

37 - LES RÈGLES DU JEU

Niveau 2 - Thème M

Toutes les organisations doivent posséder des règles auxquelles leurs membres doivent se conformer. Mais, ces règles sont-elles toujours justes pour tout le monde?

Sont-elles justes pour les minorités ?

Thèmes abordés

- Les relations majorité-minorité
- Le pouvoir et l'autorité
- Le maintien à l'écart des minorités concernant l'accès aux ressources et aux opportunités

Objectifs

- Entamer le débat sur les règles de la société et la situation des minorités et des majorités.
- Faire l'expérience de la discrimination.
- Faire l'expérience du pouvoir et de l'impuissance.

Durée

Vous devez choisir de consacrer à cette activité 2 heures, ou bien une session ; à vous d'en fixer les limites.

Taille du groupe

Indifférente

Préparation

Des étiquettes autocollantes de deux couleurs différentes, exemple : vertes et jaunes

Du scotch ou des punaises

Sur une grande feuille de papier, inscrivez une liste de 6-8 règles spécifiques appropriées à votre groupe. Par exemple :

Les participants avec les étiquettes vertes :

Ne doivent pas s'asseoir sur les chaises ; ne doivent pas se retrouver à plus de deux dans un endroit donné ; ne doivent pas parler à un « jaune », à moins que ce dernier ne leur ait adressé la parole ; ne peuvent accéder aux équipements sans permission spéciale.

Les participants avec les étiquettes jaunes :

Bénéficient d'un accès prioritaire au baby-foot et aux autres tables de jeu ; ont la priorité pour le choix de la musique ; peuvent accéder à tous les équipements dont ils ont besoin ; ont droit à une boisson / un chocolat gratuit au bar, à la fin de la session, s'ils respectent strictement les règles.

Instructions

1. Distribuez les étiquettes au hasard et demandez aux participants de les porter en permanence. Tous les membres de chacun des groupes devront en porter une.
2. Punaisez les règles de manière à ce qu'elles soient visibles de tous et expliquez qu'elles doivent être respectées sans exception.

À tout autre égard, cette session doit être aussi normale que possible.

Compte rendu et évaluation

Assurez-vous que vous consacrez suffisamment de temps au compte rendu. Commencez par demander aux participants ce qu'ils pensent du jeu et ce qu'ils ont appris.

Questions :

- Qu'ont ressenti les « jaunes » et les « verts » ?
- Qu'est-ce qui était le pire pour les « verts » et les « jaunes » ?
- Certains ont-ils essayé d'échanger leurs étiquettes ?
- Quelles sont les formes de discrimination dans la réalité ?
- Qui a le pouvoir de fixer les règles ?
- A quel point votre organisation est-elle démocratique ?
- Que pouvez-vous faire pour promouvoir la démocratie au niveau local au sein de votre organisation ou de votre communauté, et au niveau régional et national dans votre société ?

Conseils pour l'animateur

Préparez les règles soigneusement à l'avance, de manière à garder le jeu sous votre contrôle.

Observez les personnes dans chacun des groupes. Vous pouvez éventuellement manipuler la composition de chaque groupe, mais ne le faites pas au vu et au su des participants.

Sachez aussi que cette activité peut susciter de fortes émotions.

Cette activité convient parfaitement à des stages avec hébergement ou à des séminaires. Il est important de lui consacrer une durée déterminée, à savoir deux heures ou une session.

Avant l'évaluation, il faut aussi que les participants sortent de leur rôle. Si vous voulez approfondir les questions minorité-majorité, vous pouvez faire en sorte qu'une majorité de participants porte une étiquette jaune et une minorité une étiquette verte.

Suggestions de suivi

Revoyez les règles de votre organisation. Sont-elles justes pour tous les membres ? Conviennent-elles à toute personne désireuse de devenir membre ? Réfléchissez à qui fait les règles et qui détient le pouvoir, et voyez s'il est possible de le partager plus largement.

Vous pouvez aussi poursuivre en demandant aux participants de s'exprimer sur les caractéristiques d'une société plus juste, ou sur leur société idéale, puis de réfléchir aux obstacles qui empêchent sa concrétisation. Une façon amusante de faire cet exercice est d'utiliser « 04 - Ballons ».