

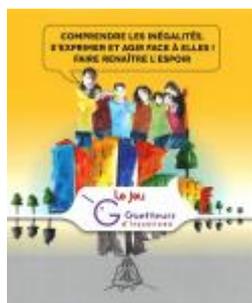
PromoSanté

— PAYS DE LA LOIRE —

Espace collaboratif d'expertise et de ressources

L'avis du réseau d'expertise d'outils pédagogiques en éducation et promotion de la santé des Pays de la Loire

EXPERTISE 7 Novembre 2022



Le jeu Guetteurs d'Injustices

Thématique : citoyenneté, civilités, discriminations

Support : jeu

Public(s) : Adolescents (12-15 ans) ; Jeunes (16-20 ans) ; Adultes

Nombre de participants : 6 joueurs maximum

Année de création : 2021

Acquisition : Achat

Prix : 48 euros



Les informations du promoteur sur l'outil

Matériel

- 1 plateau de jeu circulaire
- 1 cadran des causes au centre du plateau
- 1 puzzle de 20 pièces
- 1 carnet de feuilles « Prise de notes »
- 6 pions
- 2 dés
- 196 cartes réparties ainsi :
 - 85 cartes « Bonus connaissances »
 - 68 cartes « Situations »
 - 17 cartes « Action »
 - 2 cartes « Causes »
 - 2 cartes « Conséquences »
 - 6 cartes « Joker »
 - 6 cartes « Libre choix »
 - 12 cartes « je viens à ton aide »

Objectifs

- ✓ Repérer les situations d'inégalités vécues par les jeunes et leur entourage
- ✓ Permettre aux jeunes de s'exprimer personnellement sur les inégalités
- ✓ Apprendre à identifier une discrimination, une injustice, une inégalité
- ✓ Conscientiser les jeunes en permettant des échanges sur des situations, des inégalités vécues personnellement ou par l'entourage
- ✓ Conscientiser les jeunes par l'apport de connaissances sociologiques
- ✓ Permettre aux jeunes d'agir contre les inégalités
- ✓ Offrir aux jeunes une expérience distrayante et enthousiasmante qui nourrit la confiance l'espoir

Utilisation

Cf. conseils du promoteur

Durée de jeu

1 à 2 heures

Conseils

Cf. guide pédagogique

Editeur – Promoteur de l'outil

L'outil est vendu au prix de 48 euros auprès de *Ville Simplement*. Il peut être commandé :
- par email : villesimplement@gmail.com

Adresse : Ville Simplement – 34 rue de la Commune de 1871 – 44400 REZE

Téléphone : 06 77 77 39 58

Email : villesimplement@gmail.com

Site internet : <https://villesimplement.fr/>



Appréciation globale

Enfin un outil pédagogique sur une thématique encore peu explorée : celle des inégalités sociales !

« *Guetteurs d'injustices* » est un jeu de plateau à destination des jeunes et des adultes.

L'outil parvient à rester relativement accessible malgré une thématique reposant sur des concepts complexes. En effet, « *Guetteurs d'injustices* » s'appuie sur la pédagogie de Paulo Freire et la pensée Bourdieusienne afin d'introduire une distinction entre les concepts d'injustice, d'inégalité et de discrimination.

Cet outil pédagogique est intéressant car il favorise :

- Une prise de recul par rapport aux situations vécues
- Une compréhension des ressorts en œuvre dans les inégalités sociales du quotidien.

Les informations sur lesquelles repose l'outil sont globalement pertinentes, valides et sourcées (souvent issues de l'Observatoire des inégalités), et ce, sur de nombreux sujets (école, santé, culture, sport, citoyenneté etc.). Toutefois, cet outil peut apporter de la lourdeur du fait de l'exposition de situations difficiles : afin de susciter l'espoir, il aurait été probablement intéressant de mettre en avant des dispositifs permettant dans une certaine mesure de réduire les inégalités (la redistribution par exemple).

Le livret joint est assez complet et présente de manière claire les objectifs, le déroulé, un lexique et les sources bibliographiques. Nous regrettons cependant que le concepteur n'ait pas indiqué des structures ressources vers lesquelles orienter les joueur.euses en cas de besoin.

Nous apprécions la progression proposée par le concepteur de l'outil.

La distinction entre inégalité / discrimination / injustice se travaille en entonnoir : depuis la mise au travail des représentations des participant.e.s jusqu'à la mise en action/mouvement, cette approche favorise la compréhension de ces concepts.

Une partie se joue en trois phases de jeu :

1/ Le puzzle permet de mettre en réflexion les participant.e.s sur leurs représentations en matière d'inégalités / discriminations / injustices

2/ Le jeu de plateau permet aux participant.e.s de présenter des situations d'inégalités vécues personnellement ou par leur entourage. Celles et ceux pour qui cet exercice serait trop périlleux ont la possibilité d'ouvrir vers des situations vues, entendues dans les médias ou dans les films.

Cette phase de jeu consiste à partir des situations exposées, d'en identifier la source, l'origine (qu'est-ce qui crée l'inégalité, l'injustice ou la discrimination) ainsi que les conséquences, mais également de repérer le capital (au sens Bourdieusien) concerné par la situation.

3/ La 3^{ème} phase se déroule autour de la mise en action pour réduire les inégalités sociales précédemment évoquées.

Nous attirons l'attention des futurs utilisateurs.rices sur la troisième phase de jeu qui est présentée comme une « extension » et qui, pour autant, ne saurait faire l'objet d'une impasse.

Celle-ci a pour objectif de (re)donner du pouvoir pour agir contre les inégalités sociales : c'est ici que les joueur.ses sont invité.es à réfléchir sur les manières de faire bouger les choses, de créer du changement. Cette phase de jeu nous semble nécessaire afin d'éviter que n'apparaissent chez les participant.e.s une impression d'accumulation d'inégalités sociales ainsi que le sentiment que tout serait joué d'avance en raison du poids du déterminisme social.

Aussi, l'animateur.rice aura à penser cette phase de jeu à partir des possibilités concrètes offertes par les réseaux locaux tout en soutenant la réflexion des participant.e.s sur des solutions « réalistes et accessibles » à mettre en place pour agir contre les inégalités sociales.

Pour ces raisons, et afin d'atteindre l'objectif « agir sur les structures et environnements » annoncé par le concepteur, l'idéal serait d'inscrire le jeu sur du long terme, avec plusieurs séances visant à accompagner la mise en réflexion et l'émergence d'actions. C'est probablement par ce biais que du pouvoir d'agir pourra émerger chez les participant.e.s.

Nous émettons quelques points de vigilance :

- Le cadre posé en amont sera essentiel pour permettre un bon développement de l'activité, à la fois engageante sur le plan émotionnel et exposante face au groupe.

En effet, si l'utilisation de situations énoncées par les participant.e.s favorise de l'implication individuelle et la possibilité de transférer au quotidien ce qui est abordé, cela peut aussi générer le partage de situations à forte portée émotionnelle. L'animateur.rice devra probablement se montrer vigilant.e à proposer ce travail dans des groupes où cet exercice est possible : c'est-à-dire où la parole est accueillie dans la bienveillance et le non jugement pour permettre une expression de chacun de ses membres.

- L'animateur.rice aura à accompagner une dynamique coopérative afin d'éviter aux joueurs de se retrouver « seuls » face à leur situation. Il.elle aura à susciter les interactions, et pour cela, il.elle disposera de ressorts offerts par le jeu : les cartes « Je viens à ton aide ».

- L'animateur.rice aura à être outillé.e sur les concepts développés par l'outil mais aussi sur l'animation de débat et la régulation de groupe

Au final, « *Guetteurs d'injustices* » est un jeu permettant d'aborder et de dialoguer sur une thématique sensible et originale, sur un mode résolument coopératif qui sied bien au sujet. À utiliser cependant par des professionnels avertis et outillés sur la question, au risque de renforcer un sentiment de frustration et/ou d'impuissance, ce qui serait contre-productif au regard des objectifs visés.

Objectifs de l'outil

- ✓ Repérer les situations d'inégalités
- ✓ Permettre aux participant.e.s de s'exprimer personnellement sur les inégalités
- ✓ Apprendre à identifier une discrimination, une injustice, une inégalité
- ✓ Agir contre les inégalités

Public cible

Adolescents (12-15 ans), jeunes (16-20 ans), adultes, professionnels

Utilisation conseillée

Classes, centres socio-culturels, formation adultes (filière sociale...)

Temps d'appropriation de l'outil

1 à 2 heures



Notes aux lecteurs :

- Les expertises d’outils sont réalisées dans le cadre de PromoSanté Pays de la Loire et coordonnées par l’IREPS Pays de la Loire.
Pour contacter la coordination du groupe d’experts : aglatre@irepspdl.org
Pour plus d’informations : www.promosantepdl.fr
- Cet avis d’expertise est construit sur la base d’un guide issu d’un groupe de travail composé de l’IREPS Pays de la Loire (Instance Régionale d’Education et de promotion de la Santé) et d’Apes Ulg Liège (Action, recherche, évaluation en promotion de la santé et éducation pour la santé)
- L’activité d’expertise consiste en la production d’un point de vue élaboré et étayé par des professionnels investis dans le champ de la santé, sur un outil pédagogique. Cet avis d’expertise s’appuie sur une [méthodologie spécifique](#). Il ne saurait avoir de valeur de labellisation ou de caution.