PIPSa
Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

Guetteurs d'Injustices

2021 - fiche modifiée le 21 mars 2024

Un jeu pour comprendre les inégalités, s'exprimer et agir face à elles et faire renaître l'espoir.

Support	Jeu de table
Âge du public	A partir de 12 ans
Thèmes associés à cet outil	Compétences psychosociales, Santé globale, Vivre ensemble
Obtention	Acquisition
Participants	Jusque 6
Prix	48,00 €

PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

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
- 85 cartes "Bonus connaissances"
- 68 cartes "Situations"
- 17 cartes "Actions"
- 1 carte "Conséquences" + 1 carte "causes"

Concept :

Le but du jeu consiste à retourner un maximum des pièces recto d'un puzzle de couleur noire et blanche, qui représentent un monde d'inégalités et de violence, pour faire apparaître leur face verso colorée représentant un monde de justice et de paix.

Le défi du jeu : comprendre les inégalités, s'exprimer et agir face à elles. Offrir aux jeunes une expérience distrayante et enthousiasmante qui nourrit la confiance, l'espoir.

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 et par l'apport de connaissance sociologiques
- Permettre aux jeunes d'agir contre les inégalités

Conseils d'utilisation

Voir l'onglet "Pistes d'utilisation"

Bon à savoir

Le projet « Guetteurs d'Injustices », initié par l'association Ville Simplement, a mis en réseau des jeunes âgés de 11 à 25 ans vivant dans les quartiers prioritaires de la métropole de Nantes, avec l'objectif d'échanger et faire réagir par rapport aux inégalités, en amenant les jeunes à conscientiser ces

problématiques et réfléchir à des actions à mettre en œuvre.

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Ville Simplement
34 rue de la commune de 1871
44400 - Rezé
France - villesimplement@gmail.com
https://villesimplement.fr

Pistes d'utilisation

Description

Voir l'onglet "Sur l'outil"

Comment l'utiliser

Les participants se servent du plateau de jeu pour exprimer et identifier des injustices sociales, des inégalités ou des discriminations à partir des situations présentées sur les cartes ou issues de leur vécu. Ils engagent des discussions sur les causes et les conséquences de ces situations, et tentent de construire un monde de justice et de paix en retournant des pièces d'un puzzle symbolique.

Public

Jeunes et adultes

Rôle de l'animateur

En plus de faciliter le jeu en expliquant les règles et en encourageant la participation, l'animateur doit présenter et définir les trois notions clés : l'injustice, les discriminations et les inégalités sociales. Ils guident également les discussions sur les injustices identifiées, tout en favorisant un environnement inclusif et respectueux.

Aménagement de l'espace

L'outil peut être placé au milieu d'une table avec des chaises autour pour permettre une participation facile de tous les joueurs.

A quel moment d'un projet ?

Cet outil peut être utilisé à différents stades d'un projet en promotion de la santé, notamment lors de sessions de sensibilisation, d'ateliers de groupe ou de formations visant à explorer les inégalités sociales et à promouvoir la justice sociale.

En quoi il est soutenant pour la promotion de la santé ?

Le jeu encourage la réflexion critique, la prise de conscience des injustices sociales et des inégalités, ainsi que l'expression des participants. Il favorise également les échanges et les débats constructifs sur les moyens de construire un monde plus juste et égalitaire.

Temps de préparation :

Points forts :

Outil spécifiquement dédié à la thématique des inégalités qui favorise une prise de conscience à travers des exemples concrets issus du vécu des participants, tout en encourageant la réflexion critique et la discussion constructive.

Points d'attention :

Adapter certaines cartes au contexte belge, veiller à réaliser l'étape deux du jeu (bien qu'en option dans les règles du jeu) pour passer à l'action, et clarifier la distinction entre injustices sociales, discriminations et inégalités. Une mécanique ludique plus solide pourrait enrichir l'expérience de jeu.

Sujets abordés :

Inégalités sociales, discriminations, injustices

Date de l'avis : 21 mars 2024