

Fiche Action collective

La marche des privilèges avec le jeu Can You ?



Objectifs



- **Prendre conscience** des mécanismes de discriminations systémiques en incarnant des personnages à travers un jeu
- **Favoriser** l'écoute active et l'empathie envers les autres
- **Libérer** la parole sur le vécu des jeunes

Publics visés



Ce type d'atelier s'adresse en particulier aux **jeunes qui souhaitent mieux comprendre les discriminations**, mais c'est un moment convivial ouvert à tou-te-s.

Contenu et déroulement



L'animation s'appuie sur le jeu de cartes « **Can You?** » qui permet de mieux comprendre les notions de privilèges et de discriminations auxquelles les jeunes peuvent être confronté-e-s.



Vous devez compter environ 1h30-2h avec une dizaine de participant-e-s pour une mise en pratique de l'activité suivie d'un débat.

1ère phase

1 mois avant
l'action

- **Communiquer** sur la soirée à l'aide d'affiches et sur le groupe WhatsApp de la résidence
- Acheter le jeu « **Can You?** » pour être sûr de l'avoir à temps (Playtopla, Comprendre pour Agir...)

2ème phase

Le jour de l'atelier

- **Accueil** des participant-e-s
- **Brise-glace** : la mémoire d'éléphant

En cercle, les participant-e-s vont devoir dire leur prénom et une chose qu'il-elle-s aiment, tout en répétant ce qui a été dit précédemment. Cela permettra de connaître les prénoms de chacun-e.

- **Présentation** du jeu

Le marche des privilèges avec le jeu de cartes Can You ? :

- **Distribuer** une carte personnage à chaque jeune participant-e
- Laisser quelques minutes aux jeunes pour **qu'il-elle-s lisent l'histoire de leur personnage** et **imaginent** leur vie quotidienne
- Les participant-e-s s'alignent sur une **ligne de départ**. Le-la maître-sse du jeu lit une affirmation à haute voix (ex: "Je peux me déplacer facilement en ville")

Si la réponse est "**Oui**" alors le personnage a ce privilège dans la vie et ainsi avance d'un pas

Si la réponse est "**Non**" alors le personnage subit un frein dans la vie et ainsi reste sur place

- Le-la maître-sse du jeu continue à **partager des affirmations**

- **Debrief et échange** : Lors des différentes affirmations partagées, il faut prendre le temps de demander aux jeunes comment il·elle·s se sentent d'avoir avancé ou d'être resté·e·s sur place afin de mettre des mots sur ce que cela signifie pour tel personnage et telle situation.
- **Conclure** en rappelant aux jeunes qu'il est important de se rendre compte d'un privilège et que cela permet de mieux comprendre la situation des autres



Moyens

Matériels, Humains...

- Une **salle spacieuse** pour permettre aux jeunes de s'aligner et de marcher
- Un **goûter convivial**
- **Supports de communication** pour promouvoir l'atelier (affiches, QR code...)
- 1 **intervenant·e socio-éducatif·ve**, le **CVS**...
- **Achat matériel** : Jeu Can you ? = 20,90 €

