dernier participant et l'original.

« DESSINER C'EST FACILE ? »

Objectifs : Se rendre compte des difficultés que certaines personnes traversent en situation inconfortable et prendre conscience de l'importance de l'équipe pour relever le défi.

Matériels : Papiers, feutres, bandes de tissus ou foulards, chaises,

Déroulement : Demander aux participants de se mettre par équipe de 3 (de préférence avec ceux qu'ils ne connaissent pas) et les inviter à se poster de chaque côté d'une ligne imaginaire, une équipe face à l'autre. Un participant de chaque équipe va dessiner secrètement quelque chose de simple (une maison, un arbre etc.). Avant de donner le top départ, l'animateur annonce qu'un membre de chaque équipe va devoir reproduire le dessin en se laissant guider par ses partenaires**,** sauf que les dessinateurs des équipes situées à gauche vont le faire les yeux bandés et avec la main dont il ne se serve pas habituellement pour écrire.

Debriefing: Qu'est ce que provoque ce jeu ? Qu'on ressenti les dessinateurs - l'équipe ? Qu'est ce qui s'est mis en place ?

LA RIVIERE DU DOUTE

PRENDRE CONSCIENCE

« de la discrimination et de nos idées reçues »

Objectifs : Permettre le débat à partir d'idées reçues, en invitant les participants à se positionner physiquement (dans l'espace) et intellectuellement (dans sa tête). Cette méthode offre aussi la possibilité de répartir, d'équilibrer la prise de parole entre les participants.

Durée: minimum 1 h

Nombre : de 15 à 35

Matériels : une ligne/corde pour délimiter les espaces « D'accord », « Pas d'accord », si possible exposer en toile de fond « combattre la pauvreté, c'est combattre nos préjugés ».

Déroulement : Les participants sont debouts au milieu de l'aire de débat. L'animateur propose une idées reçue et les participants, après quelques instants de réflexion, se positionnent dans l'espace délimité : d'un côté s'ils sont « D'ACCORD», de l'autre s'ils ne sont «PAS D'ACCORD », et restent au milieu les indécis. A partir de là l'animateur invite les participants à expliquer leurs points de vus et leurs exemples. On peut changer de camp autant de fois que l'on veut : cela signifie qu'on vient d'entendre une idée pertinente convaincante. Lorsqu'on change de place, il faut expliquer pourquoi (cela donne l'occasion à des gens qui parlent peu de s'exprimer).Les indécis, restant dans la « RIVIERE DU DOUTE », il auront droit à la parole dès qu'ils se positionnent ou à la fin de l'échange s'il ne sont toujours pas décider qu'ils puissent dire pourquoi.

L'animateur doit rester neutre pour pouvoir jouer son rôle. Il distribue la parole, interroge les participants qui parlent le moins, interrompt ceux qui parlent trop, demande des précisions ou des exemples quand l'idée est obscure, reformule pour aider le groupe à bien comprendre une phrase, rappelle les règles.

S'il y a un autre animateur, il peut être observateur extérieur : prendre des notes, aider à relancer la discussion. Note : le livre : « les idées fausses sur les pauvres et la pauvreté. » peut-être un bon support de préparation

Exemples d'idées reçues :
- On vit bien au RSA
- Avec la CMU, tout le monde a accès aux soins
- Les pauvres ne paient pas d'impôts.
- En France, c'est facile d'obtenir des aides- - - Les pauvres font des enfants parce que les allocations leur donnent plus de pouvoir d'achat
- Les pauvres ne veulent pas travailler.
- Faire la manche ça rapporte suffisamment pour vivre



LE PAS EN AVANT

Objectifs : Sensibiliser à la discrimination « pour raison de précarité » en permettant aux participants de prendre conscience des difficultés que des personnes vivant dans la précarité doivent relever au quotidien. Réaliser comment la précarité affecte tous les aspects de la vie d'une personne (au-delà de son pouvoir d'achat).
Durée : 1h 30 (moins en réduisant les questions et le 2ème temps de débriefing)
Nombre : de 10 à 35
Matériel nécessaire :

- Les «fiches de rôles», à découper et à distribuer, une par personne.
- un espace suffisamment grand (20m de long) ou un grand escalier.

Déroulement : Distribuez les fiches de rôle au hasard, une par participant (note : en fonction du nombre de joueurs certaines personnes joueront le même rôle). Demandez-leur de les conserver et de ne pas les montrer aux autres. Demandez-leur de se mettre derrière la ligne au bout de l'espace de jeu ou en bas de l'escalier et de prendre 5 à 10 minutes pour se mettre dans la peau de leur personnage.

Voici des questions pour les y aider (vous pouvez aussi l'imprimer et le donner à chacun).

Comment s'est passée ton enfance ? Comment était ta maison, ton quartier ? Quels métiers exerçaient tes parents ? Dans quel pays es-tu né ? Quel a été ton parcours scolaire ? A quoi ressemble ta vie aujourd'hui ? Que vas-tu faire aujourd'hui ? Où vis-tu ? Quels sont tes revenus ? D'où viennent-ils ? Quelles relations as-tu avec ton entourage (collègues, voisins, amis, familles)? Quels sont tes loisirs ? Qu'est ce qui te motive le plus ?

Variantes : pour stimuler le dialogue ou contourner la difficulté de lecture-compréhension, ce jeu peut être réaliser en binôme.

Expliquez que vous allez leur lire une liste de situations ou événements. A chaque fois qu'ils peuvent répondre « oui » pour leur personnage, ils doivent faire un pas en avant. Dans le cas contraire, ils restent sur place.

- Lisez les affirmations une par une. Marquez une pause entre chacune afin que les participants puissent éventuellement **Avancer** et **Observez** attentivement les places de chacun.
- Après une dizaine d'affirmations, les inviter à regarder où ils se situent. Faire de même juste avant la dernière affirmation (qui vaut trois pas).
- A la fin, Invitez-les à regarder autour d'eux pour voir comment ils se situent par rapport aux autres. Demandez aux participants de prendre note de leur position finale (pas la place précise car c'est trop compliqué, mais la ligne où ils se trouvent).

1. J'ai toujours bien réussi à l'école.
2. J'ai un « chez moi » confortable.
3. Je possède un i-phone, une voiture et un ordinateur portable.
4. J'ai pu choisir mon métier.
5. Je me sens bien dans ma peau.
6. Je peux me soigner facilement.
7. Je suis prêt à dépenser plus pour manger mieux.
8. Je sais utiliser internet et bénéficier de ses avantages.
9. J'ai l'impression que mes compétences sont appréciées et respectées.
10. Mes parents me soutiennent moralement, et financièrement

11. Je peux assumer l'arrivée d'un enfant dans ma vie ?
12. Je peux me déplacer facilement et rapidement pour du travail?
13. Je suis certain de « réussir » au moins aussi bien (voire mieux) que mes parents ?
14. Je me sens pleinement acteur de mes droits en France.
15. Je peux partir en vacances à l'étranger au moins une fois par an ?
16. J'ai des amis avec qui on s'entraide.
17. Je sais où aller et sur qui compter en cas de coup dur ?

Invitez les participants à regarder où ils se situent et à prendre note de la ligne dans laquelle ils se situent.

***1ère phase* - LE DÉBRIEFING**

Donnez-leur deux minutes pour sortir de leur personnage (sans révéler aux autres leur personnage). **Commencez par leur demander ce qu'ils ont ressenti suite au jeu (en s'inspirant des questions suivantes).**

• 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'avançais et pas les autres ?
• Comment je me suis senti dans la peau de mon personnage (contentement, de fierté, injustice, de mépris, de honte)
• Certains ont-ils eu le sentiment que certains de leurs droits fondamentaux n'étaient pas respectés? A quels moments ?
• Que peut ressentir dans le réel mon personnage ?

A leurs avis
• Concernant ceux qui avançaient souvent, à quel moment ont-ils constaté que les autres n'avançaient pas aussi vite qu'eux ?
• Qu'est-ce qui m'a le plus interpellé ? Finalement, la place que j'occupe, c'est normal? c'est « fatal »? c'est mérité? c'est gênant ? Pour qui ?

On peut ensuite passer un moment sur **les rôles de chacun** : peuvent-ils deviner qui joue le rôle de ceux qui étaient en 1ère ligne ou en dernière ligne ? Par ex : « Qui est Céline, 26 ans, licence... ». On propose alors à chacun de lire sa carte rôle et de présenter en quelques mots le personnage tel qu'il l'avait imaginé (ainsi que la ligne à laquelle il est arrivé).

2ème phase : aller au-delà du jeu pour tirer des conclusions et réfléchir ensemble.
• Les personnages joués nous sont-ils totalement étrangers ?
• Est-ce que j'imaginais que des écarts si grands puissent exister ?
• Est-ce que dans la vie réelle ces différents personnages se fréquentent, se rencontrent, se mélangent ? Oui ? Non ? Où ? Comment ?
• Quels sont les droits en jeu pour cette activité ?
• Quels sont les « ingrédients » nécessaires pour qu'une personne puisse envisager son avenir sereinement ?
Comment mon personnage peut-il dépasser sa condition? A quels niveaux agir pour lutter contre ces inégalités ? (individu-groupe-société)

• Et moi, je me situerais où si je jouais mon propre rôle ? L'animateur peut proposer de rejouer le jeu, où chacun répond personnellement aux événements.

Je m'appelle Odile. J'ai 35 ans, je vis avec mon fils de 12 ans. Je suis en CDD à mi-temps dans la restauration collective pour une entreprise de production pneumatique. Je n'ai pas de diplôme et j'ai peur que mon fils prenne le même chemin.	Je m'appelle Laure. J'ai 17 ans. Je vis avec ma mère et mon beau père. Bientôt le bac. Je suis en option latin. Je voudrais devenir institutrice comme ma mère, même si je ne suis pas très à l'aise pour parler devant un groupe. Je pars en vacances avec ma famille, en hiver et en été. Je compte sur le réseau de mes parents pour me faire une place dans le monde du travail.	Je m'appelle Axelle. J'ai 16 ans. Je suis jeune maman. La priorité pour moi, c'est de prendre soin de mon bébé. Je ne me sens pas comprise ni par mes parents ni par mes professeurs. Je viens d'entrer en maison maternelle où les éducateurs m' assistent dans mon quotidien.	Je m'appelle Aziz, j'ai 28 ans, je suis arrivé en France à l'âge de 16 ans pour étudier. Aujourd'hui je suis informaticien, j'entretiens ma petite famille, ma femme et nos trois fils. Je suis la fierté de la famille et je me donne les moyens de rentrer au pays avec ce qu'il faut pour couvrir leurs besoins en santé, équipements etc,..
Je m'appelle Aïcha. J'ai 25 ans. Je suis française, fille de parents marocains. Je suis dans ma troisième année de médecine. Tout le monde dit que suis intelligente et travailleuse. J'assume totalement le fait de ne pas encore être mariée, car je mets ma carrière professionnelle en priorité.	Je m'appelle Dimitri. J'ai 19 ans. On m'a mis à la porte du foyer de l'aide sociale à l'enfance le jour de mes 18 ans. Je viens de claquer la porte de l'école. Je n'ai plus de contacts avec ma famille. Je squatte chez des amis, parfois chez ma sœur. J'ai vu la mer du Nord une fois. C'est mon plus beau souvenir de vacances.	Je m'appelle Benoît. J'ai 28 ans, un diplôme d'ingénieur et un permis de conduire en poche. Mon père est allemand, ma mère française Je travaille dans l'entreprise de mon oncle. J'habite à Neuilly. Je suis très ambitieux et je suis réputé pour être « bûcheur ».	Je m'appelle Sladja j'ai 24 ans. Je vie en France depuis 4 ans, je n'ai pas pu terminé ma scolarité au Kosovo. Je suis Rom et je vis avec mon mari et mes 3 enfants dans un foyer d'hébergement d'urgence. J'ai un titre de séjour qui m'autorise à vivre légalement en France, je dois le renouveler tous les ans
Je m'appelle Jonathan, j'ai 20 ans. J'ai rompu avec ma famille, de toute façon elle n'en avait rien à faire de moi. L'assistante sociale me saoule avec ses propositions de formation à deux balles. J'en ai déjà fait 2 et rien de concret. Le foyer de jeune travailleur menace de me virer du coup cherche un coin pour squatter.	Je m'appelle Bernard, j'ai 56 ans je suis un orphelin de la DDASS comme on dit. J'ai fui le foyer à l'âge de 16 ans et depuis je cumule petits boulots sur petits boulots : saisonniers dans les vignes, peintre en bâtiments, manutentionnaire etc. Je me suis coincé le dos en portant une caisse. Comme j'étais pas déclaré, je me retrouve coincé.	Je m'appelle Cédric. J'ai 21 ans. Je termine mon stage en mécanique automobile, c'est là où il restait de la place. Je cherche du boulot pour m' acheter un scooter et faire des virées avec mes potes.	Je m'appelle Eda. Je suis turque. J'ai 18 ans. On m'a poussé à faire des études pour devenir vendeuse. J'ai arrêté en cours d'année. Je viens d'être engagée à mi-temps, dans une sandwicherie, et je galère à tenir le rythme. Je voudrais quitter la maison familiale.
Je m'appelle Sandra. J'ai 39 ans, mariée et mère de 2 enfants. Je suis fière de ma carrière professionnelle, en 15 ans je suis passée de coiffeuse à responsable d'un salon de coiffure. Je répète tout les jours à mes enfants qu'on a ce que l'on mérite !	Je m'appelle Martin. J'ai 35 ans, père de 3 enfants. Je suis ingénieur en énergétique. Je suis actuellement un formation pour devenir maraîcher « bio ». Je vais rénover la maison et le terrain que nous venons d'acquérir avec ma femme qui continue son activité d'infirmière libérale.	Je m'appelle Christophe. J'ai 43 ans, j'ai été barman avant de faire faillite . En 5 ans, J'ai tout perdu ma femme, mon logement, mon travail. Depuis je passe mon temps à regarder les gens passer, en attendant.	Je m'appelle Céline. J'ai 26 ans. J'ai obtenu brillamment une licence en communication avant d'être employée par Ebay. J'habite avec mon copain, qui est photographe. On espère prendre une année pour partir faire le tour du monde.

Merci à l'association *Vivre Ensemble*, en Belgique, qui nous a autorisé à utiliser ce jeu, qu'ils ont adapté du «Pas en avant» créé par le CCFD-Terre Solidaire. Nous avons adapté les situations au contexte de la France. http://www.vivre-ensemble.be/

RESISTER AUX PREJUGES

La répétition d'un jeu d'apparence anodine peut permettre de se poser des questions sur nos préjugés et les conditions (éducation, environnement etc.) qui favorisent ou non la coopération. Ces jeux offrent des pistes pour prendre conscience de notre pouvoir d'agir sur notre environnent (le système, les relations etc.), de résister aux préjugés.

LES DOMINOS

Objectifs : Aller au-delà des apparences et trouver ce qui nous est commun.
Matériels : aucun
Nombre : de 8 à 40 participants

Déroulement *:* L'animateur propose au groupe de former un cercle et leur explique qu'ils ne sont pas placés là par hasard, mais comme des dominos; ils ont donc un point commun avec leurs voisins. Leur donner 5 min avec le voisin de droite pour faire connaissance et trouver le ou les points communs visibles. Puis leur donner 5 min avec le voisin de gauche pour trouver cette fois points communs invisibles (la ville, un plat, un loisir etc.).

Dans un second temps on invite les participants à changer de place (en cherchant à se mettre à côté de celui ou celle qu'il connaisse le moins ou dont ils se sentent plus éloigné) et à refaire le même exercice . Quand tout le monde a fini, un volontaire commence le tour de cercle en disant : « Avec… (Prénom du voisin de gauche), nous avons comme point commun... ». Ensuite tous les participants peuvent recommencer l'exercice autant de fois qu'ils le veulent.

Attention que cet échange ne se transforme pas en comparaison. Prendre le temps du débriefing pour se poser la question : Qu'est-ce qui est à l'origine de nos préjugés, comment on peut y résister ?

LES CHAISES MUSICALES



Objectifs : Sensibiliser aux situations d'exclusion et développer des capacités de coopération.
Matériel : Chaises - Musique
Nombre : à partir de 6

Déroulement : Première étape : « Les chaises musicales » il s'agit du jeu traditionnel, quand la musique s'arrête, celui qui n'a pas trouvé de chaise a perdu. On retire une chaise à chaque manche.

Seconde étape : « Les chaises musicales coopératives » Quand la musique s'arrête, tout le monde doit pouvoir trouver une place malgré la chaise manquante et au mieux sans toucher le sol. On retire une chaise à chaque manche et le groupe doit être inventif pour que chacun trouve une place ! La partie s'arrête quand l'animateur voit qu'il n'y a plus de possibilité (à un peu moins de la moitié du nombre de participant.)

Prendre le temps du débriefing pour comparer les 2 mises en situation (les conditions, les effets, les raisons) et s'interroger sur nos moyens de résistances aux préjugés (sur le plan social, individuel etc.)

LA COURSE A TROIS VITESSES



Objectifs : Sensibiliser sur les inégalités et les capacités à développer pour les dépasser.

Matériel: un espace de 20 m et une ligne de départ

Nombre : à partir de 6

Déroulement : Organiser une première course de vitesse classique sur une courte distance. Organiser une deuxième course, prévoyant que certains participants partent avec un désavantage (exemple : yeux bandés, pieds attachés etc). Le premier arrivé a gagné. Enfin organiser une course où les participants sont deux par deux ex : celui qui a les yeux bandés est guidé par l'autre ; les participants sont liés par un pied. Tout le monde doit franchir en même temps la ligne d'arrivée (les plus rapide attendent les autres !)

Prendre le temps du débriefing pour comparer les 3 mises en situation (les conditions, les effets, les raisons) et s'interroger sur nos moyens de résistances aux préjugés (sur le plan social, individuel etc.)

LE PARCOURS :

Objectifs : Aller au-delà de ses appréhensions, à priori.

Matériel : des foulards ou bandes de tissu pour les yeux, tout ce qu'on peut utiliser pour fabriquer un parcours d'obstacles (cônes, chaises, tables, bouteilles…).

Nombre : à partir de 6

Déroulement : Pour s'échauffer : les participants se familiarisent à l'espace en se baladant à leur rythme, quand l'animateur frappe dans ses mains, ils cherchent du regard la personne la plus proche et la salue en lui disant « Bonjour ». Ensuite les joueurs se placent deux par deux, l'un met un bandeau sur les yeux de l'autre qui sera l'aveugle. On met alors en place un parcours d'obstacles pour chaque équipe (sans préciser qu'ils ne sont pas en concurrence). La personne qui n'a pas les yeux bandés doit guider son partenaire sans parler, uniquement en le touchant par l'épaule dans le parcours. Inversez les rôles en disant cette fois, que bien évidemment, les joueurs ne sont pas en concurrence, il n'y a pas de gagnant.

Prendre le temps du debriefing pour se rendre compte de ce que provoque ces 2 situations : Quels observations font-ils sur leurs comportements - Pourquoi est-ce que certains ont cherché à aller le plus vite possible ? Quels ont été les ressentis au départ, à l'arrivée dans la deuxième partie du jeu ? Quels sont les besoins pour être mis en confiance ? Etc.

Variantes ou prolongement : l'exercice peut aussi se faire avec le guide qui prend l'autre par la main, ou guide avec la voix etc. On peut continuer la conversation : De quoi a-t-on besoin pour s'accompagner mutuellement (la parole, le geste, le temps etc.)

*****

Ce livret est à la disposition des personnes qui cherchent à mobiliser : Journée Mondiale du Refus de la Misère ; rencontres écoles, les centres sociaux, les maisons de quartiers, places publiques.

Si vous souhaitez faire des suggestions, adressez-vous :mobicom@atd-quartmonde.org