

LE JEU POUR L'ÉGALITÉ ET CONTRE LES VIOLENCES

Équité Toi ?



L'idée de créer un jeu socio-éducatif est née d'une rencontre entre l'association Adalea, association fortement engagée depuis plus de 30 ans dans la lutte contre toutes les formes d'exclusion et de discrimination, et Dominique POTARD, artiste plasticienne engagée dans son travail artistique pour la cause des femmes, en dénonçant les atteintes faites aux femmes et en revendiquant leur plénitude, leur intégrité.

Ce projet a été porté par le pôle EMPLOI FORMATION d'Adalea qui, sur ses actions de formation à destination des jeunes de moins de 26 ans, impulse et valorise des réalisations collectives qui permettent notamment l'apprentissage de la tolérance, l'acceptation des autres et des différences, l'entraide dans la poursuite d'un objectif commun.

Tous les acteurs impliqués dans le projet : les stagiaires des actions POP (prestation orientation professionnelle) et PPE (prestation préparatoire à l'emploi)*, l'équipe encadrante, les intervenants extérieurs se sont engagés avec beaucoup d'enthousiasme, de disponibilité, de persévérance pour construire ce jeu à destination d'un large public, qui vise à aborder le thème de l'égalité et des violences de façon ludique pour susciter l'échange, le débat et la réflexion.

Le cadre législatif français réprime la violence et vise à promouvoir l'égalité. Pour autant, chacun le sait et le constate au quotidien, la loi ne suffit pas pour faire évoluer, changer les mentalités et les comportements.

Avec « Équité toi ? » notre ambition est de contribuer, en jouant, à promouvoir une société non violente et égalitaire.

Pierre GRELLARD
Président d'Adalea

Manuela CHARLES
Directrice d'Adalea



**Ces actions sont financées par le Conseil Régional de Bretagne*





PRÉSENTATION DU JEU

Un jeu qui vise plusieurs objectifs :

Sensibiliser à :

- l'égalité des droits entre les femmes et les hommes ;
- la prévention des violences faites aux femmes et toutes formes de violences en général ;
- la lutte contre toutes formes de discrimination (racisme, homophobie...).

Permettre :

- d'échanger des opinions sur des sujets sensibles ;
- de combattre les idées reçues et les « a priori » négatifs ;
- d'ouvrir un dialogue entre les participants.

Informé sur :

- des points juridiques et réglementaires de la vie courante ;
- des aides sociales et des numéros verts d'assistance ;
- des points historiques et des statistiques qui nous concernent tous.

Un jeu qui s'adresse à différents publics :

Un public cible de jeunes :

- conçu à partir de questions de collégiens, lycéens, apprentis, stagiaires de la formation professionnelle, résidents de FJT, ce jeu cible particulièrement cette population ;
- Il constitue un excellent support pour échanger dans le cadre d'une classe, d'un foyer de jeunes, d'un CFA...
- les cartes défis permettent une mise en scène de situations apportant un aspect ludique au jeu.

Un jeu qui s'adapte aux adultes :

- les tests effectués montrent qu'« Équité toi ? » peut s'adapter à des publics plus âgés : jeunes ou adultes en situation de formation ou d'insertion ;
- ce jeu basé sur la communication orale peut être utilisé auprès de publics en situation d'illettrisme, d'alphabétisation ;
- la préparation préalable du jeu permet de sélectionner les questions en fonction du groupe et de l'âge des participants.



CONTENU DU JEU

Un plateau de jeu de 50 cases :

- 12 cases RUE (6 cases VIOLENCES, 6 cases ÉGALITÉ) ;
- 6 cases FOYER - MAISON (3 cases VIOLENCES, 3 cases ÉGALITÉ) ;
- 6 cases ÉCOLE - FORMATION (3 cases VIOLENCES, 3 cases ÉGALITÉ) ;
- 6 case VIE SOCIALE ET CITOYENNE (3 cases VIOLENCES, 3 cases ÉGALITÉ) ;
- 6 cases TRAVAIL - EMPLOI (3 cases VIOLENCES, 3 cases ÉGALITÉ) ;
- 6 cases DÉFIS ;
- 4 cases CITATIONS ;
- 4 cases VISUELS.

110 cartes de jeu :

- 15 cartes RUE (9 cartes VIOLENCES, 6 cartes ÉGALITÉ) ;
- 15 cartes FOYER - MAISON (7 cartes VIOLENCES, 8 cartes ÉGALITÉ) ;
- 30 cartes ÉCOLE - FORMATION (17 cartes VIOLENCES, 13 cartes ÉGALITÉ) ;
- 20 cartes VIE SOCIALE ET CITOYENNE (11 cartes VIOLENCES et 9 cartes ÉGALITÉ) ;
- 18 cartes TRAVAIL - EMPLOI (8 cartes VIOLENCES, 10 cartes ÉGALITÉ) ;
- 12 cartes DÉFIS (12 cartes JEUX DE RÔLE).

1 tableau

1 guide de jeu

4 pions

5 dés

1 stylo

2 boîtes contenant les cartes à jouer

1 boîte en plastique rigide contenant l'intégralité du jeu



PRÉPARATION DU JEU

Le jeu est co-dirigé par :

Un animateur formé à la pratique du jeu :

- professeur ;
- formateur(trice) ;
- conseiller(ère) d'éducation ;
- travailleur(euse) social ;
- etc...

Un expert qui apportera des éléments de réponse complémentaires :

- infirmier(e) ;
- pédopsychiatre ;
- psychologue ;
- médiateur(rice) ;
- juriste ;
- etc...

Une séance de jeu dure environ 2h30. Les organisateurs peuvent prévoir une pause au milieu de la partie.

Préparation préalable à la séance de jeu :

« Équité toi ? » est un jeu socio-éducatif destiné aux jeunes et aux adultes. C'est un support ludique permettant d'aborder des questions sensibles et parfois taboues. Les publics du jeu étant divers et variés, **il est indispensable que les organisateurs préparent préalablement chaque partie.**

La préparation d'une partie consiste à **sélectionner les questions qui seront posées** en fonction des sujets que l'on souhaite aborder selon l'âge ou le vécu des participants. Cette préparation permettra également à l'expert(e) de se renseigner sur les questions choisies et d'apporter des compléments de réponse en lien avec de nouveaux textes de loi et des faits d'actualité.



RÈGLES DU JEU

Début de jeu

L'animateur(rice) répartit les cartes de jeu sur une table annexe en fonction de leur thème (RUE, FOYER - MAISON, ÉCOLE - FORMATION, VIE SOCIALE ET CITOYENNE, TRAVAIL – EMPLOI) et nature (ÉGALITÉ, VIOLENCES). Cette répartition facilitera le rôle de l'animateur(rice) au long de la partie.

L'animateur(rice) constitue au hasard 4 équipes de 3 à 6 joueurs et positionne chacun des pions sur une case DÉPART.

L'équipe débutant la partie est tirée au sort, lance un dé et avance son pion du nombre de cases indiqué par celui-ci. Les pions avancent sur le plateau dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie

En fonction du thème (RUE, FOYER - MAISON, ÉCOLE - FORMATION, VIE SOCIALE ET CITOYENNE, TRAVAIL – EMPLOI) et de la nature de la case (ÉGALITÉ, VIOLENCES) sur laquelle se trouve le pion, une question est posée par l'animateur(trice).

Chacune des équipes se concerte. L'équipe interrogée répond en premier puis les autres à tour de rôle. Le débat débute alors de manière naturelle. L'animateur(rice) clôt la discussion lorsqu'il estime le moment opportun et donne la parole à l'expert(e) qui enrichit les réponses d'un éclairage complémentaire. L'animateur(trice) peut ensuite cocher la case correspondante à la question posée sur le tableau. Le tableau ne sert pas à comptabiliser les points mais à savoir quels thèmes ont déjà été abordés.

L'équipe suivante commence son tour de jeu et ainsi de suite jusque la fin du temps de jeu prévu par les organisateurs.

Fin du jeu

À la fin du temps de jeu, les participants font un retour général sur cette expérience de jeu.



CASES DU JEU

Les différentes cases



Égalité

Les cases ÉGALITÉ sont réparties sur le plateau de jeu. Ce sont les cases colorées. Lorsqu'un pion tombe sur l'une de ces cases, l'animateur(rice) pose une question ÉGALITÉ appartenant au thème sur lequel se situe le pion. En cas de doute sur le thème, se référer à la page centrale du guide de jeu.



Violences

Les cases VIOLENCES sont les cases en noir et blanc. Lorsqu'un pion tombe sur l'une de ces cases, l'animateur(rice) pose une question VIOLENCES appartenant à l'un des thèmes du jeu.



Défis

Lorsqu'une équipe tombe sur une case DÉFIS, l'animateur(rice) choisit une carte DÉFIS. Si la case est une carte JEUX DE RÔLES, deux joueurs de l'équipe interrogée mettent en scène la situation énoncée. Une fois la situation interprétée, les autres participants peuvent intervenir. Dans le cas d'une carte QUI EST-CE ? toute l'équipe doit deviner le personnage.



Citations

Lorsqu'une équipe tombe sur une case CITATIONS, l'animateur(rice) énonce la citation à haute voix. Les équipes se concertent alors sur la signification de la citation.

L'équipe interrogée donne son explication en premier puis les autres équipes à tour de rôle. Une fois que toutes les équipes se sont exprimées, l'expert(e) ou l'animateur(trice) prend la parole et donne un éclairage complémentaire sur la citation. Si une équipe tombe sur une case CITATIONS qui a déjà été jouée, l'équipe choisit d'avancer ou de reculer d'une case.



Visuels

Les cases VISUELS sont les cases en couleurs qui dépassent du parcours. Lorsqu'une équipe tombe sur une carte VISUELS, l'équipe observe l'illustration de la case et donne son opinion. Les autres équipes apportent ensuite leurs commentaires. Enfin, l'expert(e) donne un éclairage sur le visuel. Si une équipe tombe sur une case VISUEL qui a déjà été jouée, l'équipe choisit d'avancer ou de reculer d'une case.

DÉPART ÉQUIPE 2

TRAVAIL - EMPLOI

DÉPART ÉQUIPE 1

CASE CITATIONS

CASE VISUELS

CASE

ASSEMBLEE NATIONALE

VIE SOCIALE ET CITOYENNE

1900 : Convention internationale pour l'égalité des droits entre filles et garçons	1980 : Loi sur la médiation de conciliation
1947 : Première femme ministre	1987 : Loi relative à l'égalité de territoires
1944 : Loi relative à l'égalité de territoires	1987 : Loi relative à l'égalité de territoires
1945 : Première femme à exercer le 1 ^{er} mandat de ministre	1975 : Loi sur l'autorisation TVG
1961 : Première femme à occuper le poste de ministre	

1791 : Déclaration des droits de la Femme et de la Citoyenne





RUE

FOYER - MAISON

DÉPART ÉQUIPE 3

DÉFIS

ÉCOLE - FORMATION

DÉPART ÉQUIPE 4

Liberté Égalité Fraternité

ÉCOLE Pierre et Marie Curie

Qu'est-ce que la formation ?

Centre de Formation École





CONSEILS D'ANIMATION

- « Équité toi ? » est un jeu ayant pour objectif d'aborder de façon ludique des sujets sensibles. L'échange et le débat entre les participants sont le but du jeu. **Les animateurs doivent expliquer en début de partie qu'il n'y a pas de système de points**, ni de vainqueurs et de perdants.
- Le **binôme animateur(trice)/expert(e) gagnera à être mixte**.
- En début de partie l'animateur(trice) explique au groupe que tout ce qui sera dit durant la partie reste **confidentiel**.
- Dans le cas d'un groupe mixte, l'animateur(trice) veillera au respect du **panachage filles/garçons** dans chaque équipe.
- Afin d'améliorer la cohésion de groupe, Il est intéressant de **répartir dans différentes équipes** les personnes du groupe ayant le plus d'affinités.
- Il peut être utile pour l'animateur(trice) et l'expert(e) d'**utiliser un tableau** durant le jeu afin d'y noter les numéros de téléphone, dates, noms de personnages historiques...
- L'animateur(trice) doit chercher à susciter chez les participants une prise de position par rapport au sujet abordé. Le jeu est un outil, un support qui permet de faciliter l'échange.
- Avant le début d'une partie, les animateurs peuvent inciter les participants à observer le plateau de jeu et à donner leur ressenti face au visuel global.



La volonté des fondateurs de l'association en 1979 et des acteurs d'aujourd'hui (administrateurs et salariés), était et reste en 2010 de développer une coopération collective, une action sociale inventive et offensive sur le champ de la lutte contre les exclusions. Notre ambition et notre histoire associative s'est traduite par un développement des actions, des structures pour les publics les plus en difficulté et les femmes victimes de violences familiales.

POLE ACCUEIL ECOUTE & VEILLE SOCIALE

- Accueil Ecoute Femmes : accompagnement des femmes victimes de violences conjugales
- Boutique Solidarité pour les personnes à la rue
- 115 : dispositif départemental de veille sociale : mise à l'abri des personnes sans domicile
- Point Accueil Santé
- L'accompagnement des allocataires du RSA marginalisés
- Service Intégré d'Accueil et d'Orientation (SIAO)



POLE LOGEMENT HEBERGEMENT

- Centres d'Hébergement et de Réinsertion Sociale (77* places dont 34* pour des femmes victimes de violences)
- Maison Relais (25* places) / 6* places de stabilisation
- L'intermédiation des logements des Programmes Sociaux Thématiques
- Une action visant la préparation à la sortie de maison d'arrêt en partenariat avec le SPIP
- Un bail à réhabilitation (Loudéac)
- Un dispositif de sous-location et d'aide au logement temporaire
- L'accompagnement à la recherche de logement / ASLL
- Accompagnement DALO (Saint-Brieuc et Loudéac)



* données 2010

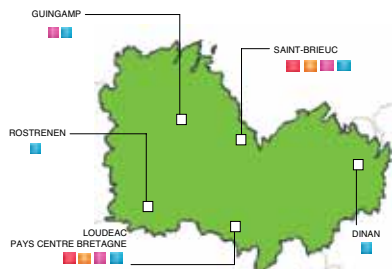
POLE EMPLOI FORMATION

- Accompagner la recherche d'emploi
- Vérifier et valider des projets professionnels
- Faire découvrir, former et valider des compétences dans les métiers du bâtiment, du nettoyage, de l'agriculture
- Réapprendre les Savoirs Fondamentaux : calcul, lecture, écriture
- Apprendre le français aux personnes d'origine étrangère
- Sensibiliser aux premiers secours : formation Sauveteur Secouriste du Travail
- Auto-école sociale
- Développer une culture de l'égalité hommes–femmes



POLE ATELIERS INSERTION

- Atelier tri et récupération des métaux (Saint-Brieuc) : démontage des ensembles métalliques. Les métaux triés, environ 80 tonnes par an, sont ensuite revendus (12 salariés en 2010)
- Atelier peinture / second œuvre bâtiment (Pays de Saint-Brieuc) : Rénovations intérieures de bâtiment . (20 salariés en 2010)
- Rénovation et entretien du patrimoine bâti et rénovation et entretien du petit patrimoine bâti des communes de la CIDERAL (Centre Bretagne, 10 salariés en 2010)
- Rénovation du site de la Roche aux Cerfs en Centre Bretagne. Partenariat avec la CIDERAL, la direction Interrégionale des Services Pénitentiaires, la maison d'arrêt de Saint-Brieuc et le SPIP (6 personnes en aménagement de peine)



Adalea dans les CÔTES D'ARMOR
4500 personnes suivies par an

Pour en savoir plus :
02.96.77.05.50
secretariatdirection@adalea.fr
www.adalea.fr



PRÉSENTATION DE DOMINIQUE POTARD

Présentation de la directrice artistique du jeu : Dominique Potard

Dominique Potard - artiste plasticienne costarmoricaine - nourrit son travail de sensualité et de questionnements de l'intime.

« Mettre la vie, la femme à travers son corps en lumière, l'explorer comme territoire intime ».

Revendiquer la plénitude, l'épanouissement dans sa complexité, son appartenance à une société, au monde. Etre pleine et entière. Défendre l'amour qu'on se porte à soi, qu'on donne aux autres, que les autres nous offrent. Mais aussi lancer un cri contre la barbarie humaine !



Revenir sur le passé, questionner le présent. Superposer, mettre en abîme l'histoire, l'atteinte faite aux femmes comme un acte universel de « décapitation », de soumission à un ordre établi...

Observer les corps et les reconstruire, les charger de symbolisme. Mettre à jour leur lisibilité. En établir une cartographie. Interroger les codes. Se raconter et aussi les autres. Du vécu, de l'entendu, du partagé. Combien de passages, de vies, de luttes pour se dé-jouer des carcans, vivre, bouger au-delà, penser à bras le corps – être unique comme autant de facettes d'une évidence existentielle, d'une pensée construite, assumée, libérée.

Dominique Potard, qui a déjà travaillé avec des jeunes à l'élaboration du jeu « Câlines Malins » avec l'ADIJ 22, expose dans le cadre des Biennales de l'Égalité du Conseil Régional Bretagne, mois des Femmes en Côtes d'Armor, Rennes, Gennevilliers...

<http://www.dominiquepotard.com>



REMERCIEMENTS

Ce jeu n'aurait pu voir le jour sans le soutien financier des personnes et institutions partenaires suivantes :

- le Conseil Régional de Bretagne ;
- l'Etat ;
- le Fonds Social Européen.

Nous tenons également à remercier ces personnes et organismes qui ont permis la réalisation d' « Équité toi ? » :

- les salariés(ées) et les administrateurs (trices) d'Adalea ;
- Madame Dominique POTARD, plasticienne ;
- Madame Danielle BOUSQUET, députée des Côtes d'Armor ;
- Madame Gaëlle NIQUE, avocate ;
- Madame Isabelle HAMON, chargée de projet égalité professionnelle (réseau Missions Locales Côtes d'Armor) ;
- Madame Bernadette VANDEN DRIESSCHE, Chargée de mission départementale (22) aux droits des femmes et à l'égalité ;
- les Missions Locales du Centre Bretagne et de Saint Brieuc ;
- l'Association Départementale Information Jeunesse (ADIJ 22) ;
- le Centre d'Information sur les Droits des Femmes et des Familles (CIDFF 22) ;
- le GREF Bretagne ;
- l'académie de Rennes ;
- le lycée Jean Moulin de Saint Brieuc (22) ;
- le collège Léonard de Vinci de Saint Brieuc (22) ;
- le FJT Le Marronnier de Saint Brieuc (22) ;
- le FJT L'Igloo de Saint Brieuc (22) ;
- le lycée Freyssinet à Saint Brieuc (22).

et également les stagiaires d'Adalea impliqués dès le démarrage du projet :

ALVES Teresa / APPERCE Audrey / BAHNASY Jayda / BERNARD Morgane
BEUVE Mélanie / CALOS Gwen / CHABOT Suzie / COLIN Gaël / CZOBYEZ Julie /
FERNANDEZ Romain / GUERIN Antoine / HENRY Elsa / KAMANGA Bijou / KERVOT
Marie-Laure / LE BIHAN Sandrine / LE MOINE Julien / L'ECHELARD Typhanie / LEROY
Pauline / LOIR Jérémy / LUCAS Anne-Cécile / MARION Morgane / POULOUIN Eric /
SARZEAUD Julie / SAUVAGE Anthony / TANGUY Aurélien / TAOFINUU Jean-Marie /
Tijani Leïla / URBIETA William / URO Morgane.

Nous souhaitons enfin rendre un hommage particulier à Jacqueline CHEVE, sénatrice, pour son soutien au démarrage du projet.



Adalea

30 bis rue du Docteur Richard - 22000 Saint-Brieuc

Tél : 02 96 77 05 50 - Fax : 02 96 77 05 51

www.adalea.fr

rouennais.com PLEIRIN 02 96 58 02 03