

Jeu de plateau : à égalité ?

Cette activité est à faire en prélude à la visite de l'exposition.

Quel thème aborder ?

L'objectif de cette animation est de faire vivre une situation d'injustice aux participants afin de pouvoir questionner ce vécu et ainsi adjoindre à cette expérience un moment réflexif. Il s'agira ensuite d'interpréter ce jeu en amenant les enfants à poser des hypothèses sur ce qu'il peut signifier. Pour cela, il faudra installer un échange, les amener à faire un parallèle entre ce qui se passe dans le jeu, ce qui peut se passer dans la société et ce qui est présenté dans l'exposition pour tenter une construction collective de sens : en quoi ce que nous avons vécu nous apprend sur la justice, qu'est-ce que la discrimination ou encore qu'est-ce que l'égalité. Enfin, une discussion philosophique pourra être menée à l'issue de la visite de l'exposition à partir des questionnements établis au détour de cette activité préparatoire.

Objectifs : L'objectif de cette proposition pédagogique est de faire connaître les grandes figures militantes présentées dans l'exposition et de conserver une mémoire collective de la visite.

Public : À partir de 10 ans

Nombre : un groupe classe

Durée : 1h30 à 2h (Ce temps est un indicateur car cela dépend de l'exploitation que l'on souhaite réserver et donc du temps consacré au débriefing de l'expérience).

Espace : Les participants sont assis en cercle par groupe de 4 à 5 enfants autour du plateau de jeu

Matériel pour le jeu (par sous-groupes de cinq enfants)

- Le plateau
- Un dé
- Un pion par joueur
- Une fiche rappel des spécificités liées à chaque pion de couleur par participants et des règles de jeu (aide-mémo)
- des tickets « accès à l'exposition ».

Ce matériel est disponible en annexe. Il peut être plastifié pour une plus grande durabilité.

Mise en place et déroulement du jeu

On annonce aux participants que le but est de récolter des accès à l'exposition.

Règles du jeu

Chaque joueur pioche au hasard un des 5 pions. À chaque joueur est attribué un à cinq accès de départ (5 pour le pion bleu, 4 pour le vert, 3 pour le jaune, 2 pour l'orange, 1 pour le gris).

Chaque joueur joue en lançant le dé (celui qui a le pion bleu commence et ensuite, le tour continue dans le sens des aiguilles d'une montre).

Suivant la couleur de son pion, chacun pourra évoluer à l'aide du dé d'une manière différente.

- Joueur bleu : peut avancer du nombre de cases qu'il veut (entre 1 et 6).
- Joueur vert: reçoit un accès en plus à chaque fois qu'il reçoit un
- Joueur jaune: il avance selon le chiffre qu'indique le dé et reçoit le nombre d'accès indiqué sur les cases.
- Joueur orange : avance selon son lancer de dé et reçoit un accès en moins chaque fois qu'il reçoit un ou des accès.
- Joueur gris : ne peut jamais avancer que d'une case à la fois.

Suivant le nombre ou chiffre obtenu, le joueur avance son pion case par case.

Selon les indications des cases (voir plateau), les joueurs reçoivent un certain nombre d'accès à l'exposition.

Le jeu se termine quand un joueur atteint la case d'arrivée (s'il fait un chiffre trop grand avec le dé, il retourne en arrière du nombre de cases supplémentaires).

Le joueur qui a récolté le plus d'accès a gagné.

Déroulement de l'activité

- Disposer les enfants en petits groupes de quatre à cinq.
- Distribuer dans chaque groupe à chacun, au hasard, le matériel (S'il y a moins de cinq élèves dans le groupe, ne pas distribuer de pion bleu.) : un plateau de jeu, un dé, une réserve d'accès à l'exposition, un pion pour chaque joueur ainsi que les mémos
- Annoncer aux enfants que le jeu, dont on va expliquer les règles plus en détails, consiste à récolter des accès à l'exposition. Leur annoncer qu'il faudra être attentif au déroulement du jeu et que nous aurons l'occasion d'en discuter ensemble.
- Expliquer les règles du jeu.
- Laisser les enfants jouer en sous-groupes (de manière idéale, l'activité devrait durer environ 15 à 20 minutes.
- Lorsque l'activité est terminée (voir fin du jeu), demander aux enfants de comptabiliser les accès obtenus chacun. Demander ensuite aux enfants s'ils sont d'accord de former un groupe pour mettre en commun les accès obtenus. Chaque groupe doit se prononcer. Disposer les participants en cercle.
- Demander aux participants s'ils trouvent les décisions justes : « Est-ce que vous trouvez cela juste ? » et recueillir les premières réactions. Il s'agit ici d'une brève prise de parole qui s'en tient aux sentiments personnels : comment les élèves se sentent-ils à l'issue du jeu, selon la couleur du pion qu'ils avaient ?

Retour réflexif sur l'expérience de jeu

Il s'agit dans cette étape essentielle de mener les élèves à formuler des hypothèses sur le sens implicite du jeu, de faire la transposition entre ce qui s'est passé dans le jeu et ce qui se passe dans la vie et surtout le propos de l'exposition. Et donc, de tenter de faire faire un parallèle entre les caractéristiques liées à la couleur des pions et les capacités qu'ont certains individus (par nature ou grâce à leur contexte social et économique), afin de saisir ce que le jeu veut montrer.

L'animateur peut demander aux élèves d'exprimer leur interprétation en leur posant, par exemple, la question suivante : « Que s'est-il passé pendant le jeu ? Dans la vie, est-ce que ce genre de situation peut arriver ? » ; « À votre avis, qu'est-ce que ce jeu veut montrer ? » « De quoi parle ou va parler l'exposition ? »

L'enseignant doit prendre garde à ce que les prises de parole, à ce stade, s'en tiennent à la formulation d'une interprétation, sans discuter sur le fond, c'est-à-dire sans exprimer l'accord ou le désaccord avec la signification de l'interprétation.

Il est important de montrer que la conquête des droits civiques repose sur une demande d'égalité des droits mais que les individus qui sont désavantagés au départ (s'ils n'ont pas la possibilité de progresser ou de compenser) deviennent, au fur et à mesure, de plus en plus désavantagés par rapport aux autres, tandis que ceux qui sont avantagés au départ sont de plus en plus avantagés. C'est-à-dire que sans aucune intervention, les inégalités se creusent. Il sera alors intéressant de faire le parallèle avec le propos de l'exposition : la conquête des droits et d'un cadre légal est essentielle pour permettre une égalité de fait.

Quelques questionnements pour aller plus loin

- Si on devait recommencer le jeu, et que vous deviez à nouveau ne pas savoir quels avantages ou désavantages vont vous toucher, est-ce que vous mettriez des règles en place ? Si oui lesquelles ?

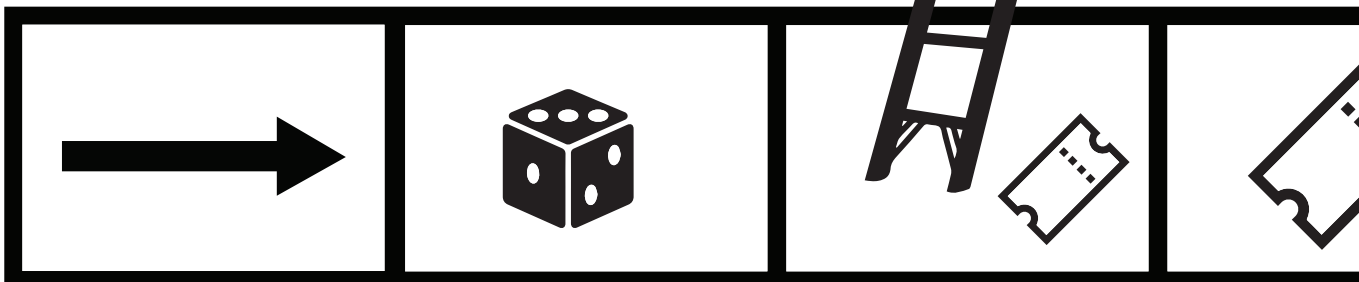
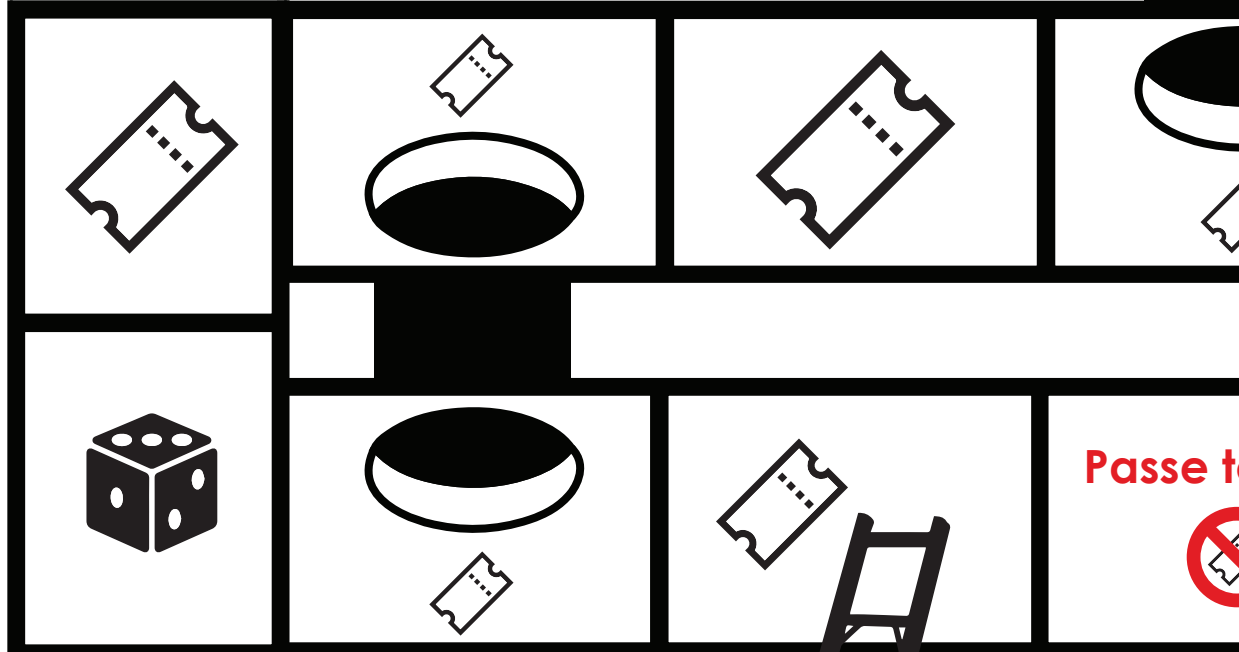
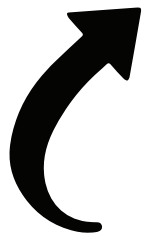
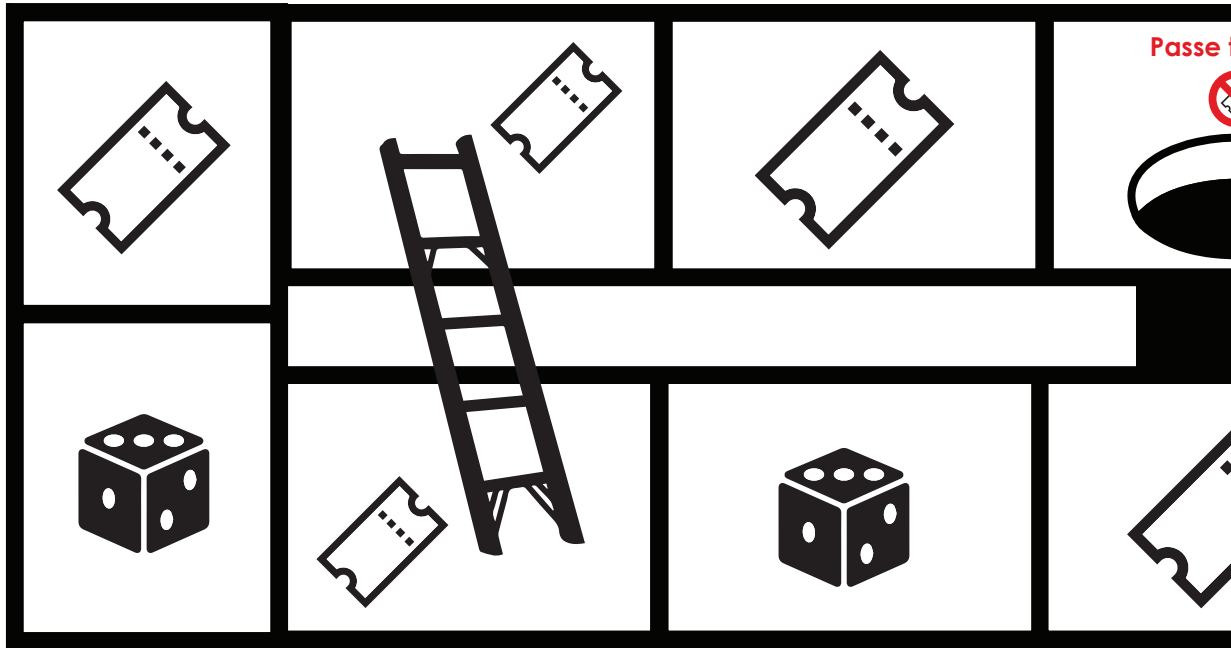
- Trouvez-vous plus juste qu'il n'y ait pas de différence entre les joueurs au départ et que tout le monde suive les mêmes règles ? Pourquoi ? Est-ce que dans la vie, tout le monde part sans différence ? À partir des réponses spontanées à chacune de ces questions, l'enseignant peut dégager et noter au tableau les questions d'approfondissement suivantes :

- Qu'est-ce que la justice ?

- La justice, est-ce l'égalité ?

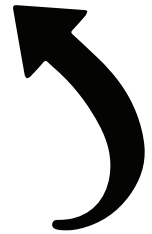
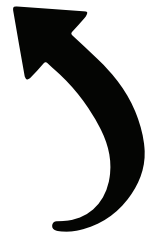
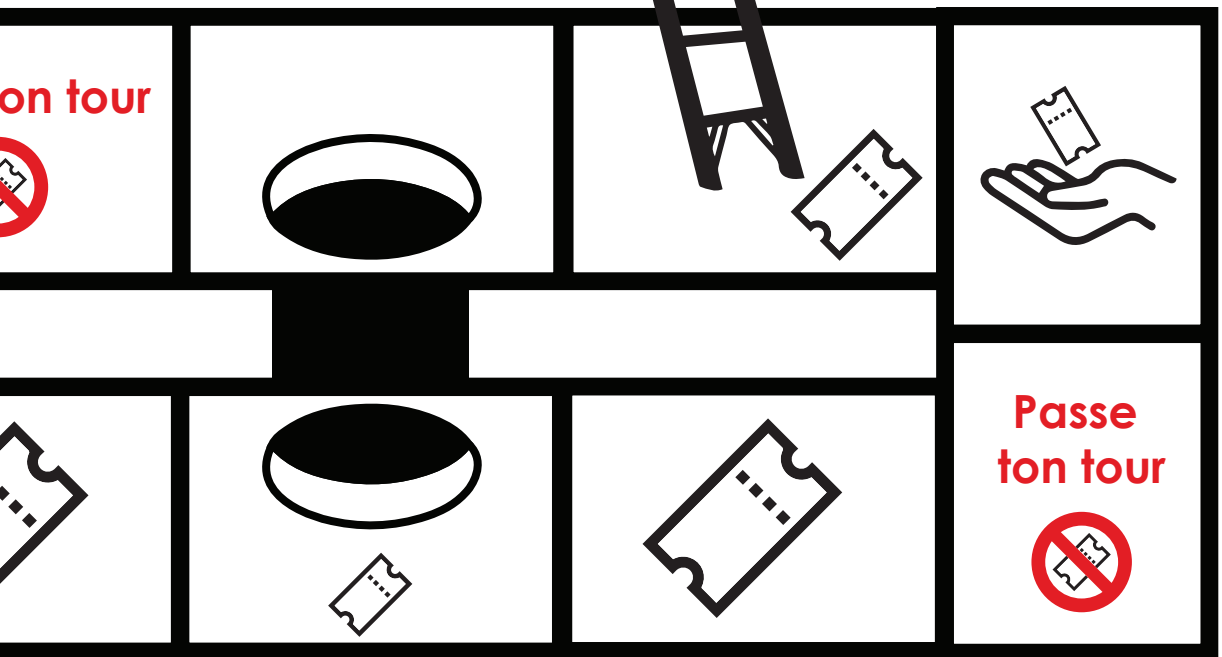
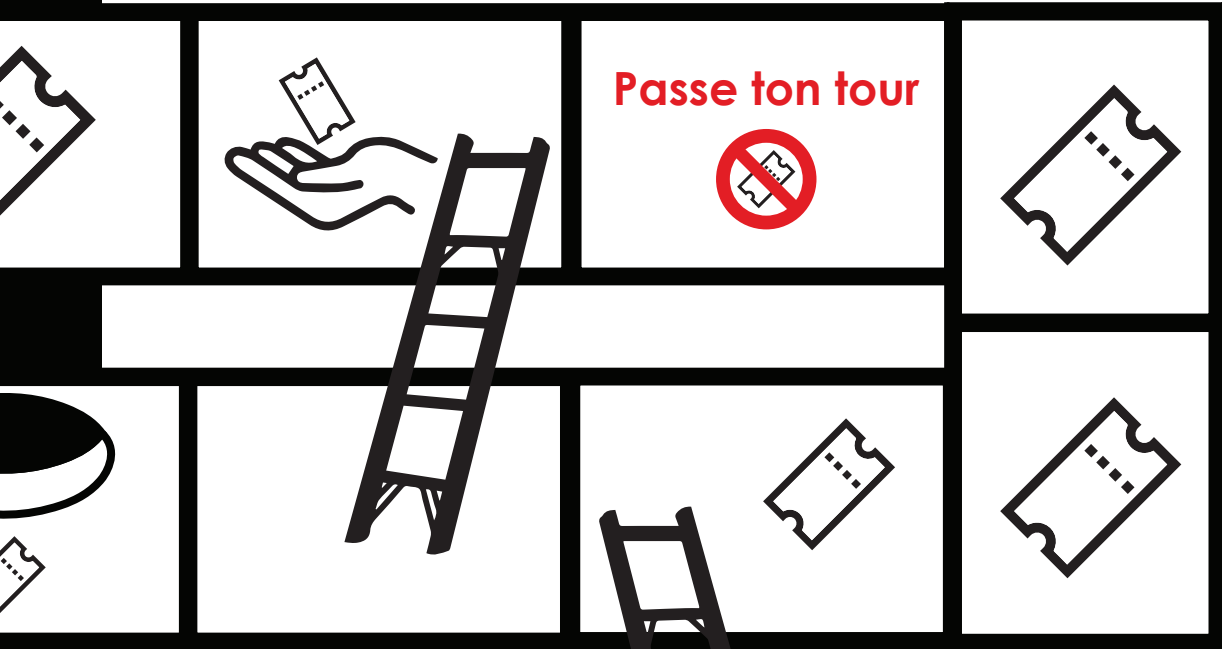
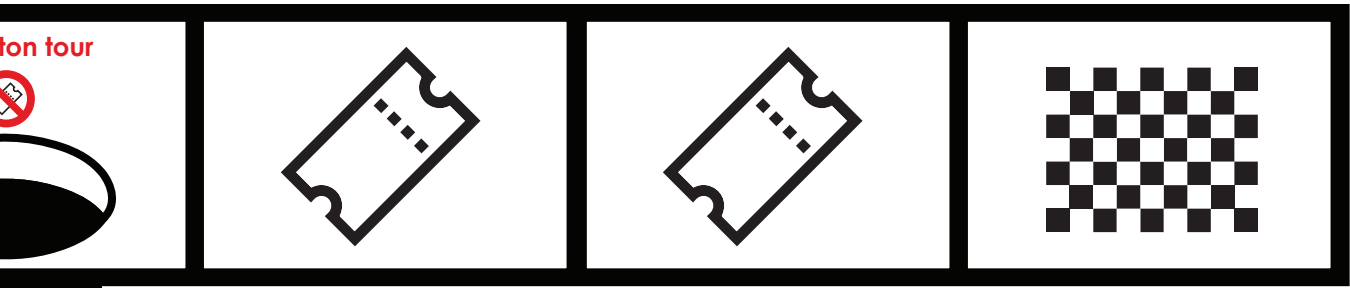
- Si la justice est l'égalité, qu'est-ce que l'égalité ? Si la justice est l'égalité, quelle égalité ?

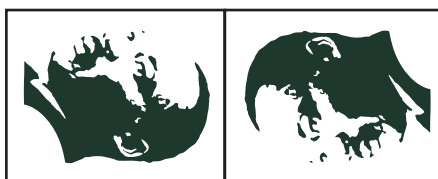
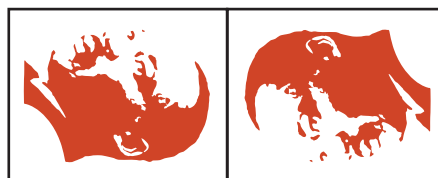
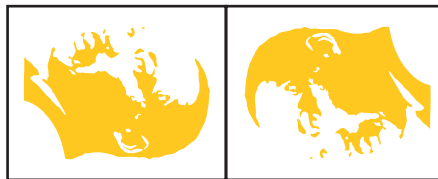
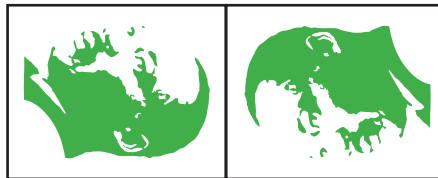
- Jusqu'à quel point la justice peut-elle amener l'égalité ?



Départ

Arrivée





Aide mémo



Relancer le dé



Vous empoechez le nombre d'accès indiqué (1, 2 ou 3)



Vous pouvez prendre un accès chez un autre joueur



Passez votre tour

Aide mémo



Relancer le dé



Vous empoechez le nombre d'accès indiqué (1, 2 ou 3)



Vous pouvez prendre un accès chez un autre joueur



Passez votre tour

Aide mémo



Relancer le dé



Vous empoechez le nombre d'accès indiqué (1, 2 ou 3)



Vous pouvez prendre un accès chez un autre joueur



Passez votre tour

Aide mémo



Relancer le dé



Vous empoechez le nombre d'accès indiqué (1, 2 ou 3)

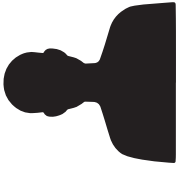


Vous pouvez prendre un accès chez un autre joueur



Passez votre tour

Aide mémo



Joueur bleu: peut avancer du nombres de cases qu'il veut entre 1 et 6.

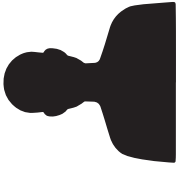
Joueur vert: reçoit un accès en plus à chaque fois qu'il en reçoit un.

Joueur jaune: il avance selon le chiffre qu'indique le dé et reçoit le nombre d'accès indiqué sur les cases.

Joueur orange: avance selon son lancer de dé et reçoit un accès en moins chaque fois qu'il reçoit un ou des accès.

Joueur gris: ne peut jamais avancer que d'une case à la fois.

Aide mémo



Joueur bleu: peut avancer du nombres de cases qu'il veut entre 1 et 6.

Joueur vert: reçoit un accès en plus à chaque fois qu'il en reçoit un.

Joueur jaune: il avance selon le chiffre qu'indique le dé et reçoit le nombre d'accès indiqué sur les cases.

Joueur orange: avance selon son lancer de dé et reçoit un accès en moins chaque fois qu'il reçoit un ou des accès.

Joueur gris: ne peut jamais avancer que d'une case à la fois.

Aide mémo



Joueur bleu: peut avancer du nombres de cases qu'il veut entre 1 et 6.

Joueur vert: reçoit un accès en plus à chaque fois qu'il en reçoit un.

Joueur jaune: il avance selon le chiffre qu'indique le dé et reçoit le nombre d'accès indiqué sur les cases.

Joueur orange: avance selon son lancer de dé et reçoit un accès en moins chaque fois qu'il reçoit un ou des accès.

Joueur gris: ne peut jamais avancer que d'une case à la fois.

Aide mémo



Joueur bleu: peut avancer du nombres de cases qu'il veut entre 1 et 6.

Joueur vert: reçoit un accès en plus à chaque fois qu'il en reçoit un.

Joueur jaune: il avance selon le chiffre qu'indique le dé et reçoit le nombre d'accès indiqué sur les cases.

Joueur orange: avance selon son lancer de dé et reçoit un accès en moins chaque fois qu'il reçoit un ou des accès.

Joueur gris: ne peut jamais avancer que d'une case à la fois.

