

Un pas vers LE SCOUTISME

Objectifs :

Sensibiliser à l'ouverture à tous :

- Permettre aux participants de prendre conscience des inégalités d'accès au scoutisme ;
- Débattre et identifier sur les éventuelles solutions pour lever les barrières ;
- Découvrir la nécessité d'aller vers l'Autre pour vivre l'ouverture.

Public : jeunes adultes et responsables du mouvement

Temps nécessaire : entre 45 minutes et 1 heure

Matériel :

Les cartes de rôles du jeu «un pas vers le scoutisme». Il faut autant de cartes que de participants, si le groupe est inférieur à 20 participants, choisir les personnages en variant au maximum les profils ; s'il y a plus de 20 participants, dédoubler certains personnages ou en créer des nouveaux.

DÉROULEMENT DE L'animation

Distribuez les cartes de rôle **au hasard**, une par participant. Demandez-leur de les conserver et **ne pas les montrer** aux autres participants.

Invitez-les à lire leur carte de rôle. Laissez-leur 5 à 10 minutes pour **se mettre dans la peau** de leur personnage. Ils doivent **lui donner vie**. Les inciter à faire un effort d'imagination en les aidant par quelques questions : « Comment se passe votre enfance ? Comment est votre maison ? Quel métier exerce vos parents ? Dans quel pays êtes vous né ? Dans quel pays habitez-vous aujourd'hui ? A quels jeux jouez-vous ? A quoi ressemble votre vie aujourd'hui ? Que fais-tu de tes journées ? A quoi ressemble ton mode de vie ? Où vis – tu ? Que fais-tu pour tes loisirs ? Qu'est-ce qui te motive le plus ? Qu'est-ce qui te fait peur ? » Ce temps doit être **calme et silencieux**, chacun construit son personnage dans sa tête.

Demandez aux participants de **se mettre en ligne** au bout de l'espace de jeu. Expliquez que vous allez leur lire une liste de situations ou d'évènements. A chaque fois qu'ils sont en mesure de répondre « oui » pour leur personnage, ils doivent faire **un pas en avant**. Dans le cas contraire, ils restent sur place.

Lisez les situations une par une. Marquez une pause entre chacune afin que les participants puissent éventuellement avancer. **Observez** attentivement les places de chacun.

Demandez- enfin aux participants de **prendre note de leur position finale** et de regarder autour d'eux pour savoir comment ils se situent par rapport aux autres.

DÉBRIEFING

➔ Donnez leur deux minutes pour **sortir de leur personnage** (mais sans révéler aux autres leur personnage). Il peut être intéressant de changer de lieu pour entamer la discussion. Commencez par leur demander ce qu'ils ont ressenti pendant le jeu. S'il y a des observateurs, ce sont eux qui commencent par dire ce qu'ils ont vu, ce qu'ils ont compris de ce qui s'est passé.

- Qu'est-ce que j'ai ressenti pendant ce jeu ?
- 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'avais et pas les autres ?
- Pour ceux qui avançaient souvent, à quel moment je me suis rendu compte que les autres n'avançaient pas aussi vite qu'eux ?
- Comment je me suis senti dans la peau de mon personnage ? Était-il facile pour moi de jouer mon rôle ?
- Certains ont-ils eu l'impression de rencontrer des barrières face à l'accès au scoutisme ? Lesquelles ?

L'animateur écrit sur un paper-board les différentes barrières (colonne de gauche).

➔ On peut ensuite passer un moment sur **les rôles de chacun** : peuvent-ils deviner le rôle joué par les uns ou les autres ?

➔ On propose alors à chacun de lire sa carte rôle et de **présenter en quelques mots le personnage** comme il l'avait imaginé.

NB : Faire remarquer aux participants que les rôles écrits sur les cartes étaient des faits objectifs. Le personnage qu'ils se sont créés est donc le fruit de leurs propres représentations. Et ces représentations peuvent parfois être les uniques barrières. Exemple : je pense qu'un enfant musulman ne pourra pas venir chez les SGDF car ses parents très pratiquants ne l'accepteront pas. Alors que dans la réalité, certains parents de religion musulmane souhaitent que leurs enfants soient dans un mouvement catholique pour qu'ils aient des clés de la culture qui les entoure.

Il est également intéressant de faire remarquer aux participants que celui qui aura fait le plus de pas en avant, ou à l'inverse celui qui aura le moins avancé ne sera pas forcément celui auquel on aurait pensé.

Généralisation

➔ Aller au-delà du jeu pour tirer des conclusions et **réfléchir ensemble**

- Qu'est-ce que cette animation révèle ?
- Quelles sont les inégalités face à l'accès au scoutisme mises en évidence ?
- Quelles sont les freins qui ont empêché certains enfants de venir ? Est-ce que ce sont de vrais freins ?
- Est-ce que j'imaginai que des écarts si grands puissent exister ?
- Pensez-vous que la diversité des enfants dans ce jeu est représentative de la diversité des enfants dans une ville ou un village ?
- Nos groupes sont-ils à l'image de cette diversité ?
- Qu'est-ce que qui m'a le plus interpellé ?
- Qu'ai-je envie de faire maintenant ? Qu'est-ce que je peux faire à mon niveau ?

Durant le débriefing, le deuxième animateur note sur un paper-board dans une colonne à gauche, les différents freins énoncés, et dans une colonne à droite, les différentes pistes d'action pour enlever ces barrières qu'évoquent les participants.

TRUCS ET ASTUCES DE L'ANIMATEUR :

Calme et posé : ce jeu nécessite du calme et une atmosphère sérieuse. C'est à l'animateur de faire en sorte que les joueurs entrent sérieusement dans la peau de leur personnage et respectent cette ambiance de réflexion.

Respect : chacun imagine son personnage : il n'y a donc pas de bonnes ou de mauvaises réponses mais plutôt des perceptions propres à chacun.

Etre toujours devant les participants : pendant la lecture des événements, l'animateur veille à se placer toujours devant les participants. Les joueurs ne doivent pas avoir à se retourner pour voir l'animateur.

L'importance du débriefing : c'est lors de la phase de discussion que le jeu prend toute sa dimension. L'animateur veille à bien préparer ce temps en préparant des questions, et à ce que tout le monde ait la parole durant les échanges.

Vous êtes la fille/ le fils d'un ambassadeur américain	Vous êtes un(e) enfant de 12 ans vivant dans un quartier défavorisé	Vous êtes un/ une jeune Arabe musulman(e) qui vit avec ses parents très pratiquants
Vous êtes un(e) jeune en fauteuil roulant depuis la naissance	Vous êtes la fille/le fils d'un ouvrier à la retraite d'une usine de fabrication de chaussures	Vous êtes un / une jeune Rom de 11 ans
Vous êtes un(e) enfant sourd(e)	Vous êtes un(e) enfant diabétique	Vous êtes le fils/ la fille d'un fermier dans un village de montagne
Vous êtes un enfant de 12 ans et vous habitez dans le centre ville	Vous êtes un enfant de 10 ans et habitez la cité des bouleaux	Vous êtes la fille / le fils d'un immigré chinois qui gère une affaire prospère de restauration rapide
Vous êtes un(e) jeune d'une famille catholique. Vous adorez faire du sport.	Vous êtes un(e) enfant cambodgien et vous avez été adopté par une famille bourgeoise en France	Vous êtes un enfant d'origine indienne. Vous habitez la cité des Bouleaux avec toute votre famille.
Vous êtes la fille/ le fils d'anciens chefs scouts qui se sont mariés ensemble	Vous êtes un(e) enfant trisomique	Vous êtes la fille / le fils d'un artiste renommé
Vous vivez seul(e) avec votre maman qui est au chômage	Vous êtes le fils/ la fille d'un ingénieur. Vous êtes en CM2 à l'école privée de votre quartier.	

LISTE DES PHRASES à énoncer :

- Vous n'avez pas de difficulté pour vous déplacer.
- Vous pouvez partir en vacances.
- Vous n'avez jamais fait l'objet de discrimination.
- Votre santé vous permet de partir en camp.
- Vous avez déjà vu des scouts près de chez vous.
- Vous n'avez pas de préjugés négatifs sur le scoutisme.
- Vous avez des gens autour de vous qui parlent du scoutisme.
- Vous et votre famille estimez que votre religion n'est pas un frein pour vivre le scoutisme.
- Vous pouvez dormir sous la tente.
- Vous n'avez pas de difficultés pour vous intégrer dans un nouveau groupe.
- Vous avez un ami scout.
- Vous avez du temps à consacrer à vos loisirs.
- Votre famille n'a pas de difficultés financières.
- Vous n'avez pas honte ou peur d'être scout.
- Vous savez ce que c'est qu'une sardine, un quart, et un duvet.
- Vous n'êtes pas inquiet à l'idée de partir en camp scout.
- Il y a un groupe SGDF dans votre ville.
- Pour vous, c'est facile de s'engager dans une activité dans la durée.
- Vos parents vous soutiennent dans le choix de faire du scoutisme.
- Vous pouvez intégrer un groupe Scouts et Guides de France.