

RÉGIS DONDAIN, PHOTOGRAPHE et LE CONSEIL LOCAL DE SANTÉ MENTALE DE LYON 3^E

présentent

Décollons les étiquettes

Une expo
pleine
de clichés !



LE KIT D'ANIMATION

Une sélection de jeux et d'animations sur le thème des étiquettes : préjugés, stéréotypes, discriminations, stigmatisation...

conception: Manon Wurgel

Avant-propos

Ce kit d'animation a été créé dans la continuité du projet d'expo-photo *Décollons les Étiquettes : une expo pleine de clichés !* Les animations proposées portent sur le thème des étiquettes (celles que l'on colle aux autres et sur soi-même), qu'elles soient ou non liées à la souffrance psychique : les préjugés, des stéréotypes, les discriminations, la stigmatisation...

Réalisé dans le cadre d'un stage de Master 1 en Psychologie, elles sont le fruit de recherches internet et de rencontres avec de nombreux professionnels qui ont gentiment accepté de me rencontrer, Donnant de leur temps et partageant leurs inspirations. Les ressources bibliographiques sont indiquées en bas de page, certaines étant un mélange d'imaginaire et d'animations existantes. N'hésitez pas à nous écrire si vous retrouvez l'une des votre sans que la source ne soit précisée!

Ces animations peuvent être proposées suite à la visite de l'exposition, ou en amont pour préparer la venue d'un groupe. Sentez-vous libre de vous en saisir ou de les adapter, ces animations ont pour objectif de favoriser la discussion autour de ces thèmes tout en s'amusant et en apprenant à se connaître.

Elles ont été pensées pour s'adapter à tous types de publics, quel que soit leur âge, leurs capacités, le nombre de participants, la durée de l'animation... vous devriez trouver votre bonheur ! Vous trouverez dans le tableau récapitulatif et sur chaque fiche animation les détails concernant la durée de l'animation, son déroulé-type (à adapter si besoin), le public cible, ainsi que le matériel nécessaire.

Si vous utilisez ce kit d'animation ou avez connaissance d'animations complémentaires, n'hésitez pas à nous écrire à l'adresse, decollons.les.etiquettes@gmail.com, nous serons ravis de votre retour d'expérience !

A noter : Vous pouvez aussi nous retrouver sur www.decollonslesetiquettes.fr

Manon WURGEL, étudiante stagiaire psychologue

Mai 2017

SOMMAIRE

Avant-propos	2
Tableau récapitulatif des jeux compilés dans ce kit	4
Communiqué de presse	6
Quelques définitions	7

Pense-bête « Présentation de l'expo »	8
Avant de commencer, pour briser la glace	10

Animations - JEUX

Pour les primaires	11
« Les masques pour enfants »	11
« L'exception »	12
« Portrait chinois »	14
Pour les collégiens	15
« Couleurs du losange »	15
« Et toi tu en penses quoi ? »	16
« Je me sens comme »	17
« Raconte-moi une histoire »	18
Pour les lycéens	19
« Bas les masques »	20
« L'Abaque de Régnier »	21
Pour tous les âges	22
« A qui donne on l'organe ? »	22
« Inclus ou pas »	24
« Le jeu de la montre »	25
« Le jeu des étiquettes »	26
« Le jeu du moi aussi »	27
« Le jeu des citrons »	28
« Photo Langage »	30
« Play Mobil, en avant les histoires »	31
« La rivière du doute »	32
« Les expressions »	34
« A vous de jouer ! »	35

Animations - LECTURES

Albums jeunesse et petite enfance	36
--	-----------

ANNEXES

Supports « La rivière du doute » et « A vous de jouer ! »	37
--	-----------

TABLEAU RECAPITULATIF DES JEUX ET ANIMATIONS COMPILÉES DANS CE KIT

Nom du jeu	Public	Matériel	Durée
AVANT DE COMMENCER : BRISE-GLACE p 9  Testé et approuvé !	Tous les âges (penser à adapter le discours)		10 à 20 minutes selon le nombre de participants
« Les masques pour enfants » p 10  Testé et approuvé !	Primaire et Collège	visages d'enfants vides, et des feutres/crayons de couleurs différentes	Environ 30 minutes
« L'exception » p 11	Enfants et adultes	Pastilles de couleurs différentes selon le nombre	20 minutes
« Portraits chinois » p 13  Testé et approuvé !	Tous les âges (penser à adapter le discours)		Environ 40 minutes
« Couleurs du losange » p 14	Collège	Papiers (de différentes couleurs), ballon en mousse	Entre 45 et 60 minutes
« Et toi tu en penses quoi ? » p 15	Collège voir lycée	Des feuilles et des crayons	A faire varier selon les envies
« Je me sens comme » p 16	Niveau collège voir lycée	Des feuilles et des crayons	A faire varier selon les envies
« Raconte-moi une histoire » p 17	Collège et lycées	Une feuille et des stylos	A faire varier selon les envies
« Bas les masques » p 18	Niveau lycée, voir adultes	Un masque blanc et un stylo	A faire varier selon les envies
« l'Abaque de Régnier » p 19	Lycéens et adultes	Feuilles de couleurs	Entre 30 et 90 minutes
« A qui donne on l'organe ? » p 21  Testé et approuvé !	Tous les âges (penser à adapter le discours)	Scénarios avec situations de personnes malades (en annexe)	30 à 45 minutes

« Inclus ou pas » p 23	Tous les âges (penser à adapter le discours)		Entre 45 et 60 minutes
« Le jeu de la montre » p 24	Tous les âges (penser à adapter)		Entre 45 et 60 minutes
« Le jeu des étiquettes » p 25	Tous les âges (penser à adapter le discours)	Des étiquettes	Environ 45 minutes
« Le jeu du moi aussi » p 26	Tous les âges (penser à adapter le discours)		Minimum 20 minutes
« Le jeu des citrons » p 27	Tous les âges (penser à adapter le discours)	1 citron par personne (si petit groupe) + 1 autre fruit	1h30 à 2h
« Photo langage » p 29  Testé et approuvé !	Tous les âges (penser à adapter le discours)	Photos, cartes du dixit, etc	60 à 90 minutes
« Playmobil, en avant les histoires » p 30	Tous les âges (penser à adapter le discours)	des Playmobils	Entre 30 minutes et 2heures
« La rivière du doute » p 31  Testé et approuvé !	Tous les âges (penser à adapter le discours)	chaise corde ou craie + bâton ou stylo	Entre 30 minutes et 2 heures
« Les expressions » p 33	Tous les âges (penser à adapter le discours)	un grand panneau en carton, avec un trou au niveau de la tête	Entre 10 et 30 minutes
« A vous de jouer ! » p34  Testé et approuvé !	Tous les âges (penser à adapter le discours)	éventuellement des post-its et des feutres de couleurs	Entre 15 et 30 minutes

Communiqué de presse

(version juin 2017)

DÉCOLLONS LES ÉTIQUETTES : UNE EXPO PLEINE DE CLICHÉS !

Moustachu, féministe, susceptible, blanc, gay, malade, maladroit... ne collez-vous pas facilement des étiquettes ? N'avez-vous jamais été étiqueté, catégorisé ? C'est en partant de ce constat que 170 audacieux habitants et professionnels du 3^e sont venus se faire photographier, sans étiquettes, par Régis Dondain. Durant toute l'année 2017, leurs portraits partiront en tournée et feront étape près de chez vous : des Bibliothèques Duguesclin et Jean Macé à la Maison des adolescents, en passant par la Maison pour Tous et la MJC Montchat.

Une expo dont vous êtes le héros

Au moment de se faire tirer le portrait, les participants ont accepté de dévoiler les étiquettes et les préjugés qui leur collent à la peau ou dans lesquels ils se retrouvent. Pendant l'exposition, le visiteur pourra jouer avec ces « clichés » et s'amuser à soulever, mélanger, coller, décoller les étiquettes, au sens propre comme au figuré !

Jouer avec les étiquettes

Le projet « Décollons les étiquettes » est né d'une envie du Conseil Local de Santé Mentale de Lyon 3 de parler santé et préjugés avec les habitants de l'arrondissement. L'idée est de questionner tous les a priori, toutes les étiquettes, qu'elles soient ou non liées à la souffrance psychique.

Un photographe qui n'aime pas les clichés

Régis Dondain, photographe spécialiste du portrait et sensible aux questions de la différence, a souvent photographié citoyens, bénévoles, professionnels posant côte à côte, sans étiquette. Ce projet a été réalisé dans le cadre d'Eclats d'Art, réseau des projets artistiques des unités de soin du CH Le Vinatier, avec le soutien de l'Agence Régionale de Santé et de la Mairie du 3^e.

Infos pratiques

- Retrouvez l'ensemble des lieux d'expositions, horaires, rencontres et animations sur www.decollonslesetiquettes.fr
- Plus d'infos sur le photographe : www.regisdondain.com
- Renseignements : 04 72 10 35 93

Contact médias : Julie Donjon, 04 72 10 35 93, 06 69 72 68 89, julie.donjon@ch-le-vinatier.fr

Quelques définitions

Un stéréotype est une opinion généralisée qui concerne, le plus souvent, un type d'individus ou une catégorie sociale. C'est la croyance qu'une personne entretient au sujet des caractéristiques des membres d'un groupe (autre que son groupe d'appartenance). Les stéréotypes sont souvent des généralisations excessives ou inexacts. **Il existe des stéréotypes :**

- **Raciaux** : axes sur le pays (voire la région) d'origine ou suppose comme tel d'un groupe ethnique. *Exemples : Les africains sont des sauvages, les Français ne se lavent pas, les arabes sont des terroristes, les Juifs sont radins, les Corses sont des fainéants...*
- **Sexistes** : axes sur l'appartenance au genre féminin et masculin. *Exemples : Les femmes ne savent pas conduire, les hommes sont des machos...*
- **Physiques** : axes sur l'apparence physique. *Exemples : Les blondes sont stupides, les roux sentent mauvais, les gros boivent beaucoup, les tatoués sont des ex prisonniers...*
- **Professionnels** : axes sur le métier ou l'activité professionnelle. *Exemple : Les garagistes sont des voleurs, les policiers sont racistes, les coiffeurs et les danseurs sont homosexuels, les fonctionnaires sont des fainéants...*

Alors que nous savons que nous sommes différents de notre voisin (même s'il nous ressemble), les stéréotypes vont nous amener à percevoir un « eux », tous pareils, pour un groupe déterminé. Nous faisons alors l'économie d'essayer de connaître les membres de ce groupe dans leur individualité et leurs différences. Il n'est pas agréable, ni juste, d'être jugé à travers un stéréotype négatif visant son groupe et celui qui en est la victime a tendance à se replier sur lui-même ou à enfermer, à son tour, l'autre dans un stéréotype.

Un préjugé est une opinion adoptée en absence d'informations suffisantes. Le préjugé peut être considéré comme le point de départ de toute acquisition d'information s'il est rectifié aussi vite que possible à la lumière de l'apprentissage ou de l'expérience. Il est important de différencier le préjugé du stéréotype : un préjugé correspond à un sentiment propre à chacun alors que le stéréotype est plus « construit » socialement et donc plus tenace, néfaste et transmissible.

La discrimination est un mot qui vient du latin *discriminis*, qui signifie « séparer » et qui est à l'origine synonyme du mot « distinction ». Il désigne l'action de distinguer des autres un individu ou un groupe social, de façon injuste ou illégitime, en le traitant plus mal. En France, l'article 225-1 du *Code pénal* condamne les discriminations et les punit jusqu'à trois ans d'emprisonnement et 45 000 Euros d'amende. « *Constitue une discrimination toute distinction opérée entre les personnes en raison de leur origine, de leur sexe, de leur situation de famille, de leur apparence physique, de leur patronyme, de leur état de santé, de leur handicap, de leurs mœurs ou de leur orientation sexuelle, de leur âge, de leurs opinions politiques, de leurs activités syndicales, de leur appartenance ou de leur non-appartenance, vraie ou supposée, à une ethnie, une nation, une race ou une religion déterminée* ».

La discrimination peut-être directe – c'est à dire directement constatée et dénoncée - ou indirecte (dissimulées pour écarter des candidats – a un emploi, un logement, l'entrée d'un lieu...).

Pense-bête « Présentation de l'expo »

QUI A ORGANISE CETTE EXPO ?

- La Conseil Local de Santé Mentale de Lyon 3è : des **professionnels/élus/bénévoles** de services publics ou associations qui se réunissent pour améliorer l'accès aux soins des habitants du 3^è.
- **La santé mentale concerne tous les habitants : des tout-petits aux personnes âgées**, des pathologies psychiatriques type schizophrénie, dépression au handicap, en passant par stress, addictions, isolement, mais aussi le bien être, l'épanouissement...
- Pour prendre soin des habitants, **tous les acteurs de l'arrondissement ont donc un rôle** : la psychiatrie, les services sociaux, les écoles, les MJC, les bibliothèques, les maisons de retraite, les associations...

MESSAGES DE L'EXPO

1. La santé mentale concerne tout le monde car **on a tous une santé psychique comme une santé physique**, avec des hauts des bas, des accidents de parcours et des rétablissements.
2. **Questionner les aprioris, les préjugés, les étiquettes** que l'on se colle les uns les autres ou sur soi-même. Qu'elles soient positives ou négatives (on rejeter certaines étiquettes, ou se retrouver dans d'autres)
3. **Toutes les étiquettes**, celles liées à la souffrance psychique, au handicap, mais pas que : toutes les autres !

DEROULE DU PROJET

- **Un groupe de travail** avec des professionnels et des bénévoles du soin, du social, des bibliothèques, de la MJC, des associations de parents ou de personnes qui sont en soin psychique...
- **Souhait d'utiliser la photo** pour faire passer ces messages, mais de rendre d'expo vivante, ludique
 - o **Photographe Régis Dondain**, spécialiste du portrait et sensible aux questions de la différence, à souvent photographié des citoyens, professionnels, bénévoles...posant côte à côte, sans étiquettes.
 - o Affiches un peu partout pour proposer aux habitants et professionnels du 3è de venir à des **séances photo dans les mjc** du 3è (mai 2016).
 - o **166 personnes sont venues** et sont dans la grande mosaïque, venus exprès, ou là par hasard
 - o Chacun pouvait **écrire sur des étiquettes des mots pour répondre à 3 questions** : quelles sont les étiquettes que vous n'aimez pas qu'on vous colle ? celle que vous aimez qu'on vous colle ? de quoi êtes-vous fou/folle/fan ?
 - o Ce sont ces étiquettes qui sont utilisées pour **rendre l'expo interactive** (on en parle après)
- Souhait d'aller au plus près des habitants : **expo itinérante** : changera de lieu tous les mois en 2017 (et +) sur Lyon 3 et sur l'agglomération (cf flyers et site internet)

(suite page suivante)

SENS DE L'EXPO

- **Vous avez le droit de toucher, manipuler**, c'est le principe. Commence plutôt par là mais on peut partir d'où on veut
 1. **Découvrez-moi** : soulevez les étiquettes pour vraiment voir la personne qu'il y a en dessous, sans cela, on ne la voit pas vraiment
 2. **Déstigmatisez moi** : chaque visiteur est invité à décoller et "jeter" une étiquette (dans l'urne dessous) : le portrait en dessous se découvre petit à petit
 3. **Qui est qui ?** vous pouvez mélanger les étiquettes comme vous le souhaitez, dont celles des classeurs (montrer comment faire)
 4. **Si vous voulez vraiment me coller une étiquette** : on s'est dit qu'on pouvait coller une étiquette car elle nous est commune à tous : humain
 5. **Je suis fou** : vous pouvez mélanger les étiquettes, dont celles des classeurs
 6. **A vous de voir** : on vous laisse découvrir
 7. **A vous de jouer** : vous aussi répondez aux 3 questions qui ont été posées aux participants pendant les sessions photos
 8. **Mosaïque** finale
 9. **Madame** : badges-aimants-livre d'or à dispo

POUR FINIR

- **SITE INTERNET** : www.decollonslesetiquettes.fr
- **ENVIE D'ACCUEILLIR L'EXPO ? D'ACCOMPAGNER UN GROUPE ? D'ETRE AJOUTE A LA LISTE DE DIFFUSION DES DATES DE LA TOURNEE ? CONTACTEZ-NOUS** ou laissez vos coordonnées mail sur le livre d'or:
- A pu voir le jour grâce aux **financeurs** : Projet Eclats d'Arts (CH Le Vinatier) + Agence Régionale de Santé + Mairie de Lyon 3^e
- **Logo** du petit chien : Alexandra Lolivrel, illustratrice et prof à la Maison Pour Tous (MJC des Rancy, Lyon 3). Coordonnées : alolivrel@gmail.com; 06 16 29 52 16 ; www.chezbatlex.net
- **Photographe** : Régis Dondain (cartes de visite à disposition)

Avant de commencer, pour briser la glace !



Ce jeu est adaptable à tout public, et à tout âge

Pour éviter les présentations traditionnelles avec nom/prénom/métier, voici une manière d'accueillir un groupe et de "briser la glace":

Le jeu consiste à dire quelque chose que l'on aime bien faire. Par exemple : "Je m'appelle Audrey et j'aime bien faire de la randonnée en montagne". Les participants sont debout, celui ou celle qui aime aussi faire de la randonnée vient se mettre à côté de moi et continue en disant son prénom et qu'il aime bien faire de la randonnée et aussi aller au cinéma (par exemple)... Ainsi de suite avec l'ensemble des participants jusqu'à ce que la boucle soit bouclée.

Pour les enfants, jusqu'au collège

Les masques pour enfant



Matériel : des dessins de têtes d'enfants vides, et des feutres/crayons de couleurs différentes.

Durée du jeu : environ 30minutes (à adapter selon le groupe)

Déroulement du jeu :

L'animateur explique qu'il y a des masques, et que chaque enfant peut en choisir 3. Chaque enfant choisi ceux qu'ils préfèrent, ou qui les représente selon leurs envies. Ensuite, l'animateur leur met à disposition des feutres/crayons. Il explique alors aux enfants qu'ils doivent écrire un mot qui les représente dans une tête, un mot qui ne les représente pas dans une autre tête, et un mot qui désigne ce qu'ils adorent dans la dernière tête. Ils peuvent également faire des dessins sur les têtes, si cela leur semble plus approprié.

Si les enfants ont des difficultés à écrire ou autre, l'animateur ne doit pas hésiter à écrire avec l'enfant, en lui demandant de lui expliquer les mots choisis. L'objectif de cette animation est de comprendre quels mots les définissent, et ceux qu'ils entendent au quotidien qu'ils n'apprécient pas. Avec un langage adapté, il est alors intéressant de questionner les enfants sur leurs choix, pour comprendre leur ressenti, et expliquer l'utilité de cette exposition dans laquelle ils peuvent se reconnaître.

Enfants et Adultes

L'exception

Qui veut de vous dans son groupe ?



Thèmes abordés

- Les relations majorité-minorité
- La discrimination

Objectifs

- Entamer le débat sur les différents groupes au sein de la société.
- Faire prendre conscience aux participants des préjugés et de la discrimination.
- Encourager l'empathie, par le biais de l'expérience du rejet et de l'exclusion.

Durée : 10 minutes

Taille du groupe : 16 et plus

Préparation : Des pastilles de couleur autocollantes. Par exemple, pour un groupe de 16 personnes, vous aurez besoin de 4 pastilles bleues, 4 rouges, 4 jaunes, 3 vertes et une blanche.

Instructions :

1. Collez une pastille sur le front de chaque joueur ; les joueurs ne doivent pas connaître sa couleur.
2. Dites aux joueurs de former des groupes avec ceux dont la pastille est de la même couleur.
3. Personne ne doit parler : la communication ne doit pas être verbale.

Compte rendu et évaluation :

Aidez les membres du groupe à explorer ce qu'ils ont ressenti, fait et appris :

- Qu'avez-vous ressenti lorsque vous avez rencontré la première personne portant une pastille de la même couleur que vous ?

- Qu'a ressenti la personne portant l'unique pastille blanche ?
- Avez-vous essayé de vous aider mutuellement au sein des groupes ?
- A quels groupes appartenez-vous (par exemple, équipe de football, école, église) ?
- N'importe qui peut-il se joindre à ces groupes ?
- Dans notre société, qui sont les exceptions ?

Conseils pour l'animateur :

Surveillez la personne qui porte la pastille blanche.

Vous pouvez éventuellement manipuler la composition finale des groupes, mais faites-le discrètement. Laissez les joueurs croire que les pastilles ont été distribuées au hasard. Cette activité peut aussi servir à briser la glace, ou à constituer des groupes pour une autre activité.

Variantes :

1. Utilisez des pastilles de couleurs autocollantes, comme précédemment, mais faites en sorte qu'il n'y ait pas d'exception, et que, par conséquent, tout le monde se retrouve dans un groupe.
2. Préparation identique à celle de la première version. Demandez ensuite aux joueurs de former des groupes en faisant en sorte qu'au sein de chaque groupe aucun joueur ne porte une pastille de la même couleur, afin d'obtenir des groupes «multicolores».
3. Utilisez des puzzles faits à partir de photos, afin de stimuler la discussion.

Conseil : Collez les photos sur des cartons avant de les découper.

Suggestions de suivi : Revoyez la politique d'adhésion dans votre groupe ou votre organisation. N'importe qui peut-il s'y joindre ? Que pouvez-vous faire pour que votre organisation soit plus ouverte et plus accueillante ?

Être l'exception n'est pas toujours le résultat de l'exclusion ; cela peut aussi être le fait d'un choix personnel, de la volonté de se tenir à l'écart et d'être différent. Si vous voulez approfondir ce que signifie le fait d'être un individu, essayez l'activité «Un égale un».

« Portrait chinois »

PORTRAIT CHINOIS

Si j'étais un animal, je serais

Si j'étais une plante ou une fleur, je serais

Si j'étais un plat cuisiné, je serais

Si j'étais une couleur, je serais

Si j'étais une chanson, je serais

Si j'étais un acteur ou une actrice, je serais

Si j'étais un métier, je serais

Si j'étais un objet, je serais

Si j'étais un vêtement, je serais

Si j'étais un film, je serais

Si j'étais un fruit, je serais

Si j'étais un sport, je serais

www.ceritania.fr



Poursuite de la discussion après le portrait chinois

- Qu'est-ce que tu aimes que l'on dise de toi ?
- Qu'est-ce que tu n'aimes pas que l'on dise de toi ?
- De quoi est tu fou/folle/fan ?
- Pourquoi ?

Pour les collégiens

« Couleurs du losange »



Objectif : Faire vivre aux enfants le caractère arbitraire et liberticide du refus de jouer avec l'autre sur base de critères externes tel que le jeans, la couleur des baskets, le genre, etc. Elargir leur vécu à des situations de leur vie quotidienne, etc.

Matériel : Papier coloré (au moins 3 couleurs différentes).

Description :

- Former différents groupes auxquels on donne une certaine couleur de losange et un secret. Par exemple : les losanges bleues ont une aversion profonde pour les autres enfants qui ne sont pas de leur groupe, portant des baskets.
- L'animateur leur explique à quel point porter des baskets, ce n'est pas si terrible. Bien sûr si on est un losange bleu ça va, mais pour les autres, etc. Il insiste également sur le fait qu'ils forment un groupe uni.
- Dans un jeu, s'il y a des gens qui ont des baskets, on essaye d'éviter de leur passer le ballon car souvent ils ratent, etc.
- Même processus pour les autres losanges : les losanges rouges, aversion pour les jeans ; les losanges jaunes, aversion pour les filles ; les losanges verts, aversion pour les garçons...
- Ensuite, les groupes sont mélangés mais chacun porte sur une étiquette son losange de couleur et est tenu de garder son secret. Et d'essayer de deviner celui des autres.
- Un animateur, si possible n'ayant coaché aucun groupe, lance un grand jeu. Les enfants sont divisés en deux équipes, quelles que soient leurs losanges. Par exemple, le jeu des dix passes amélioré, c'est-à-dire que chaque élève tient compte des instructions du point 1.

Une fois le jeu terminé, on demande aux enfants de s'exprimer sur leur vécu pendant le jeu. Ensuite, on demande par équipe leurs idées sur les secrets des autres losanges et pourquoi ils pensent que ce serait ce secret-là. Les losanges dévoilent alors leur secret. Ensuite, par différentes questions et en revenant sur le vécu et la thèse des secrets, on leur demande à quoi cela leur a fait penser et pourquoi. Voient-ils des liens avec leur vie quotidienne ? Comment ça s'est passé dans le jeu ? N'est-ce pas difficile de ne pas faire la passe à des gens de son équipe, etc.

Pour une classe de collégiens

Technique d'affirmation de soi, et sur l'empathie à avoir envers les autres.

Le jeu du « Et toi, tu en penses quoi ? »

→ Montrer des images/photos de personnes :



Lire une phrase ou un petit texte :

Exemple : « Cet homme aujourd'hui a été insulté une fois, on lui a dit qu'il était moche et qu'il ne valait rien »

- Suite à cette phrase, on demande alors aux enfants présents dans la salle, qui a déjà eu ce genre de remarques et/ou commentaires.
- Ceux qui lèvent la main doivent alors expliquer dans quelle situation cela s'est-il passé, comment il s'est senti à ce moment-là, et comment il a vécu la situation par la suite.
- On lui demande également comment il a réagi, et s'il aurait préféré réagir autrement, s'il aurait voulu que la situation soit différente, comment ? et pourquoi ?
- Est-ce que aujourd'hui il a pu passer à autre chose, a-t-il oublié cette remarque, ou celle-ci est-elle toujours présente dans son esprit ?

Situation inverse :

- Maintenant on demande au groupe si quelqu'un a déjà fait cette remarque à quelqu'un d'autre.
- Si des mains se lèvent, on leur demande de raconter la situation. Pourquoi a on dit cela ? à qui, et dans quelle situation ?
- Pense-t-il que cela était justifié ? recommencerait-il ? est-ce parce qu'on lui a déjà fait ce genre de remarque également ?

Troisième situation :

On demande alors aux enfants quel mot les représente, ce qu'ils voudraient qu'on dise d'eux. Pourquoi ? Comment ? Dans quelle situation ? Comment faire pour que cela soit le cas ?

Fin du jeu :

On explique les conséquences que peuvent avoir ces mots, ces étiquettes collées sur les gens, comment faire pour ne pas avoir envie de répliquer quelque chose de méchant en retour. Le fait que si l'on est témoin, il ne faut pas hésiter à dire quelque chose car ce n'est pas quelque chose de normal.

N'oubliez pas de préciser que pour le jeu il s'agit d'une situation fictive.

Pour les collégiens

« Je me sens comme.. »



Ce jeu consiste à comprendre les émotions des enfants, dans les situations qu'ils nous décrivent.

Quand je suis heureux je me sens comme

(Donne nous une situation dans laquelle tu te sens heureux, et pourquoi)

Quand je suis de bonne humeur je me sens comme.....

(Donne-nous une situation dans laquelle tu es de bonne humeur, et pourquoi)

Quand je n'ai pas d'amis je me sens comme.....

(Donne nous une situation dans laquelle tu n'as pas d'amis et pourquoi)

Quand j'ai du chagrin je me sens comme.....

(Donne-nous une situation dans laquelle tu as du chagrin, et pourquoi)

Quand je suis brave je me sens comme.....

(Donne nous une situation dans laquelle tu es brave, et pourquoi)

Quand j'ai peur je me sens comme.....

(Donne-nous une situation quand tu as peur, et pourquoi)

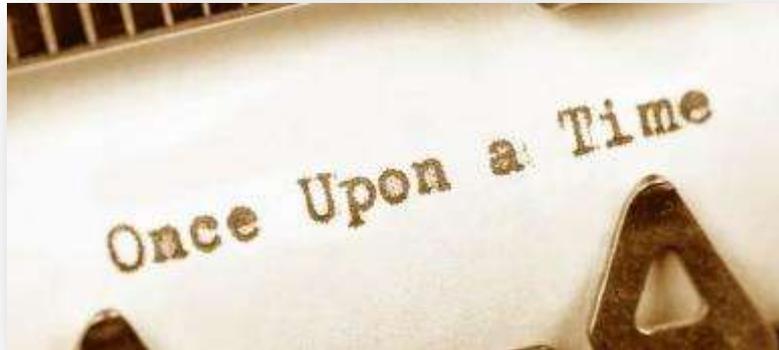
Quand je vois quelque chose d'injuste je me sens comme.....

(Donne nous une situation que tu trouves injuste, et pourquoi)

Il peut y avoir encore beaucoup de phrases à trous comme cela, le but étant de comprendre comment se sentent les élèves, et surtout pourquoi. Se rendre compte d'une situation problématique peut être ? Expliquer le rôle des étiquettes collées sur les personnes, ce que cela peut impliquer, les conséquences, et problèmes engendrés. Lors de situation compliquées, ne pas hésiter à demander des détails, à faire comprendre à l'enfant qu'il peut se confier, et qu'il sera entendu et écouté. Faire comprendre à la classe que tout le monde doit se sentir responsable, en aidant les enfants en difficultés et en faisant en sorte de ne pas reproduire les situations de mal être évoquées lors de la séance.

Pour les collégiens, et les lycéens

« Raconte-moi une histoire »



L'objectif de ce jeu est de mettre les collégiens et lycéens dans des situations qu'ils n'auraient pas fait d'eux même. De leur faire voir des visions différentes d'une situation donnée, situation qu'ils peuvent rencontrer dans la vie de tous les jours.

Le but est de lancer une histoire avec une situation précise, exemple :

« Aujourd'hui, Anna vient d'arriver dans un nouveau collège/lycée. Elle est un peu timide et appréhende cette journée car elle ne connaît personne, et ne sait pas comment cela va il se passer. »

Une fois cette base lancée, il faut demander aux élèves, de raconter la suite de la journée d'Anna.

- Qui va l'accueillir ?
- Où va-t-elle aller ?
- Qui va être gentil avec elle ?
- Qui ne va pas faire attention à elle ?
- Qui va être désagréable avec elle ?

Toutes ces questions dans le but de voir la vision qu'ils peuvent avoir de l'histoire, selon leur propre situation. Les réponses ne seront pas les mêmes selon le fait que l'élève se soit déjà retrouvé dans une situation similaire, ou à l'inverse pas du tout. Pour chaque réponse donnée par un enfant, il faut chercher à comprendre pourquoi il a eu cette réaction, et si cela engendre quelque chose. Le fait de faire intervenir tout le monde, permet de faire voir d'autres visions aux enfants présents, de leurs faire comprendre l'importance de considérer une situation dans sa globalité et sous toutes les formes. Si le discours tourne en boucle, il peut être envisagé de rajouter des phrases, pour relancer le débat, et amener l'histoire dans d'autres situations.

Pour les lycéens et les adultes

« Bas les masques »



L'objectif de ce jeu est de connaître la perception des gens sur eux même, mais également de se rendre compte de l'écoute apportée aux autres ou non.

- Il faut un masque blanc
- Le groupe est disposé en cercle, et l'animateur commence avec le masque dans la main. Il donne alors deux mots le définissant : le premier correspondant à l'image que les autres ont de lui, et le deuxième correspondant à ce qui le définit lui-même.
- Une fois ces mots donnés, le masque circule, pour que tout le monde puisse donner ces deux mots.
- Une fois le tour terminé, le jeu consiste à donner les deux mots cités par son précédent voisin.

Ce jeu est intéressant pour comprendre comment les gens se perçoivent, comment ils vivent le fait d'avoir une image pas forcément voulue et/ou contrôlée, et comment ils souhaiteraient être regardés. Le deuxième tour de table permet de se rendre compte de l'attention que chaque participant apporte sur son entourage. Si les mots ne sont pas retrouvés, il peut y avoir plusieurs explications : la personne était trop concentrée sur ce qu'elle allait devoir dire juste après, elle n'a pas entendu car elle ne portait pas une grande intention, etc. il sera intéressant de demander les raisons aux participants, afin de mieux comprendre, et peut être d'enclencher une prise de conscience sur le fait de ne pas faire attention aux autres.

Créatrice du jeu : Yara Doumit

Pour tous les âges
L'Abaque de Régnier



« **L'Abaque de Régnier** est une méthode originale de communication et permet à chaque participant d'exprimer son opinion par la visualisation de couleurs sur un thème donné. Elle est tout à la fois un outil de sondage, de diagnostic d'une situation par les acteurs de terrain et une aide à la prise de décision dans une démarche fondée sur la participation, la concertation et le consensus. » Il permet de :

- favoriser une participation active de chacun des membres du groupe,
- produire un maximum d'idées en un temps relativement court,
- faciliter les échanges et la mise en commun de points de vue sur un certain nombre d'objets, de propositions ou d'idées dans un groupe, quelles que soient l'appartenance et la culture de ses participants,
- explorer le potentiel intuitif, associatif et conceptuel d'un groupe,
- rendre possible l'expression d'avis opposés tout en partageant une argumentation assez proche.

Quelques règles d'utilisation de l'Abaque de Régnier :

L'animateur doit :

- veiller au respect du temps de parole de chacun,
- veiller à ce que les choix soient individuels et non influencés,
- veiller à l'écoute et au respect de la parole de chacun.

Déroulement d'une séance avec l'Abaque de Régnier : Une animation avec l'Abaque de Régnier peut s'organiser avec un groupe restreint de **5 à 15 personnes**. Elle dure de **30 à 40 minutes** pour une affirmation et de **60 à 90 minutes** pour trois affirmations.

L'Abaque de Régnier présente six fiches de couleurs différentes (ou un cube) :

- L'animateur expose les objectifs et les modalités de l'animation
- il formule une affirmation ou une question, sur un thème donné
- chaque participant vote silencieusement en plaçant devant lui la couleur choisie
- vert foncé pour tout à fait d'accord
- vert clair pour plutôt d'accord
- rose pour plutôt en désaccord
- rouge pour tout à fait en désaccord
- orange pour marquer une hésitation
- blanc pour s'abstenir par manque d'information ou par refus
- l'animateur affiche les réponses des participants sur un tableau quadrillé

- chacun argumente la couleur de son choix
- Puis l'animateur provoque un débat collectif

Exemples de questions en rapport avec l'exposition photo « décollons les étiquettes » :

- Coller des étiquettes, ça ne sert à rien !
- Si on me colle une étiquette, c'est que ça me correspond un peu
- J'aimerais qu'on arrête de me coller des étiquettes
- Quand on colle une étiquette à quelqu'un, c'est forcément négatif
- Il y a des étiquettes qu'on me colle et que je n'aime pas du tout
- Il y a des étiquettes qu'on me colle et que j'aime bien
- On a tous beaucoup d'étiquettes sur le front
- Plus on vieillit plus on a d'étiquettes
- On colle plus d'étiquettes quand on est jeune qu'en vieillissant
- Tous les Hommes naissent libres et égaux en droits : un nourrisson naît donc sans étiquette
- Je peux décoller des étiquettes qu'on me colle
- Mes amis ne me collent pas d'étiquettes

Pour tous les âges

« À qui donne-t-on l'organe ? »



Pour cela, il faut faire des **équipes**, allant entre 4 et 6 personnes. (Possibilité d'aménager selon le nombre de participants.)

Explication de l'activité : En 5 minutes, vous allez devoir étudier les cas proposés sur la fiche « À qui donne-t-on l'organe? » qui vous sera remise et choisir une seule personne, parmi les 5 mentionnées, qui recevra le rein tant convoité. Rappel : ces cinq personnes sont gravement malades et une seule – celle qui recevra le rein, survivra... Comment allez-vous arriver à un consensus sur la personne à choisir?

Retour sur l'activité (10 min.) : Demander à chaque équipe quel a été leur choix et comment ils ont procédé, sur quoi ils se sont basés pour choisir ou éliminer les candidats. Expliquer que le processus de sélection découle souvent de nos valeurs, préjugés et stéréotypes, et que l'élimination de certains candidats est une forme de discrimination. Car au bout du compte, il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse à l'exercice.

Introduire que nous allons définir ces quelques concepts (préjugés, stéréotypes et discrimination) pour mieux comprendre ce qui s'est produit au cours de l'activité et qui se produit si souvent dans nos rencontres avec les autres, que ce soit au niveau interculturel ou en général.

L'objectif étant de faire comprendre que tout le monde est pareil, que personne n'est plus méritant qu'un autre, et que selon l'équipe, personne ne va choisir la même personne, car chacun a ses propres idées.

Terminer l'activité en demandant quelles idées de solution peuvent-ils avoir et apporter ?

Demander aux élèves : pouvez-vous nommer quelques idées pour une meilleure ouverture à l'autre, pour le respect des différences et pour contribuer à faire cesser les préjugés, les stéréotypes, la discrimination et tous les impacts négatifs qui en découlent?

Support pédagogique : A qui donne-t-on l'organe ?

Voici 5 personnes ayant besoin d'une greffe de cœur rapidement. A vous de lire leurs histoires et de décider a qui souhaitez-vous donner ce cœur.



Juliette est une infirmière de 33ans. Suite à un choc causé par un accident de voiture, elle a subit un infarctus du myocarde ayant entraîné une nécrose d'une partie du muscle cardiaque. Elle se trouve depuis deux ans à l'hôpital, en attendant une greffe qui pourra la guérir et lui permettre de recommencer sa vie comme elle l'entend. Elle n'a pas encore d'enfants, mais avec son compagnon, ils en parlent comme projet, si un donneur est trouvé dans les temps.



Thomas est un enfant de 2ans qui souffre d'une maladie cardiaque congénitale. Lors de sa naissance cette maladie était à un stade stable, mais depuis environ 1an, sa santé se détériore, et s'il ne trouve pas de donneur, la maladie va s'empirer rapidement. Ses parents ont aménagé sa chambre à l'hôpital pour qu'il se sente comme chez lui, mais ils savent que cela ne pourra pas faire illusion encore très longtemps.



Robin est un commercial de 46ans, et souffre depuis sa naissance d'une consommation excessive d'alcool et d'autres toxiques. En effet, durant sa grossesse sa mère n'a pas arrêté ce genre de consommation et lui a transmis les effets toxiques de ces drogues. Si Robin a toujours su faire avec, il a divorcé de sa femme cette année, ce qui lui a donné envie de boire. Son cœur étant déjà très affaibli, à cause de cette consommation d'alcool, il a un besoin urgent d'obtenir un nouveau cœur, sous peine de ne pas survivre encore très longtemps.



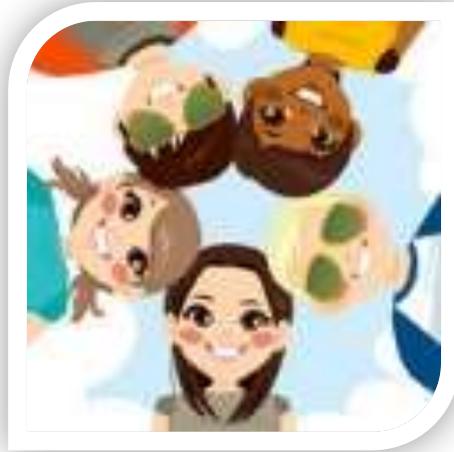
Jacques est à la retraite et vient de fêter ses 65ans. Il a toujours eut une hypertension artérielle importante, mais n'a jamais pris le temps de s'en préoccuper. Mais depuis la mort de sa femme, celle-ci a considérablement augmentée suite au stress engendré, ce qui lui a valu plusieurs hospitalisations d'urgence. Il attend donc un donneur compatible, car plus le temps passe et plus ses séjours à l'hôpital sont réguliers et constants. Les médecins ne lui donnent plus beaucoup de temps pour pouvoir apaiser cela.



Anna est une jeune femme de 20ans et en est à sa deuxième année d'université. Durant son adolescence, elle a dû prendre des traitements forts réguliers contre une maladie héréditaire. Celle-ci a été contrôlée, mais depuis, cela a entraîné chez elle une cardiotoxicité du a la prise régulière de ces médicaments. Elle a dû arrêter la fac, car elle passait plus de temps à l'hôpital qu'à l'université. Depuis quelques mois, son entourage est très inquiet, car sans donneur pour une greffe du cœur, Anna ne pourra pas rester dans de bonnes conditions, et ne tiendra plus très longtemps.

Les scouts

Pour tous les âges
« Inclus ou pas »



Objectif : Que les participants sachent comment on se sent lorsqu'on est exclu.

Déroulement de l'activité :

- ➔ L'animateur explique que l'exercice va durer 10-15 minutes et demande que le groupe forme un cercle fermé. L'animateur explique qu'il va commencer en disant un mot. Le participant à sa droite en dira un autre, et puis le participant à sa droite et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on arrive de nouveau à l'animateur.
- ➔ Il explique à présent qu'il y a des règles à suivre. Lorsqu'une personne est éliminée, elle doit quitter le cercle et faire 2 pas en arrière. L'exercice sera fini quand il n'y aura plus que 8 participants.

Règles : Le but du jeu est d'être éliminé. C'est l'animateur qui annonce quand on a été éliminé. Il ne peut pas être éliminé. On ne peut pas dire aux autres pourquoi on a été éliminé. A la fin du jeu, on fait le compte-rendu tous ensemble où on distingue trois groupes :

1. Ceux qui n'ont pas été éliminés.
2. Ceux qui ont été éliminés par hasard.
3. Ceux qui ont été éliminés en sachant pourquoi (ils ont trouvé le "truc").

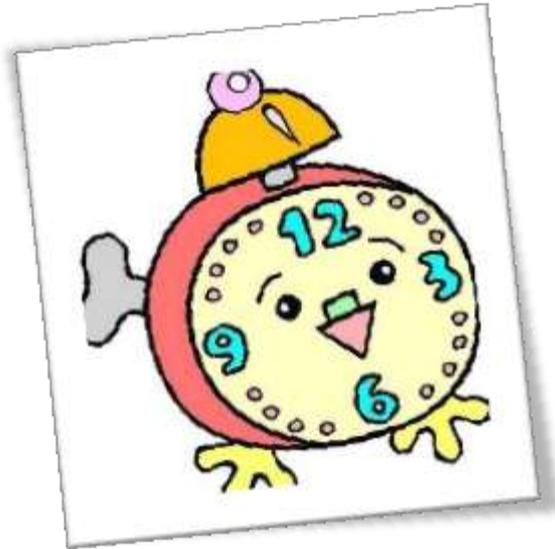
Comment se sent-on lorsqu'on est dans tel ou tel groupe ? Comment se sent-on en général ? Y a-t-il des liens avec notre société ?

Solution : Pour être éliminé, les mots devaient se suivre, par ordre alphabétique. L'animateur commence avec un mot qui commence par "A". La prochaine personne qui dit un mot commençant par "B" est éliminée. Si personne n'a dit un mot commençant par "B" pendant le tour, l'animateur reprend le tour avec un mot commençant par "B", et ainsi de suite. Puis quand quelqu'un dit un mot qui commence par "C", il sera éliminé. Donc la lettre d'élimination devient le "D".

Les scouts

Pour tous les âges

« Le jeu de la montre »



Objectifs : présenter le concept de stéréotype : une image (trop) simplifiée. Analyser l'action des stéréotypes dans la société : image partagée en société et perpétuée par la socialisation.

Développement de l'activité : Arrangement de la salle : Disposer les chaises en cercles (une par participant). Si le groupe est trop grand, faire deux cercles. Utiliser du papier adhésif pour dessiner une montre au sol, face aux participants dans le cercle. La montre sert à dynamiser l'exercice, à aider à prendre un rythme rapide, pour assurer la réussite de l'exercice.

- Préparer une feuille A4 par participant avec comme titre une catégorie de personne (exemple: artiste, musulman, politicien, Rom, Japonais, prêtre) ou une image suggestive. Demander aux participants de s'asseoir.
- Distribuer une feuille par personne et expliquer qu'ils doivent associer le mot en haut de la page avec le premier adjectif qui leur passe par la tête.
- Ils notent alors l'adjectif sur la feuille et la passe au voisin de droite.

Expliquer les règles d'écriture : de haut en bas et ils plient la feuille pour cacher leur adjectif avant de la passer au voisin. L'animateur se trouve au milieu du cercle et fait un signe lorsque les feuilles tournent en même temps (tic-tac tic).

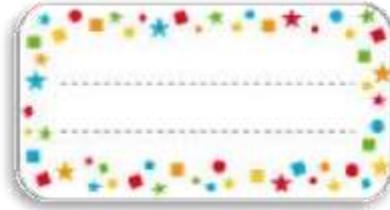
Arrêter l'exercice lorsque les feuilles ont fait un tour complet. Reprendre les feuilles et les lire brièvement. Reprendre quelques catégories et les écrire au tableau.

Compte-rendu : Degré d'exactitude du stéréotype/simplification par catégorisation. Les stéréotypes sont-ils mauvais ? Peut-on éviter les stéréotypes ? Comment les stéréotypes sont-ils intégrés dans le processus de socialisation et comment sont-ils transmis/perpétués ?

Les scouts

Pour tous les âges

Le jeu des « étiquettes »



Objectifs : Explorer le lien entre ce que l'on attend de nous et la façon dont nous nous comportons. Faire prendre conscience aux participants des répercussions de notre propre comportement sur les autres. Entamer la discussion sur les conséquences des stéréotypes.

Durée : 45 minutes. **Taille du groupe :** 10 et plus **Préparation :** Étiquettes blanches de 5cmx2 cm, une par membre du groupe.

- Écrivez une caractéristique sur chacune des étiquettes, comme par exemple : irresponsable, spirituel, stupide, intelligent, maladroit.
- Confiez une tâche au groupe, comme par exemple : concevoir un poster en coopération, planifier une manifestation, déménager des meubles ou organiser un débat (par exemple, demandez : Si un célèbre groupe de musique pop pouvait venir jouer dans votre ville, vers lequel irait votre préférence ?)

Instructions :

- Collez une étiquette sur le front de chacun des joueurs, sans leur dire ce qu'y est écrit.
- Expliquez sa tâche au groupe en précisant aux membres qu'ils doivent se comporter les uns vis-à-vis des autres en fonction des étiquettes. Par exemple, si l'un d'entre eux a une étiquette « paresseux » collée sur son front, les autres devront toujours le traiter en tant que tel (sans prononcer le mot en question, ni le lui dire).
- Les joueurs devront faire en sorte de mener à bien la mission qui leur a été confiée tout en traitant les autres en fonction de leur étiquette.
- A la fin de l'activité, les joueurs devront deviner ce qui figure sur leur étiquette, mais là n'est pas le principal objectif.

Compte rendu et évaluation : Il est essentiel de laisser aux participants le temps de s'exprimer. Commencez en leur demandant de deviner leur étiquette, puis passez aux autres aspects de l'activité : Qu'ont ressenti les participants durant cette activité ? Était-il difficile de traiter les autres selon leur étiquette ? L'un d'entre eux a-t-il commencé à « coller » à son étiquette ? Quelqu'un dit "spirituel" a-t-il commencé à raconter des plaisanteries et à se comporter avec assurance ? Un autre dit « paresseux » a-t-il cessé d'aider ou de participer ? Quelles sortes d'étiquettes mettons-nous sur les gens dans la réalité ? Quelles en sont les répercussions sur eux et sur la façon dont nous les percevons ? Dans la vie, qui d'entre vous se voit attribuer de telles étiquettes ? Reflètent-elles à la réalité ?

Conseils pour l'animateur :

Soyez attentif au choix des étiquettes attribuées aux participants. Par exemple, si l'un d'entre eux est plutôt paresseux, il sera préférable d'éviter de lui « coller » cette étiquette. L'objectif de cette activité n'est pas de mettre à jour les opinions personnelles de chacun à propos des autres ; cela pourrait avoir un effet réellement destructeur. Il est donc important de l'éviter. Sachez que ce jeu est susceptible de générer des émotions fortes.

Source : Tous différents, tous égaux

Pour tous les âges

Le jeu du « moi aussi »



Objectif : Jeu pour montrer qu'on est plus semblable que différent.

Déroulement de l'activité : Les participants sont assis en cercle sur des chaises. Demandez-leur de penser à quelque chose qui est unique pour eux, quelque chose qu'ils pensent être les seuls à pouvoir faire, savoir, avoir fait, qu'ils feront... Ex. : avoir été 3 fois en Turquie. Demandez à un participant d'exprimer à l'oral sa pensée. Si c'est aussi vrai pour un autre participant, il se lève et crie "moi aussi !" Le premier participant doit alors trouver une autre chose unique. Lorsque personne ne peut partager cette chose unique, on passe à un autre participant. Le premier tour se finit quand chacun a trouvé quelque chose d'unique. Pour le deuxième tour, tout le monde doit penser à quelque chose qu'il croit partager avec tous les autres. On lève une chaise du cercle et on la place au milieu de celui-ci. Un scout s'assoit dessus et dit la chose à laquelle il a pensé. Tous les scouts qui partagent cette chose se lèvent et crient "moi aussi !". A ce moment, le scout du centre essaie d'aller s'asseoir sur une chaise vide. La personne se retrouvant sans chaise va se placer au milieu.

Lorsque chaque participant a dit quelque chose qu'il partage avec tout le groupe, place à la discussion. Qu'est-ce qui était le plus simple, trouver quelque chose d'unique ou quelque chose que tu partages avec d'autres ? Qu'est-ce que tu préfères en général, te sentir unique ou partager des choses avec les autres ? Ce que tu partages, tu le partages avec tout le monde ? Ce que tu pensais unique, le partages-tu avec d'autres finalement ?

Source : Les scouts

Pour tous les âges
« Le jeu des citrons »



Ce jeu est une variante d'un jeu inventé par l'Association APTE de Poitiers (Education aux médias et à l'image). Il a été adapté et proposé par Jérôme Bar (AequitaZ) lors de la rencontre du réseau Jeunes de la Fédération des Centres Sociaux de France à Douai (octobre 2013).

Objectifs :

- Prendre conscience de nos stéréotypes et préjugés.
- Réfléchir collectivement à la condition d'étranger, aux migrations et aux discriminations.
- Identifier des situations sur lesquelles nous pouvons agir pour lutter contre les discriminations ou mieux accueillir les personnes de condition minoritaire (dans nos groupes, sur notre territoire)

Conditions de jeu :

- Participants : 6 à 99 personnes, de 12 à 99 ans
- Matériel : Prévoir un citron par groupe de 5 ou 6 personnes (1 par participant pour des petits groupes) + 1 kiwi ou autre fruit de saison
- Une grande salle organisée avec des cercles de chaises (5-6 personnes) et une table centrale où sera posée la corbeille de fruits.
- Durée : 1h30 à 2h00

Déroulement du jeu : L'animateur montre à tous les participants un citron et demande :

« *Quelles sont les caractéristiques d'un citron ?* » (jaune, acidule, rond...)

Un participant de chaque petit groupe vient chercher un citron dans la corbeille.

Les participants ont **10'** pour apprendre à connaître leur citron, le décrire et lui donner un nom. Puis à tour de rôle, chaque groupe présente son citron à l'assemblée.

L'animateur récupère les citrons et les replacent dans la corbeille.

L'animateur mélange et demande à un membre de chaque groupe (autre que celui qui a décrit le citron) de venir reconnaître son citron parmi tous les citrons.

Les participants peuvent s'entraider et restent autour de la corbeille de fruits tant que tous n'ont pas retrouvé leur citron. Rassurés, les participants retournent à leur place en laissant leur citron dans la corbeille...

L'animateur place alors délicatement un kiwi dans la corbeille de fruits, au milieu des citrons. Il raconte qu'un kiwi vient de s'installer au pays des citrons (qui est monoculturel). Il demande aux participants : « *Selon vous, que doit ressentir ce kiwi ?* » (mettez-vous à la

place du kiwi). « *Comment les citrons pourraient-ils l'accueillir convenablement ?* » (puis mettez-vous à la place d'un citron)

Les groupes ont **20'** pour répondre (en désignant un rapporteur).

Restitution de chaque groupe sur ces deux questions. L'animateur est vigilant à ce que les participants parlent bien, et avec sérieux (ce qui n'empêche pas d'être joyeux) des citrons / kiwis. Il est possible pour les participants de venir spontanément modifier la configuration de la corbeille. **L'animateur propose alors aux participants de « prendre un cran de gravité ».** Il dit que ce jeu nous permet de différencier les stéréotypes, les préjugés et les discriminations (cf. définitions), que notre société est traversée par des préjugés et des discriminations qui abiment nos relations et dégradent la vie de nombre de nos concitoyens. Il propose à chaque groupe de répondre aux deux questions suivantes : « *Est-ce que je me suis déjà senti un kiwi au milieu des citrons ?* » (chez moi, en France ou lors d'un voyage à l'étranger) » « *Quels sont les efforts que j'ai dû faire pour résister ? Quelles mains se sont tendues pour m'accueillir ?* »

Les groupes ont **20'** pour débattre sur ces deux points.

L'animateur propose alors à ceux qui le souhaitent de témoigner d'une situation qu'ils vivent ou ont vécue. Chacun ne parle que pour soi (il n'y a pas de rapporteur) et le groupe ne juge et ne discute pas des témoignages qui lui sont offerts.

Pour clore le jeu, l'animateur précise que :

- Chacun est invité à éviter préjugés et discriminations
- Le débat engagé est un sujet qui traverse notre société et les participants auront sûrement l'occasion de poursuivre le débat dans de nombreux lieux
- Quand une situation est insupportable, mobilisons-nous pour changer les choses ! (une action pourrait être proposée pour répondre à une situation qui a été présentée par un participant).

Pour tous les âges
« Photo langage »



Matériel : utilisation des cartes du jeu « DIXIT ». (Possibilité de changer, et de choisir les images correspondant aux attentes du jeu.)

Durée de l'animation : peut varier entre 10minutes et 2heures. Tout dépend du nombre de participants, de la participation de ceux-ci, et du temps disponible du groupe.

Déroulement :

Disposition des cartes sur une table. L'animateur va alors poser deux questions :

- 1/ choisir une image qui représente ce que tu es, qui te définit
- 2/ choisir une image qui représente ce que les autres pensent de toi

Laisser un temps d'environ 10minutes maximum (à adapter selon la taille du groupe). Puis faire un tour de table afin de savoir qui a choisi quelle image, et pourquoi. Chaque personne peut alors expliquer son choix en détails (ou non, personne n'est obligé), afin que tout le monde puisse comprendre le choix des cartes.

C'est alors de moment de mieux se connaître, de comprendre les ressentis de chacun, de peut-être même débattre de chaque ressenti pour comprendre l'autre. Ces images permettent de briser la glace pour pouvoir aborder le thème des étiquettes de manière personnelle.

Conseil pour l'animateur :

Parfois pour que les participants soient rassurés, il peut être intéressant pour l'animateur de participer également. C'est une décision à prendre selon la situation, si celle-ci s'y prête ou non.

Pour tous les âges

« Play mobil, en avant les histoires ! »



Matériel : des Play mobil et énormément d'accessoires de playmobils

Durée de l'animation : entre 30minutes et 2heures selon la taille du groupe, et le temps de présence sur les lieux.

Déroulé de l'animation :

L'animateur amène les Play mobil, et explique aux participants le principe du jeu. Chacun pioche dans un chapeau le nom d'une des personnes présentes, afin de la reproduire en Play mobil. L'animateur laisse une durée de 20minutes pour que chaque participant crée son personnage. Viennent ensuite les devinettes. Chacun doit trouver qui est représenté, et pourquoi.

C'est alors le lieu de parler des étiquettes et des stéréotypes, car les Playmobils sont représentés grossièrement pour pouvoir reconnaître la personne, ce qui induit que le participant s'est servi de l'image qu'il avait de son camarade pour l'imiter.

L'animateur doit tout de même préciser aux participants que les imitations ne doivent pas être méchantes, pour éviter tout débordement. Le jeu doit se dérouler sous le signe de la bienveillance, et du respect de chacun.

Pour tous les âges

« La rivière du doute »



Matériel : corde, ou chaise, ou craie. Le but étant de délimiter la rivière, et de distinguer les deux rives. Un bâton, ou un stylo, un objet symbolisant le bâton de parole. C'est l'animateur qui se charge de distribuer celui-ci.

Durée de l'animation : entre 30 minutes et 2 heures, selon le nombre de participants, et la durée de présence du groupe.

Objectif de l'animation : Ce jeu est un débat déguisé. Le but de ce dernier est que ses participants se positionnent autour d'une affirmation. Une fois la rivière matérialisée (deux cordes par exemple), l'espace se présente ainsi : une rive gauche, la rivière du doute et une rive droite. L'animateur propose un argument de manière affirmative ou négative, exemple : « Le repassage, c'est pour les filles ». Ceux qui sont pour se placent à gauche de la rivière, contre à droite et ceux qui n'arrivent pas à se décider, dans la rivière du doute. Chaque rive doit alors attirer le plus de personnes de son côté, l'animateur gérant le débat avec des questions du type : pourquoi êtes-vous pour ?, êtes-vous contre ? Êtes-vous dans le doute ? Le jeu se termine soit lorsqu'il n'y a plus personne dans la rivière, soit lorsqu'une des rives est remplie de l'ensemble des participants.

Pour que l'animation se déroule au mieux, l'animateur expliquera quelques consignes. « Vous ne pouvez prendre la parole que quand vous avez le bâton de parole, il permet à chacun de s'exprimer en étant écouté par les autres. », « sachez qu'il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses, et toute parole doit être respectable ».

Déroulement de l'animation : Les participants sont debout au milieu de l'aire de débat. L'animateur propose une idée 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 vue et leurs exemples en proposant le bâton de parole.

Les participants peuvent changer de camp autant de fois qu'ils le veulent : cela signifie que ce qu'ils viennent d'entendre était une idée pertinente et convaincante. Lorsqu'on change de place, on peut expliquer pourquoi (cela donne l'occasion à des gens qui parlent peu de s'exprimer). Les indécis, restant dans le « DOUTE », auront droit à la

parole dès qu'ils se positionnent ou à la fin de l'échange s'ils ne sont toujours pas décidés afin qu'ils puissent dire pourquoi. Quand le débat semble clos, faire revenir les participants sur la ligne du fond et lire une nouvelle phrase préjugée pour démarrer un autre débat.

Le rôle de l'animateur : 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. Il doit alterner les prises de parole d'une zone à l'autre pour que naisse le débat. Il est important de veiller à ce que chacun puisse prendre la parole (même pour ne pas dire grand-chose...) Il est intéressant de proposer la parole aux personnes qui changent de zone.

Voici des exemples de phrases pouvant amener le débat:

- Coller des étiquettes, ça ne sert à rien !
- Si on me colle une étiquette, c'est que ça me correspond un peu
- J'aimerais qu'on arrête de me coller des étiquettes
- Quand on colle une étiquette à quelqu'un, c'est forcément négatif
- Un nourrisson naît sans étiquette et sans a priori
- Les jeunes/vieux collent plus d'étiquettes que les vieux/jeunes
- Nos amis ne nous collent pas d'étiquettes
- ...

! L'ordre des idées « préjugés » est important.

La parole des participants se délie progressivement, pour être complètement libérée à la troisième phrase préjugée. Aussi, le premier préjugé doit être simple (vocabulaire employé et argumentation) et ne pas être directement en lien avec la réalité des jeunes et donc tenir compte de leur environnement socio-culturel.

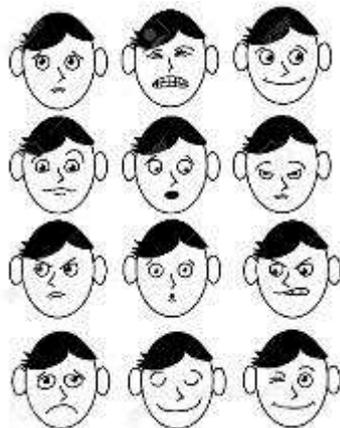
Exemple d'ordre déjà utilisé :

1. Les personnes qui portent des lunettes sont plus intelligentes / les femmes sont plus sensibles que les hommes / ou demander aux participants un préjugé répandu.
2. Le plus important, c'est l'image que l'on donne de soi.
3. J'accepte que l'on me colle certaines étiquettes.

NB : avec un groupe d'ados, la question « mes amis ne me collent pas d'étiquettes » marche très bien.

Pour tous les âges

« Les expressions »



Matériel : un grand panneau en carton, avec le dessin d'une personne, ayant un trou ovale au niveau de la tête.

Durée de l'animation : entre 10minutes et 30minutes, selon le nombre de participants.

Déroulé de l'animation : Chaque participant va, à tour de rôle, se positionner derrière le carton, et posera sa tête dans l'ouverture prévue. L'animateur choisira alors quel expression celui-ci devra faire, et lui confiera à l'oreille pour que les autres participants n'entendent pas. Les autres doivent alors deviner quelle expression est faite par la personne qui se trouve derrière le carton (Colère, joie, bonheur, tristesse, timidité ...)

Objectif de l'animation : Il s'agit ici de faire comprendre que lorsque l'on pense exprimer quelque chose, ce n'est parfois pas toujours ce que les autres peuvent percevoir de nous. Comme lorsque l'on est dans le métro, et que l'on observe les personnes autour de nous. On analyse leurs expressions, ce qui nous permet de nous faire une idée anticipée de la personne. Mais lorsque l'on perçoit un visage énervé, ce n'est parfois pas du tout le cas pour la personne en face de nous. Le but est donc de faire comprendre qu'il ne faut pas nous arrêter à la première croyance que nous pouvons avoir, empêchant ainsi que coller une étiquette, et de toujours chercher à creuser afin d'avoir la bonne réponse.

Pour tous les âges
« A vous de jouer ! »



Faites participer le groupe à la dernière animation de l'exposition *Décollons les étiquettes* en leur proposant de répondre eux aussi aux trois questions posées aux participants du projet :

1. Quelles sont les étiquettes qu'on vous colle et que vous aimeriez bien décoller /que vous n'aimez pas ?
2. Quelles sont les étiquettes qu'on vous colle et que vous aimez bien ?
3. De quoi êtes-vous fou/folle/fan ?

Pour cela, vous pouvez utiliser les étiquettes installées sur le lieu de l'exposition, ou bien des post-its de couleurs différentes et des feutres/stylos.

Albums jeunesse et petite enfance

➔ Ressource bibliographique très intéressante sur le web:

« Pour vivre ensemble, riches de nos différences, 100 albums »

http://www.drome.gouv.fr/IMG/pdf/pour_vivre_ensemble_riches_de_nos_diffrences-2.pdf



Les coups de cœur de la bibliothécaire (merci à Aurélia Branchey de la BM Guillotière !)



- Longs cheveux ; B Lacombe ; Editions Talents Hauts
- Pas si différents ; C. Cantais ; Ed. La ville brûle
 - Brindille ; R. Courgeon ; Ed. Milan
- Les poupées c'est pour les filles ; L. Flamant ; Editions Ecole des loisirs
- Histoire de Julie qui avait une ombre de garçon ; C. Bruel ; Editions Thierry Magnier
 - A quoi tu joues ; S. Frattini ; Ed. Milan
- Même les princesses pètent ; I. Brenman ; Ed. Pt'i Glénat
- Ni poupées, ni super héros ; C. Cantais ; Ed. La ville brûle
 - Poils aux pattes ; I. Chabert ; Ed. Les 400 coups
 - Le masque ; S. Servant ; Ed. Didier jeunesse
- Mon voisin est un chien ; I. Minhos ; Ed. Thierry Magnier
 - On n'aime pas les chats ; F. David ; Ed. Sarbacane
 - Cœur d'Alice ; S. Servant ; Sarbacane
 - Dangereux ; T. Warnes Ed. Mijade
- Pas d'étiquettes s'il vous plaît !, V. Guéneq et Roselyne d'Oreye, Ed. Lire au monde



ANNEXES

Support pédagogique pour « La rivière du doute »

(cf pages suivantes : imprimer les pages 38-39-40)

PLUTOT D'ACCORD

**PLUTOT PAS
D'ACCORD**

LA RIVIERE DU DOUTE (LES INDECIS)

Support pédagogique pour « A vous de jouer ! »

(cf pages suivantes : imprimer les pages 42-43-44)

**Quelles sont les étiquettes
qu'on vous colle mais
que vous aimeriez bien
décoller / que vous
n'aimez pas ?**

**Quelles sont les étiquettes
qu'on vous colle
et dans lesquelles vous vous
retrouvez / que vous aimez
bien ?**

De quoi êtes-vous
fou/folle/fan ?



Décollons les étiquettes !!!