



A destination des formateurs, des animateurs, des coordinateurs
et de l'ensemble des travailleurs et volontaires du secteur de la jeunesse.

LE RADICALISME, LE RADICALISME VIOLENT ET LA DISCRIMINATION

DOSSIER PEDAGOGIQUE

POSTURES



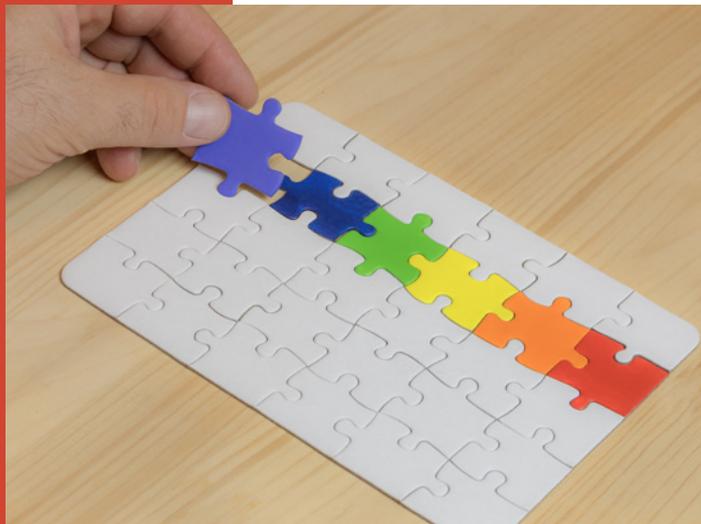
TABLE DES MATIÈRES

Introduction.....	3
Apocalypse climatique	4
Définitions	6
Jeu : débattre autour de la posture	8
Quelques conseils en terme de posture.....	10
Techniques de communication pour dialoguer avec les jeunes	11
Processus de radicalisation menant à la violence	13
Education aux médias et à l'information.....	15
Réagir à une théorie du complot.....	21
Crée une théorie du complot	24
Ressources.....	26
Annexe.....	28

Dans ce document, les termes utilisés sont entendus dans leur sens épïcène, de sorte qu'ils visent les hommes et les femmes.



INTRO



En tant qu'animateurs, éducateurs... travailleurs et volontaires de la jeunesse, il n'est pas toujours évident de savoir comment réagir suite à un fait de radicalisme violent, qu'il s'agisse d'un fait d'actualité (par exemple, un attentat) ou d'un fait constaté sur le terrain (par exemple, deux jeunes qui se battent à cause de convictions radicales). Nous avons voulu rassembler ici quelques contenus théoriques et outils permettant une réflexion sur la posture à avoir dans ces situations à destination des formateurs des acteurs du secteur (formations d'animateurs, de coordinateurs, d'éducateurs, de chargés de projets...).

La radicalisation menant à la violence : qu'est-ce que c'est ?¹

Voici la définition proposée par le Centre de prévention de la radicalisation menant à la violence (CPRMV) : Il n'existe pas de définition universelle sur le phénomène de la radicalisation menant à la violence. Le CPRMV le définit toutefois comme suit : « un processus selon lequel des personnes adoptent un système de croyances extrêmes – comprenant la volonté d'utiliser, d'encourager ou de faciliter la violence – en vue de faire triompher une idéologie, un projet politique ou une cause comme moyen de transformation sociale. »

Au cœur du processus de radicalisation menant à la violence, on trouve une dynamique de rupture des individus avec leur environnement de proximité (famille, amis, collègues, etc.) et une progression vers une dérive radicale pouvant éventuellement conduire à la violence.

Ainsi, la radicalisation violente renvoie à :

- l'adoption d'une idéologie dont la logique devient un véritable cadre de vie, d'action et de signification pour un individu ;
- la croyance dans l'utilisation des moyens violents pour faire entendre une cause ;
- la fusion entre l'idéologie et l'action violente.

Il est donc primordial de continuer à lutter contre les diverses formes de discriminations qui peuvent mener à une radicalisation violente.

UNIA (Centre interfédéral pour l'égalité des chances) liste les critères dits « protégés » par la législation antidiscrimination (lois fédérales, décrets et ordonnances). Cela signifie que toute discrimination basée sur un de ces critères est interdite et punissable : les 5 critères dits « raciaux » (prétendue race, couleur de peau, nationalité, ascendance (juive) et origine nationale ou ethnique), le handicap, les convictions philosophiques ou religieuses, l'orientation sexuelle, l'âge, la fortune (autrement dit les ressources financières), l'état civil, les convictions politiques, les convictions syndicales, l'état de santé, les caractéristiques physiques ou génétiques, la naissance, l'origine sociale, la composition de ménage.

A ces critères qui relèvent de la compétence d'Unia s'ajoute le critère du sexe (qui relève de l'Institut pour l'égalité des femmes et des hommes) et le critère de la langue (pour lequel aucun organisme public n'a reçu de compétence spécifique).²

1. <https://info-radical.org/fr/definition/>

2. <https://www.unia.be/fr/criteres-de-discrimination/criteres-de-discrimination>



APOCALYPSE CLIMATIQUE

L'INVENTION D'UN MODÈLE DE SOCIÉTÉ

Entre choix de survie et valeurs citoyennes

L'animation Apocalypse climatique, créée par le Forum des jeunes, est un «serious game», un jeu de rôles à dimension citoyenne. Les participants se retrouvent transportés dans une situation de crise : dans un avenir pas si lointain, la ville qu'ils habitaient est entièrement détruite par un tsunami. Un concours de circonstances fait qu'ils échappent à peu près à la catastrophe. Affaiblis, en état de choc et coupés du monde, ils doivent, petit à petit, réinventer un modèle de société.

A plusieurs reprises, l'histoire narrée aux participants s'interrompt et les place devant des choix. En fonction de l'option choisie, le scénario bifurque. Une fois l'histoire terminée, les joueurs sont remis devant leurs choix et sont invités à entamer une réflexion citoyenne, l'animateur pouvant donner quelques informations de fond.

Le guide pédagogique en annexe indique pas à pas comment gérer l'animation. Celle-ci est normalement prévue pour une heure trente au minimum.

Nous proposons d'utiliser cette animation afin de comprendre comment une société se construit car le radicalisme violent ne peut pas être abordé sans prendre en compte le contexte et le parcours social des personnes qui posent des actes de radicalisme violent. Cette animation peut être utilisée en début de formation en guise d'introduction.

Pour ce faire, nous allons suivre la version proposée en P25 :

P17 : introduction et partage de l'eau

P18 : l'alliance

P21 : la démocratie réinventée.

P23 : les voleurs

(vous pouvez passer le chapitre à la P24: les vieillards)

P 25 : la conclusion

(premier paragraphe "les nouveaux venus")

Les thématiques suivantes sont abordées : le partage des richesses (égalité/équité), la diversité culturelle, la démocratie et la justice. On peut donc s'arrêter après la séquence 2.1. (page 23) et conclure avec la formule qui ouvre la séquence 3.1. (page 25).

Le guide pédagogique fournit aussi tous les outils pour la deuxième partie de l'animation, le débriefing des choix posés (à partir de la page 31).

L'animation met les participants dans une situation extrême : la lutte pour la survie et donc la confrontation avec la mort. Dans ce cadre, les choix à poser sont marqués par l'urgence, d'autant que l'animateur met la pression : pression du récit, pression du temps imparti...

Une erreur serait de considérer les choix les plus violents ou les plus « négatifs » à première vue comme les seuls choix « radicaux ». En se fondant sur l'unique définition utilisable à ce moment de la formation, la plus évidente, celle du dictionnaire (Larousse en l'occurrence), on peut trouver une manière nuancée de présenter les choses.

En effet, le Larousse fournit la définition suivante du terme « radicalisation » : Rendre un groupe, son action, plus intransigeants, plus durs, en particulier en matière politique ou sociale. On peut donc en conclure que des situations extrêmes, comme celles vécues lors de l'animation, peuvent amener un groupe à être plus « intransigent » et « dur », mais ces deux caractéristiques ne sont pas nécessai-

rement connotées négativement. L'intransigeance a pu porter des idéaux très élevés dans la critique d'organisations sociales déficientes : que l'on pense à Gandhi ou Martin Luther King.

En cela donc, les choix posés pendant le jeu peuvent être tous considérés comme « radicaux » à cause de la donnée de base de celui-ci : la perte de repères et le questionnement sur la place à occuper dans la société. Mais cette radicalité peut donc aussi porter des énergies favorables au vivre-ensemble : défendre l'équité, la justice pour tous, l'ouverture à la diversité culturelle, la démocratie participative sont des choix radicaux. Le but est de rester vigilant aux valeurs qui les portent.



Radicalisation violente ou non violente

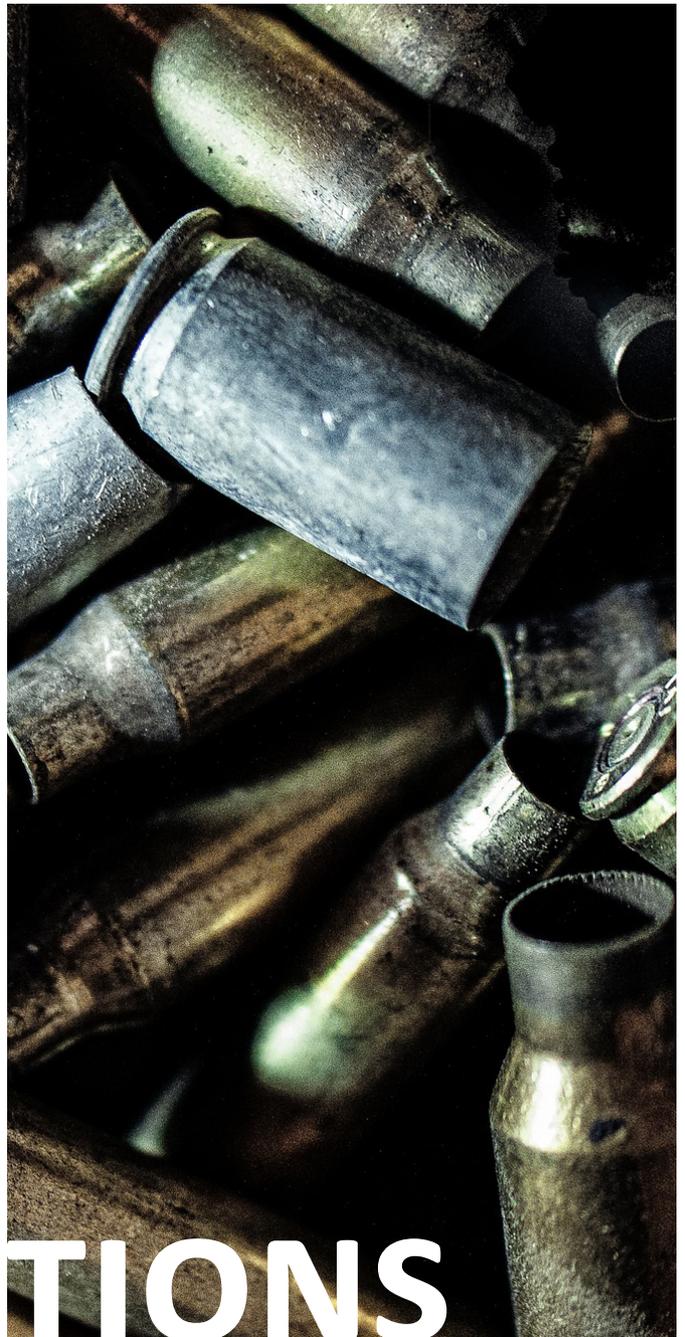
Il est important de distinguer la radicalisation violente de la radicalisation non violente. Parfois, l'enfermement d'un individu dans ses propres certitudes peut se traduire par un positionnement radical qui n'est pas nécessairement en contradiction avec les valeurs et les normes démocratiques : en ce sens, la radicalisation n'est pas considérée comme de la radicalisation violente.

D'ailleurs, les radicaux non violents peuvent jouer un rôle très positif – tant dans leur communauté que dans un contexte politique plus large. Pour preuve, la plupart des progrès des sociétés démocratiques sont le résultat d'une certaine forme de radicalisation : Martin Luther King, Gandhi, Mandela furent tous considérés, en leur temps, comme des radicaux. Ainsi, contester ce qui est fermement établi, c'est exposer une critique radicale d'un élément du système social, ce qui peut concourir à l'évolution positive de la société.

Là où les points de vue radicaux deviennent problématiques, c'est lorsque, pour faire triompher une cause, une idéologie ou une vision du monde, ils visent à légitimer, à encourager ou à valider la violence et des formes de comportements extrémistes violents – incluant le terrorisme, mais également les gestes haineux violents. L'individu engagé dans un processus de radicalisation menant à la violence est donc celui qui, parce qu'il est catégoriquement convaincu que le système de croyances auquel il adhère est exclusif et total, peut encourager, faciliter ou faire l'exercice de la violence au nom de ce système.

<https://info-radical.org/fr/definition>

DÉFINITIONS



Crime haineux

Un crime haineux est un acte criminel motivé par des préjugés ou de la haine à l'égard d'une personne ou d'un groupe, en raison de facteurs tels que : la race, l'origine nationale ou ethnique, la langue, la couleur, la religion, le sexe, l'âge, l'orientation sexuelle, l'identité ou l'expression de genre, ou la déficience mentale ou physique.

Source

Origine d'une information

<https://info-radical.org/fr/incident-haineux/definition>
<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais>



Quelques exemples de l'impact que peuvent avoir des fake-news :

- La RT diffuse régulièrement des fausses informations anti-migrants. L'objectif du gouvernement russe est de déstabiliser les gouvernements européens par la montée de l'extrême droite.
- La prise du Capitole par les partisans de Trump a pour origine ses affirmations répétées concernant les élections, ces dernières étant truquées selon l'ex-président.

<https://www.euractiv.fr/section/avenir-de-l-ue/news/la-russie-championne-de-la-manipulation-de-l-information/>

Rumeur

Nouvelle, bruit qui se répand dans le public, dont l'origine est inconnue ou incertaine et dont la véracité est douteuse. Une information non confirmée surprenante, voire inquiétante, qui circule par le bouche-à-oreille.

Fake-news – Désinformation

Utilisation des techniques de l'information de masse (internet, télévision, radio, ...) pour induire en erreur, cacher ou travestir les faits ou dans le but de faire rire (satire, par exemple, le journal « Le Gorafi » <http://www.legorafi.fr/>)

L'Assemblée nationale française a voté le 4 juillet 2018 une loi anti-fake news définissant le terme fake-news comme suit : « Toute allégation ou imputation d'un fait dépourvu d'éléments vérifiables de nature à la rendre vraisemblable constituera désormais une «fausse information» ».

AnTISPAMS outil pédagogique créé par le CIDJ

« Théories du complot, ressorts et mécanismes » Livret pédagogique développé par Média Animation. Avec le soutien de la CoCoF et de la Fédération Wallonie-Bruxelles © 2017

Fake news : une définition s'impose – Les Cahiers du journalisme – Débats – <http://cahiersdujournalisme.org/V2N2/CaJ-2.2-D031.pdf>

Hoax

C'est une information fausse, périmée ou invérifiable propagée spontanément par les internautes. Les hoax peuvent concerner tout sujet susceptible de déclencher une émotion positive ou négative chez l'utilisateur : alerte virus, disparition d'enfant, promesse de bonheur, pétition, etc. Ils existent avant tout sous forme écrite (courrier électronique, message dans un forum, etc.) et, contrairement aux rumeurs hors ligne, incitent le plus souvent explicitement l'internaute à faire suivre la nouvelle à tous ses contacts, d'où une rapide réaction en chaîne.

Le terme "hoax" signifie en anglais "canular", mais cette seule traduction ne convient pas vraiment pour désigner les hoax circulant sur Internet. Contrairement au canular, qui est une blague ou une farce dont la victime peut elle-même en rire ou sourire une fois que la vérité lui est révélée, dans le cas d'un hoax la victime n'est jamais informée de la supercherie (sauf si elle visite Hoaxkiller.fr ;-). De plus, certains hoax poussent les internautes à accomplir des actions dangereuses pour l'intégrité ou la sécurité de leur ordinateur, ce qui n'a plus rien d'humoristique.

Contrairement au spam, qui est un message créé délibérément puis envoyé par un individu unique dans le but d'exposer un grand nombre de personnes à son contenu indésirable, généralement publicitaire ou promotionnel, un hoax peut avoir été créé par accident, peut concerner n'importe quel sujet et surtout est propagé par les internautes eux-mêmes, en général sans intention malveillante puisque eux-mêmes en sont victimes.

Contrairement à la rumeur, qui est une information officieuse vraie ou fausse qui se répand dans le public, un hoax est toujours une information fausse ou invérifiable, et même dans ce cas le plus souvent intuitivement perçue comme douteuse, excessive ou erronée.

Si comme les spams, les hoax peuvent toucher un grand nombre d'internautes, ils sont surtout un hybride de canular et de rumeur : du premier ils tirent leur faculté à tromper l'internaute en suscitant chez lui une vive émotion (peur, compassion, révolte, espoir, etc.) et de la seconde leur capacité à se propager spontanément au sein de la communauté. C'est pourquoi le terme hoax reste encore le plus approprié pour désigner les "cyber-rumeurs" ou "canulars du web".



JEU POSTURES

☑ Objectif du jeu : favoriser les échanges autour de la posture à avoir face à un acte de discrimination

↔ Compétences/connaissances requises de l'animateur : ce jeu nécessite d'avoir un modérateur au préalable sensibilisé à la question de la discrimination.

🗨 Groupe de 8 personnes maximum pour favoriser les échanges.

🎲 Matériel : un dé de 6

🔑 Déroulement :

- Le modérateur choisit une des situations (voir liste ci-dessous) qu'il lit au groupe.
- Puis, un des participants lance un dé de 6. Selon le chiffre obtenu, le groupe va débattre de
 - 1/ Quel est l'enjeu pour la personne qui agresse?
 - 2/ De quel critère de discrimination parle-t-on? (voir ci-dessous)
 - 3/ Comment réagir en tant que victime?
 - 4/ Comment réagir en tant que travailleur de jeunesse? (réaction sur le court terme)
 - 5/ Comment réagir en tant qu'association de jeunesse? (création de projets, formation du personnel, rappel des valeurs de l'ASBL...)
 - 6/ Avez-vous déjà vécu une situation similaire? Pouvez-vous la partager avec le groupe ?

Les participants décident ensemble des réponses possibles.

📄 Liste de situations :

1. Le CA d'une Organisation de Jeunesse refuse l'intégration d'un jeune dans ses membres car il a une maladie chronique
2. Un animateur estime qu'un jeune ne peut pas avoir de difficultés dans sa vie car il est issu de la noblesse
3. Lors d'un repas organisé par une Maison de Jeunes, un jeune traite un autre jeune qui est végétarien de "bouffeur de graines".
4. Un jeune se voit refuser un emploi car il a milité au PTB.
5. Un jeune se voit refuser un emploi car il est homosexuel.
6. Une coordinatrice de Centre de Jeunes constate un vol dans son établissement et soupçonne uniquement les jeunes d'origine arabe.
7. Un jeune agresse un autre jeune en ces termes : "tu es roux donc tu pues !"

8. Un animateur explique en réunion d'équipe qu'il ne veut pas laisser les jeunes monter seuls leur projet car il estime qu'ils en sont incapables sans l'aide des adultes.
9. Un jeune ne peut pas accéder à la Maison de Jeunes faute de rampe d'accès pour sa chaise roulante.
10. Un jeune vous raconte qu'on lui a refusé la location d'un appartement parce qu'il était au chômage.
11. Une animatrice refuse d'animer un enfant car le père de ce dernier est militant du Vlaams Belang
12. Un animateur refuse d'avoir un collègue souffrant de malvoyance car il estime que cela sera impossible de travailler avec ce dernier.
13. Une activité de danse organisée par les filles de l'association de jeunesse est interdite aux garçons.
14. Lors d'un camp, un jeune végétarien s'entend dire : "ce n'est pas pour une fois, tu peux bien manger un peu de viande !"
15. Deux jeunes membres du CA de l'Organisation de Jeunesse affirment que les personnes qui sont au chômage ne veulent pas travailler.
16. Lors d'une activité théâtre, une jeune se fait insulter car elle ne parle pas bien le français.
17. Une jeune estime que les femmes qui ne sont pas mariées et ont des enfants sont toutes des "salopes".
18. Une jeune vous amène son contrat de travail car elle est interpellée par une clause qui stipule qu'elle doit rester célibataire.
19. Dans le bus, une personne agresse un jeune en surpoids en lui disant qu'il doit payer deux places.
20. Une jeune fille rate son permis de conduire et les autres jeunes la rassurent : "c'est normal, c'est parce que tu es une femme !"

 Critères de discrimination : les 5 critères dits « raciaux » : prétendue race, couleur de peau, nationalité, ascendance (juive) et origine nationale ou ethnique, le handicap, les convictions philosophiques ou religieuses, l'orientation sexuelle, l'âge, la fortune (autrement dit les ressources financières), l'état civil, les convictions politiques, les convictions syndicales, l'état de santé, les caractéristiques physiques ou génétiques, la naissance, l'origine sociale, la composition de ménage, le sexe et la langue.

Réponses à la question : "De quel critère de discrimination parle-t-on?"

- | | |
|---|--|
| 1. l'état de santé | 11. les convictions politiques |
| 2. la naissance | 12. le handicap |
| 3. les convictions politiques ou les convictions philosophiques/religieuses | 13. le sexe |
| 4. les convictions politiques | 14. les convictions politiques ou les convictions philosophiques/religieuses |
| 5. l'orientation sexuelle | 15. la fortune (autrement dit les ressources financières) |
| 6. critère "racial" | 16. la langue |
| 7. les caractéristiques physiques ou génétiques | 17. la composition de ménage |
| 8. l'âge | 18. l'état civil |
| 9. le handicap | 19. les caractéristiques physiques ou génétiques |
| 10. la fortune (autrement dit les ressources financières) | 20. le sexe |

<https://www.unia.be/fr/criteres-de-discrimination/criteres-de-discrimination>



- ☑ Encouragez les jeunes à exprimer leurs opinions et idées sur la base de leurs propres expériences.
- ☑ Ne vous servez pas de votre position pour mettre fin à une discussion mais plutôt du cadre défini ensemble.
- ☑ Tentez de mettre en place une culture de respect mutuel, un environnement sécurisant où chacun se sent à l'aise pour exprimer ses opinions.
- ☑ Définissez le respect, la liberté d'opinion permet d'exprimer une critique quant aux autres opinions.
- ☑ Ne pas tourner le dos à une situation problématique.
- ☑ Amenez à l'esprit critique et d'analyse.
- ☑ Evitez l'hypercriticisme (ajouter une définition)
- ☑ Sentez-vous capable de dire "je ne sais pas" et accepter de faire part des limites de ses connaissances.
- ☑ Reconnaissez la capacité de l'interlocuteur de faire émerger une solution en faisant appel à ses intelligences et à son vécu.
- ☑ Identifiez les éléments dans une affirmation qui vont permettre de construire un autre point de vue.
- ☑ Exemple : Affirmation : les Juifs sont très solidaires, il n'y a pas de pauvres chez eux.
- ☑ Réponse : il existe des institutions de solidarité qui aident les Juifs les plus démunis (mais qui restent pauvres).
- ☑ Favorisez l'empathie et l'égalité.
- ☑ Si vous rencontrez une problématique, parlez-en à votre équipe pour avoir un autre regard.
- ☑ Précisez les règles par écrit (par exemple, affichez les mots-clés dans le local) si le cadre n'est pas clair.
- ☑ Osez réagir face à des situations inacceptables, vous allez acquérir de l'expérience et vos réponses deviendront plus efficaces.

Source : inspiré de l'outil "Liaisons" créé par les membres francophones d'ERYICA (Agence européenne pour l'information, et le conseil des jeunes)

POSTURES CONSEILS



TECHNIQUES DE COMMUNICATION

Afin de pouvoir créer un dialogue constructif, voici quelques méthodes de communication pour dialoguer avec les jeunes de votre structure de jeunesse. Attention, ces dernières nécessitent, dans le cadre du radicalisme violent d'avoir, au préalable, une relation préexistante et de confiance avec les jeunes.

L'écoute active

L'écoute active est une technique de communication qui consiste à utiliser le questionnement et la reformulation afin de s'assurer que l'on a compris au mieux le message de son interlocuteur et de le lui démontrer. Elle a été développée par le psychologue américain Carl Rogers.

Cette approche se caractérise par la manifestation d'un respect et une confiance chaleureuse envers l'interlocuteur, pour qu'il baisse ses défenses et s'exprime librement.

Principes :

1/ L'accueil : être dans le non-jugement, accepter l'autre tel qu'il est. L'autre est une personne importante que l'on respecte.

2/ être centré sur l'autre : ne pas projeter sa propre vision du monde sur celle de l'autre. S'intéresser à ce qu'il ressent, perçoit, à ce qu'il vit. Ne pas conseiller ou interpréter.

3/ être en miroir : reformuler, c'est-à-dire que l'on répète ce que la personne dit. On est pas obligé de répéter mot pour mot. Cela permet à l'autre de se sentir écouté et de vérifier que vous avez bien compris ce que dit l'autre.

4/ Questionner :

- Question ouverte: La question ouverte permet à celui qui la reçoit d'aborder le thème à sa convenance.
- Question de fait: Cette question aide à préciser des aspects essentiels du problème, à rassembler des informations supplémentaires.
- Question de sondage: afin de connaître l'opinion de son interlocuteur.

Sources pour ce chapitre :

<https://hr4free.com/fr/Techniques-de-communication/D%C3%A9finition-%C3%A9coute-active-Carl-Rogers>

<https://cnvbelgique.be/cnv-cest-quoi/>

<https://anti-deprime.com/2015/01/14/les-4-cles-de-la-communication-non-violente-cnv-2/>



ACCUEIL
MIROIR
VISION
NON-JUGEMENT
REFORMULATION
QUESTION



BESOIN
CNV **ÉMOTIONNEL**
OBSERVATION
SENTIMENTAL
DEMANDE

La Communication Non Violente

Marshall Rosenberg nous invite à une expression authentique de soi et à une écoute empathique de l'autre, et propose un processus, la méthode OSBD :

O comme Observation

Tout ce qu'une caméra pourrait enregistrer en son et en image (pas d'interprétation, de jugement, de généralisation...)

A éviter : « Tu as agressé Hervé ! »

Préférez plutôt : « Tu as dit à Hervé qu'il était "un sale bouffeur de graine" »

S comme Sentiment

Exprimez ce que vous ressentez, partagez vos émotions.

Par exemple : « Quand j'entends ces mots, je suis en colère »

B comme Besoin

Derrière chaque émotion, se cache un besoin satisfait (sentiment positif) ou insatisfait (sentiment négatif). Les identifier, c'est s'inscrire dans une action réparatrice.

Par exemple : "Car c'est essentiel pour moi que chacun trouve sa place et se sente autorisé à être soi-même dans notre Maison de Jeunes" (besoin d'équité, d'authenticité, de réalisation)

A ce stade, vous pouvez amener le jeune à exprimer le besoin derrière ses propos :

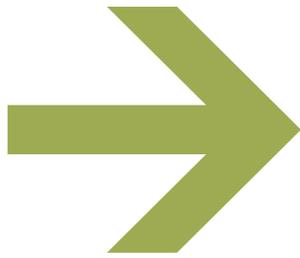
- Pourquoi c'est un problème pour toi qu'Hervé soit végétarien?
- Qu'est-ce que tu ressens par rapport à cela?
- Et trouver avec le jeune comment répondre au besoin insatisfait qui a amené sa réaction.

Par exemple, si la réponse du jeune est : "Le fait qu'Hervé mange végétarien me fait culpabiliser par rapport à ma propre consommation de viande". Lui rappeler que ses opinions ont aussi de la valeur, qu'il a le droit de consommer de la viande et le rassurer sur le fait que personne ne le juge par rapport à cela.

D comme Demande

C'est la dernière étape de CNV. Il s'agit d'exprimer une demande. Elle doit être concrète et précise.

Par exemple : "Maintenant que nous avons discuté, j'aimerais que tu te places mentalement quelques minutes à la place d'Hervé lorsque tu lui dis qu'il est un sale bouffeur de graines. Ce qu'il peut ressentir et se dire. Ensuite, je te laisse réfléchir à comment tu peux fonctionner avec Hervé et les végétariens à l'avenir. "



EXERCICE

TECHNIQUES DE COMMUNICATION

Un jeune dit à un autre jeune qui s'est blessé et dont les larmes montent :
"Ne te comporte pas comme une gonzesse"

O comme Observation

.....

S comme Sentiment

.....

B comme Besoin

Votre besoin :

.....

Questionner le jeune sur le besoin qui se cache derrière ses propos :

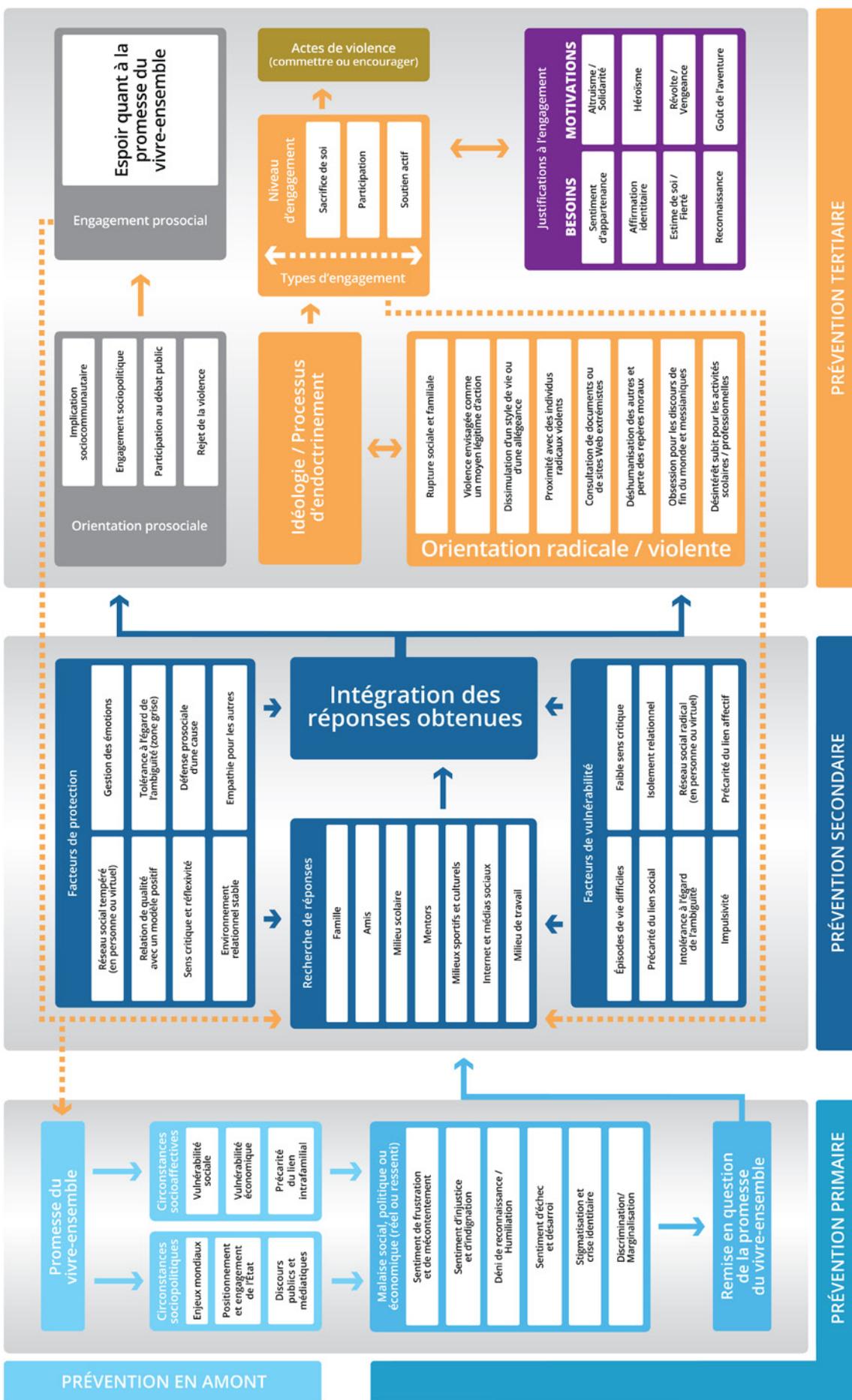
.....

D comme Demande

.....



PROCESSUS DE RADICALISATION MENANT À LA VIOLENCE



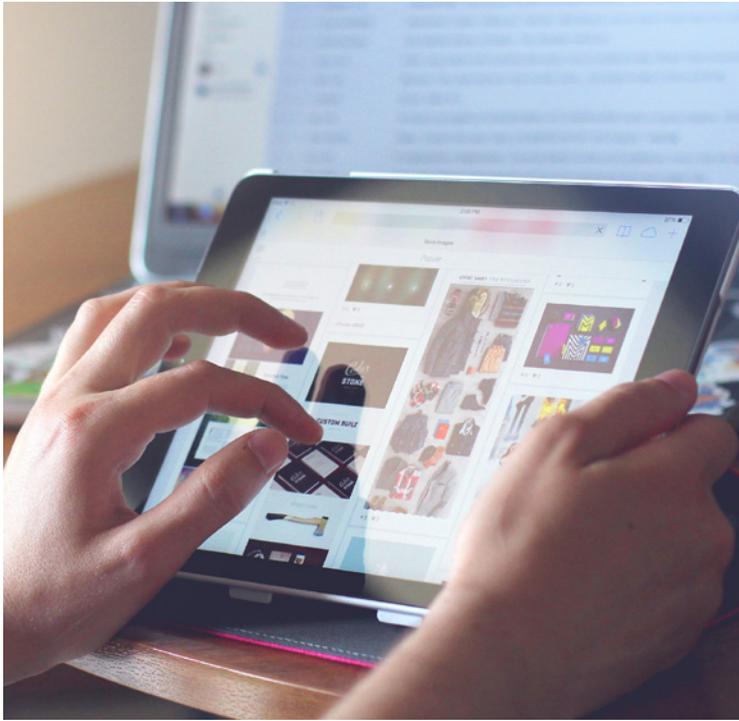
Le schéma ci-contre représente le processus de radicalisation menant à la violence. Il a été créé par le Centre (canadien) de prévention de la radicalisation menant à la violence.

Bien qu'il y ait un véritable intérêt à le connaître, il présente le défaut de montrer le parcours comme étant «linéaire».



Centre de Prévention de la Radicalisation Menant à la Violence
https://info-radical.org/wp-content/uploads/2016/07/PROCESSUS_FR_CPR-MV_2016-1.pdf

© Centre de prévention de la radicalisation menant à la violence (CPRMV)



ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION

■ OUTILS D'ANIMATION

L'éducation aux médias et à l'information, pourquoi ?

Aujourd'hui, les informations circulent de plus en plus vite et sont de plus en plus nombreuses. Grâce aux technologies numériques nous avons désormais la possibilité d'avoir accès à des informations et des savoirs directement, et cela sans fin. Comme les canaux de communication se multiplient, il devient difficile à présent de déceler la source de ces informations. Par ailleurs, notre quotidien doit constamment faire face aux « fake news », discours de haine et « faits alternatifs »... Outiller les jeunes, en particulier, pour qu'ils puissent aborder l'information avec un œil critique est essentiel.

En effet, distinguer le vrai du faux, être capable de repérer une information fiable et neutre nécessite d'être armé. Donner aux jeunes les moyens de comprendre, se défendre, et s'approprier les médias pour en tirer le meilleur tout en se protégeant du pire, c'est leur donner la possibilité de devenir des citoyens éclairés et éviter ainsi de sombrer dans un radicalisme violent.

Aussi, nous, en tant qu'acteurs de la jeunesse, nous devons participer à ce travail d'éducation, car le respect de la démocratie, des droits humains et des libertés fondamentales implique le droit de tous les jeunes à avoir accès à des informations complètes, objectives, compréhensibles et fiables.

Pour remplir cette mission, nous vous proposons ici plusieurs activités qui ont pour but de :

- questionner l'information et la fiabilité des sources
- comprendre le fonctionnement des médias
- décrypter certains mécanismes de désinformation



Activité : «Qu’avez-vous vu?»



☑ Objectifs

- Apprendre à faire la distinction entre information et interprétation.
- Prendre conscience de la tendance que l'on a à se concentrer sur l'information et/ou l'interprétation.
- Prendre conscience que l'interprétation est personnelle et donc ne reflète pas toujours les faits.

⌚ Durée : Environ 5 à 15 minutes

📄 Matériel : grandes feuilles (type flipchart) ou tableau et marqueurs ou craies

👉 Compétences/connaissances requises de l'animateur : capacité d'improvisation

📍 Déroulement

Formez un cercle.

Lorsque le groupe est en place, effectuez quelques actions sans parler : jetez un coup d'œil à votre téléphone, regardez la porte, établissez des contacts visuels brefs avec certains des participants, prenez un air sérieux, gémissiez ou criez un coup, faites quelques pas de gauche à droite, tapez du pied, regardez à nouveau votre téléphone, sortez en fermant la porte et, après quelques secondes, rentrez, serrez le poing, levez-le et courez en direction d'un des participants, etc.

Après cela, revenez dans le cercle et tenez-vous dans une position détendue pour entamer une discussion.

Tracez deux colonnes sur le tableau : une pour les FAITS, l'autre pour les INTERPRÉTATIONS mais ne notez pas les titres, les participants ne doivent pas savoir...

Demandez aux participants « Qu'avez-vous vu »?

Notez leurs réponses dans les deux colonnes selon qu'elles soient des FAITS/INFORMATIONS (exemple : jeter un coup d'œil au téléphone, rentrer et sortir du local, établir un contact visuel...) ou des INTERPRÉTATIONS/CE QU'ILS ONT RESENTI/DEVINE (exemple : être nerveux, attendre quelqu'un, avoir l'air fâché, être comme un fou, etc.).

Lorsque vous avez noté toutes leurs réponses, demandez-leur de les observer, puis demandez-leur pourquoi à leur avis vous avez noté les réponses dans deux colonnes diffé-

rentes ? Quelle est la différence entre ce qui est écrit dans les deux colonnes ? :

- Des faits > Qu'ai-je vu ? > Informations
- Des ressentis/interprétations

Continuez la discussion en posant d'autres questions telles que :

- Quel type de réponse est le plus fréquent?
- Dans les situations quotidiennes, lorsque vous regardez des personnes, des événements, etc., et que vous les décrivez, comment avez-vous tendance à les décrire (faits ou interprétations)?

- Avez-vous des expériences personnelles dans lesquelles votre interprétation du comportement de quelqu'un était exacte ? Avez-vous des expériences personnelles dans lesquelles votre interprétation était erronée ?

- Quels sont les avantages et les inconvénients de se concentrer sur les faits ? Quels sont les avantages et les inconvénients de se concentrer sur les interprétations ?

- Est-il « mauvais » d'interpréter ?...

Concluez :

Lorsque nous interprétons ce que nous voyons, nous ne pouvons pas réellement savoir si nous avons raison. Afin d'éviter les interprétations erronées :

- Décrivez ce que vous voyez au lieu de ce que vous pensez voir.

- Lorsque vous optez pour des interprétations : posez des questions à propos de vos interprétations, vérifiez si ce que vous pensez est exact.
- Proposez vos interprétations sous forme de questions ou hypothèses à vérifier, ne les imposez pas comme des faits.

Conseils

Avant de commencer, n’informez pas les participants que vous avez commencé, commencez simplement.

Pendant l’animation, ne réagissez pas aux questions des

participants.

Dans le bilan d’évaluation : jugez la description des faits et l’interprétation sur un pied d’égalité. L’objectif est de sensibiliser les participants aux deux, sans accorder plus de valeur à l’une qu’à l’autre.

Source :

www.bounce-resilience-tools.eu , outils créés par le SPF intérieur en collaboration avec l’ASBL Arktos, sous financement de la Commission européenne.

Pour plus d’information : bounce-support@ibz.fgov.be

https://www.cidj.be/wp-content/uploads/2018/09/Manuel_Liaisons.pdf



Activité : «Le titre»



☑ Objectifs

- Identifier les différents types de médias.
- Comprendre que les médias peuvent avoir différents points de vue/opinions selon leurs tendances.
- Comprendre la différence entre l'information et l'interprétation.
- Faire l'expérience des différentes façons d'interpréter les faits.

🗨️ À partir de 12 ans. Minimum 10 participants

🕒 Durée : 60 minutes

📁 Matériel

- Des faits (support d'activité 1) – un exemplaire par paire de participants.
- Type de médias (support d'activité 2) – un type de média (carte) par paire de participants (plusieurs paires peuvent avoir le même si le groupe est grand).
- Feuilles et stylos pour tous les participants.

👉 Compétences/connaissances requises de l'animateur : il devra avoir un minimum de connaissances sur l'éducation aux médias.

📍 Déroulement

Préparation

Étalez les cartes des différents types de médias, de telle sorte que le texte ne soit pas visible.

Formez des paires de participants ou des groupes de 3 ou 4 selon le nombre de participants.

Animation (partie 1)

Demandez à chaque groupe de choisir une carte média au hasard et distribuez-leur le document « Des faits », un communiqué bref et objectif à propos d'un incident violent qui s'est produit.

L'un des participants (ou l'animateur) lit ces faits à voix haute.

Chaque groupe prend un stylo et une feuille et dispose d'un peu de temps pour réfléchir et écrire deux ou trois titres qui pourrait être utilisé pour un article à propos de ces faits, qui sera diffusé par l'intermédiaire du média défini sur leur carte.

Après que le groupe entier ait été reconstitué, demandez à chaque groupe de présenter leurs différents titres à l'ensemble du groupe.

Demandez au groupe quel est le titre le plus proche, puis le plus éloigné de ce que les participants auraient personnellement relaté à propos des faits.

Débriefing et évaluation

L'animateur interroge les participants en leur posant des questions telles que :

Les titres auxquels vous avez pensé sont-ils différents ? Les articles seraient-ils différents aussi ? En quoi seraient-ils différents ?

Quels faits devraient être relatés et quelle interprétation devrait être donnée ?

Animation (partie 2)

Chaque groupe choisit à nouveau une carte média au hasard.

Chaque groupe (muni d'une feuille et d'un stylo) dispose d'un peu de temps pour réfléchir et réécrire un petit article à propos de ces faits, qui sera diffusé par l'intermédiaire du média défini sur leur carte.

Après que le groupe entier ait été reconstitué, demandez à chaque groupe de présenter leurs différents articles à l'ensemble du groupe.

Demandez au groupe quel est l'article le plus proche, puis le plus éloigné de ce que les participants auraient personnellement relaté à propos des faits.

Débriefing et évaluation

Un média, un titre et un mode de reportage peuvent-ils influencer votre opinion à propos d'un thème ?

Tous les médias sont-ils neutres lorsqu'ils traitent d'un sujet ? Tous les médias devraient-ils être neutres ? Avez-vous des exemples d'événement réels qui sont traités différemment par différents médias ou sources ? (Exemple : souvent, après une manifestation, la police annonce moins de participants que les organisateurs.)

Comment pouvons-nous être résilients vis-à-vis des informations et de l'influence des différents médias dans nos propres vies ?

Conseils

Il est bon de savoir que la façon de présenter les informations peut inciter les gens à les prendre pour argent comptant. Lorsqu'il y a un objectif sous-jacent aux informations

(par exemple, convaincre les gens), il est probable que d'autres informations soient dissimulées ou, pire, que des informations soient déformées. Souvent lorsqu'une information présentée « semble trop belle pour être vraie », une approche critique est recommandée. Les publicités, les articles des médias, etc. doivent être abordés avec un certain sens critique.

Variantes

Vous pouvez utiliser un autre thème qui parle aux participants et leur présenter d'autres faits.

Les participants réfléchissent/essaient de trouver une image qui peut correspondre avec leur titre. Pendant ce travail, analyser également l'influence des images sur l'opinion.

Chaque paire prend deux cartes média et réfléchit à deux titres différents pour leur type de média (par exemple, de positions politiques différentes).

Il peut être intéressant de mettre l'exercice en relation avec la propagande extrémiste dans laquelle les informations sont utilisées pour influencer les autres. Souvent, le choix de l'image présentée, les titres et la façon dont les explications sont données peuvent être convaincants, mais ne sont certainement pas exacts.

Source

www.bounce-resilience-tools.eu, outils créés par le SPF intérieur en collaboration avec l'ASBL Arktos et sous financement de la Commission européenne.

Pour plus d'information : bounce-support@ibz.fgov.be

https://www.cidj.be/wp-content/uploads/2018/09/Manuel_Liaisons.pdf

Support d'activité 1 : Des faits

Jeudi matin, sur la route de l'école, il y a eu une attaque au couteau.
Un garçon de 16 ans a été poignardé par une adolescente de 15 ans.
Ils sont étudiants dans la même école. Il y a déjà eu des conflits entre eux auparavant.
L'arme du crime est un couteau de cuisine.
La jeune fille a joué à un jeu vidéo de tir la veille au soir et le jour même.

Support d'activité 2 : Types de médias

Un journal de qualité, « objectif » relate des faits, pas une interprétation.
Un magazine à potins verse dans le sensationnel.
Un magazine éducatif pour parents aide à l'éducation des enfants.
Une page Facebook lutte contre la violence.
Un magazine de jeux vidéo prétend qu'il n'y a aucun rapport entre les jeux vidéo et la violence.
Un blog d'une jeune fille veut apporter un soutien aux victimes de violence.

Activité : «Vérifier une source»

Pour vérifier une source, il faut se poser différentes questions sur cette source.

- Une source provient toujours de « quelque part ». Cela peut avoir un-e impact/influence sur l'information...
- L'auteur a-t-il un lien direct et/ou personnel avec l'information ?
- Le pays dans lequel se trouve l'auteur a-t-il des règles concernant la diffusion de l'info ?
- Dans quelle situation se trouve l'auteur au moment où il écrit l'info ?
- De quand date l'information ?
- L'auteur d'une information la diffuse toujours dans un but précis...

INFORMER Faire savoir quelque chose à quelqu'un, le porter à sa connaissance, le lui apprendre.

DIVERTIR Égayer quelqu'un, l'amuser, lui procurer une distraction.

VENDRE Faire le commerce de quelque chose.

INFLUENCER Exercer une action, généralement Continue, sur quelque chose ou quelqu'un dans le but d'agir sur le cours des événements, des décisions prises.

- L'auteur est-il compétent par rapport à la question ?

Source : AntISPAMS outil pédagogique créé par le CIDJ.



RÉAGIR À UNE THÉORIE DU COMLOT

☑ La stratégie ci-dessous est applicable lorsque l'intervenant est en confiance avec le jeune.

☑ A partir de la phase 2, les objectifs sont de mettre en contexte les situations à éviter ou conseillée et d'identifier leur conséquence sur la relation avec le jeune à chaque étape.



5. Les faits et les sources

Questionner la validité et la rigueur de ses sources



Rappeler les faits historiques et proposer de nouvelles sources



Présenter d'autres preuves (enclencher le doute, pas nécessairement convaincre)



Mettre en avant la force des témoignages face aux coïncidences et aux détails



Amener du questionnement chez la personne sur la faisabilité du complot



7. Réfléchir ensemble au «vivre-ensemble»

Réfléchir ensemble aux conséquences sociales de la TDC (haine, stigmatisation, repli sur soi, devoir de mémoire)



Proposer l'exercice inverse en se mettant à la place des personnes stigmatisées



Favoriser le dialogue avec des questions ouvertes pour maintenir la discussion



Savoir reconnaître ses limites respectueusement

6. Favoriser la nuance

Accepter la pluralité de points de vue (la TDC opère une binarisation de ces derniers). Tout en respectant son opinion, montrer les incohérences intellectuelles



Valoriser les autres intérêts et besoins de la personne afin de réduire sa consommation de TDC



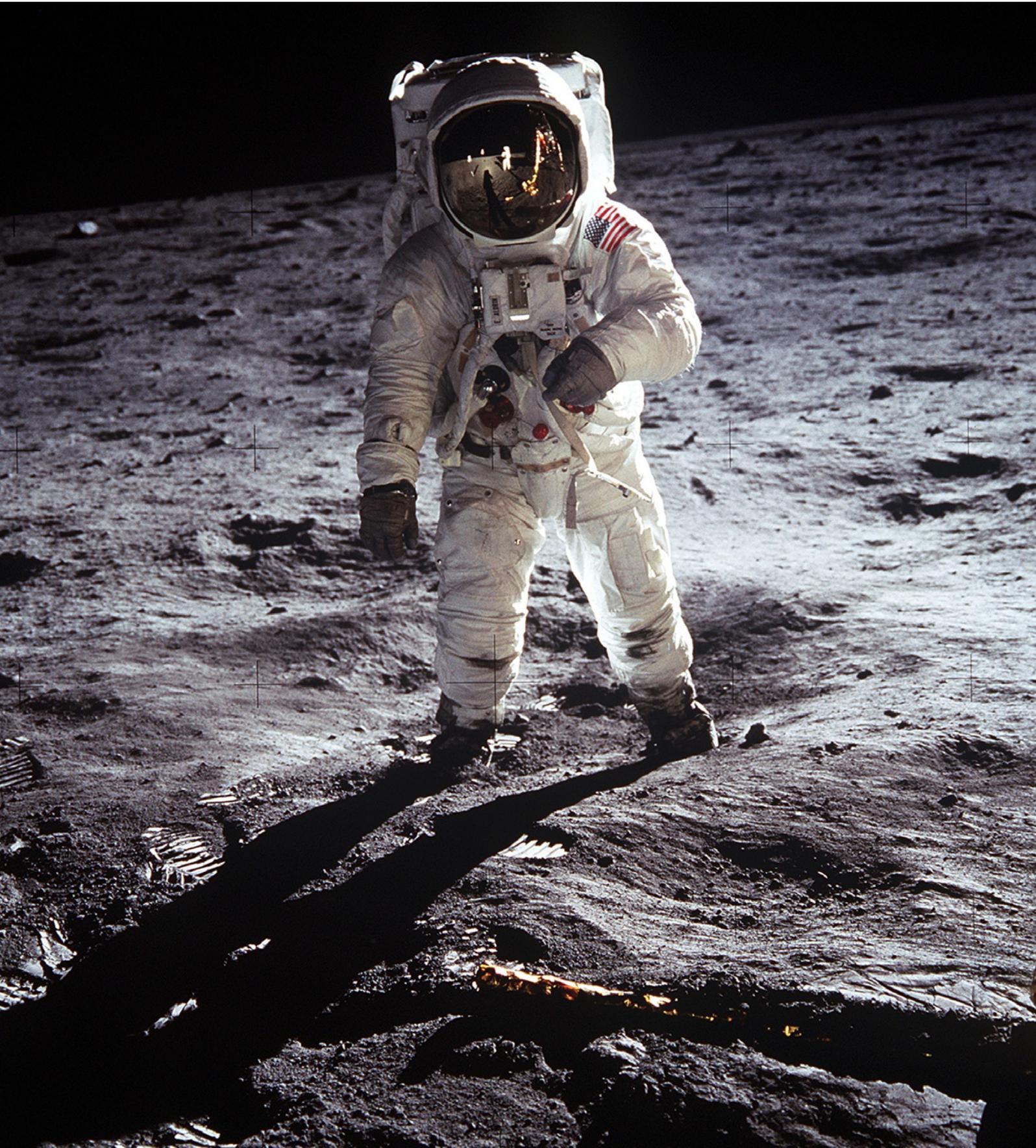
Réhumaniser les cibles et travailler l'empathie



Il est possible d'utiliser cet outil pour «entraîner» les animateurs en utilisant des exemples :

- Le Coronavirus est le résultat d'une tentative des Chinois de faire un génocide au niveau de l'occident.
- Jürgen Conings, le militaire d'extrême droite qui avait menacé d'assassiner un virologue, ne s'est pas suicidé. Il a été assassiné afin qu'on ne puisse pas connaître les révélations qu'il devait faire.
- Personne n'a marché sur la lune. C'est la Nasa qui a mis en scène le programme Apollo.
- La terre est plate. Il suffit de regarder autour de soi, à l'horizon pour juger soi-même.

https://www.cnews.fr/monde/2020-06-01/les-8-theories-du-complot-les-plus-connues-772478?fbclid=IwAR0H-Yu-LWmuf0rkBcR4auqm_GG7Lia-F0lkcXaA9k7Cp8N0aiiRkiRX7Vxw



CRÉE UNE THÉORIE DU COMPLIT



📍 Déroulement

Si cela est techniquement possible, démarrez l'activité avec la projection d'une parodie de vidéos complotistes (vous aurez alors installé au préalable un dispositif de projection vidéo):

- l'émission française *Le before du grand journal*.
- la vidéo «Révélation — la vraie identité des chats» produite par les élèves du Lycée Madeleine Vionnet de Bondy.

Après la projection, poursuivez avec un débat autour des questions suivantes:

- Qu'est-ce qui est mis en place pour essayer de vous convaincre?
- Qu'ont en commun ces vidéos, présentant cette fausse théorie du complot, avec des vidéos complotistes? Il serait intéressant de noter sur une grande feuille les éléments qui ressortent de ce débat, afin de les utiliser dans la partie suivante de l'activité.

Divisez le groupe en plusieurs sous-groupes de 4 à 5 personnes et proposez à chaque groupe de créer leur propre théorie du complot.

Demandez-leur de choisir un support à travers lequel diffuser leur théorie (article, scénario, sketch, etc.) Pour définir

☑ Objectifs

- Développer l'autonomie et la créativité des participants.
- Enrichir leur compréhension du discours complotiste.
- Développer leur esprit critique.

🗨 À partir de 15 ans. De 15 à 25 participants.

🕒 Durée : Deux fois 50 minutes

📁 Matériel

- Paperboard et marqueurs.
- Feuilles et stylos.
- Dispositif pour diffuser des vidéos (ordinateur avec baffles, projecteur, connexion Internet).
- Ingrédients du complot (support d'activité).

👉 Compétences/connaissances requises de l'animateur : il devra avoir un minimum de connaissances sur l'éducation aux médias.

le sujet du complot, chaque groupe répond d'abord à ces questions initiales (travail en sous-groupe):

Quel événement est le point de départ du complot que vous allez inventer?

– Qui/quel groupe tire les ficelles du complot pour en tirer profit?

– Quel est le but du complot? (Attention, ce groupe ne peut être ni ethnique ni religieux. Il doit s'agir, par exemple, d'un autre type de groupe: un groupe social, par exemple les catégories de métiers: les agriculteurs, les professeurs; une classe d'âge: les seniors, les ados; ou pourquoi pas des êtres imaginaires ou des animaux: les extraterrestres, les schtroumpfs, les kangourous, etc.).

– Quelle est l'histoire du complot que vous inventez? Quel est son déroulement?

Une fois que chaque groupe a pu choisir son sujet principal, il y intègre les «ingrédients du complot» qui s'ajoutent à ceux formulés dans le débat initial. Une idée serait d'inscrire les différents «ingrédients» sur des languettes de papier et de proposer à chaque groupe d'en tirer trois au hasard à intégrer dans sa théorie.

Après la production et une phase de relecture, chaque sous-groupe présente sa production à l'ensemble du groupe.

Conseils

Il s'agit d'une activité de conclusion d'un parcours pédagogique sur le complotisme. Il est fortement conseillé d'avoir déjà «balayé» le sujet auparavant.

Nous vous conseillons, dans l'accompagnement de cette activité, de ne pas encourager les participants à cibler, dans la construction de leur théorie, des groupes formés sur base ethnique ou religieuse. Même de manière ironique, le risque est grand de s'appuyer sur des stéréotypes sensibles.

Variante

Si vous avez le temps, les moyens et compétences techniques, vous pouvez proposer aux participants de créer une vidéo.

Sources

https://www.cidj.be/wp-content/uploads/2018/09/Manuel_Liaisons.pdf
www.bepax.org/files/files/OUTILS/bepax-deconstruire-les-theories-du-complot-fiches-pedagogiques.pdf



RESSOURCES

→ La propagande au ralenti

<https://zintv.org/outil/la-propagande-au-ralenti/>

→ Déconstruire les théories du complot

<https://bepax.org/publications/deconstruire-les-theories-du-complot-2.html>

→ Le profil dont vous êtes le héros

(outil de l'AMO TCCaccueil)

<http://www.tccaccueil.be/wordpress/?p=947>

→ Wediactivist (outil du BIJ)

<https://www.lebij.be/actualites/wediactivists/>

→ KIVOINET du centre Info J à La Louvière

<https://www.infoj.be/activites/>

→ AnTI-SPAMS (outil du CIDJ)

<https://www.cidj.be/anti-spams/>

→ Infor Jeunes Bruxelles : outil

<https://ijbxl.be/animation/share-voisins/>

→ Du Centre Ener' J à Charleroi :

→ Cyber pendu

<https://enerj.be/animation/cyber-pendu-2-2/>

→ Juste click

<https://enerj.be/animation/juste-click/>

→ Suipamoi

<https://enerj.be/animation/suipamoi/>

→ Nos enfants sur Internet

<https://enerj.be/animation/que-font-nos-enfants-sur-internet/>

→ Construisons un internet citoyen

<https://enerj.be/animation/construison-un-internet-citoyen/>

→ Outil de la Fédération Wallonie-Bruxelles

<https://www.csem.be/eduquer-aux-medias/repertoires>

→ Outil de Media Animation asbl

<https://media-animation.be/Conference-Pour-quoi-roule-l-education-aux-medias-1459.html>

→ TV5 Monde

<https://enseigner.tv5monde.com/fiches-pedagogiques->

[fle/education-aux-medias](#)

→ RTBF

https://www.rtb.be/entreprise/education-aux-medias/intro/detail_l-education-aux-medias-c-est-quoi?id=9318722

→ « Les clés des médias : qu'est-ce qu'une source ? »

<https://www.youtube.com/watch?v=PWi0BwYN0Bo>

→ « Les clés des médias : c'est quoi la rumeur ? »

<https://www.youtube.com/watch?v=2QE0zwyYjZ0>

→ Outils de fact checking (vérification des faits)

👉 decodex : <https://www.lemonde.fr/verification/>

👉 desintox

👉 hoaxbuster: <https://www.hoaxbuster.com/>

👉 vrai ou fake: <https://www.francetvinfo.fr/vrai-ou-fake/>

→ Decod Actu (outil de France.tvpro)

<https://www.francetvpro.fr/contenu-de-presse/40868>

→ <https://fr.calameo.com/read/00564853349014672f72f>

→ <https://info-radical.org/fr/>

→ Guides :

<https://info-radical.org/fr/prevention/guides/>

→ <https://www.unia.be/fr>

→ Le manuel « Liaisons »

https://www.cidj.be/wp-content/uploads/2018/09/Manuel_Liaisons.pdf

→ Bepax

<https://www.bepax.org/>

<https://www.bepax.org/files/files/OUTILS/bepax-deconstruire-les-theories-du-complot-fiches-pedagogiques.pdf>

→ <https://forumdesjeunes.be/avis-officiels-positions/>

[avis-officiel-les-visages-de-la-radicalisation-la-necessite-dune-approche-plurielle/](https://forumdesjeunes.be/avis-officiels-positions/avis-officiel-les-visages-de-la-radicalisation-la-necessite-dune-approche-plurielle/)

DOSSIER PÉDAGOGIQUE | POSTURES

ANNEXE

GUIDE

PÉDAGOGIQUE



L'organe participatif officiel
qui porte l'avis des jeunes en
Fédération Wallonie-Bruxelles

Apocalypse climatique: entre choix de survie et valeurs citoyennes



Lors de la réalisation de cet outil pédagogique, le Conseil de la Jeunesse a opéré sa transformation vers le Forum des Jeunes. C'est la raison pour laquelle l'identité graphique du Forum des Jeunes est utilisée.



PLAN

1. INTRODUCTION

- 1.1. Le processus BDMT dans son ensemble
- 1.2. Le « serious game » ; le jeu de rôle : introduction

2. CONSEILS GÉNÉRAUX POUR L'ANIMATION

- 2.1. La préparation
- 2.2. L'animation

3. L'ANIMATION PROPREMENT DITE

- 3.1. Le public-cible
- 3.2. Présentation générale de l'animation
- 3.3. Les règles du jeu
- 3.4. L'animation

4. LE DÉBRIEFING

- 4.1. Stratégie pour le débriefing
 - 4.1.1. Pourquoi un débriefing ?
 - 4.1.2. Quelles attitudes pour l'animateur ?
 - 4.1.3. Comment faire concrètement ?
- 4.2. Évocation des 9 choix : des outils pour mettre des mots sur les choix
 - 4.2.1. Première question de débat : le partage de l'eau
 - 4.2.2. Deuxième question de débat : l'alliance
 - 4.2.3. Troisième question de débat : la démocratie réinventée
 - 4.2.4. Quatrième question de débat : les voleurs
 - 4.2.5. Cinquième question de débat : les vieillards
 - 4.2.6. Sixième question de débat : les nouveaux venus
 - 4.2.7. Septième question de débat : le discours
 - 4.2.8. Huitième question de débat : l'école
 - 4.2.9. Neuvième question de débat : la mémoire du passé

5. CONCLUSION POUR ALLER PLUS LOIN REINVENTER LA CHARTE DE LA CITOYENNETÉ ?

6. ANNEXES

7. BIBLIOGRAPHIE





INTRODUCTION

1.1

Le processus BDMT dans son ensemble; le rôle du Forum des Jeunes

« En Belgique, on devrait pouvoir tout dire sans limite », « Vivre en Belgique sera pire dans le futur qu'actuellement », « Il est normal qu'une personne d'origine étrangère ait les mêmes droits que moi ». Que l'on soit d'accord ou non avec ces affirmations, force est de reconnaître que chacun aura son propre avis. Mais comment le faire entendre ? Et surtout, comment en discuter avec d'autres personnes qui n'auront pas spécialement la même opinion ?

En mai 2016, *Bienvenue dans ma tribu* a été lancé. Son but est justement de donner la possibilité à chacun de s'exprimer sur des questions de citoyenneté qui traversent actuellement la société et de pouvoir en débattre sereinement. Ce site est résolument tourné vers les jeunes et les adolescents car ce sont eux le futur. Dans un monde où les repères traditionnels sont questionnés, *Bienvenue dans ma tribu* donne la possibilité à tous les jeunes de s'arrêter, l'espace de quelques instants, et de réfléchir à certaines questions cruciales en rapport avec la citoyenneté.

Concrètement, *Bienvenue dans ma tribu*, c'est quoi ? Il s'agit d'une plateforme web interactive sur laquelle les jeunes sont invités à donner leur avis. Ce site internet, (www.bienvenuedansmatribu.be) a été lancé à l'initiative de la Ministre de la Jeunesse de la Fédération Wallonie-Bruxelles, Isabelle Simonis. En 2019, le projet a continué à être soutenu par M. le Ministre Rachid Madrane. Le Forum des Jeunes en est partie prenante puisqu'il est chargé de réaliser des animations en lien avec la plateforme web, de la modérer et de la faire vivre.

Sur cet espace web, dix thèmes sont proposés aux jeunes (par exemple, la place de l'école dans leur vie, le vivre-ensemble, la tolérance, etc.). Ces dix items n'ont pas été choisis au hasard. Ils constituent le cœur de la Charte de la Citoyenneté réalisée en 2005 lors de la Commission du Dialogue Interculturel. Cette Commission était présidée à l'époque par Rik Torfs (ancien recteur de la KUL) et Edouard Delruelle (professeur de philosophie à l'Université de Liège et ancien directeur adjoint du Centre pour l'Égalité des Chances [aujourd'hui UNIA]). Cette charte a été adaptée en langage youth friendly par le Forum des jeunes.¹

¹ Ce texte youth friendly de la Charte se trouve dans l'Annexe 3 du présent guide.

Au-delà de l'aspect virtuel, la volonté du Forum des jeunes est aussi de sortir du monde numérique pour rencontrer les jeunes et échanger avec eux sur les questions de citoyenneté. Pour cela, une première animation a été conçue sur le principe du débat mouvant.²

Aujourd'hui, une nouvelle animation est proposée dans ce guide pédagogique³ : elle repose sur le principe du « jeu de rôle sérieux » : les participants vont être emportés dans un scénario post apocalyptique dans lequel ils devront poser des choix pour s'organiser et simplement survivre. À la fin du jeu, un temps de débriefing est prévu afin de susciter la réflexion et de replacer ces choix dans une perspective citoyenne.

Ce dossier pédagogique a pour vocation d'expliquer le plus précisément possible le fonctionnement de l'animation 2.0 de Bienvenue dans ma tribu et de donner des pistes de réflexion à toute personne qui désirerait travailler les thèmes liés à la citoyenneté avec un groupe de jeunes (écoles, maisons de jeunes, mouvements de jeunesse, organisations de jeunesse...).

Outre cette introduction, ce guide propose quelques conseils pour animer la partie. Il présente ensuite les règles et le scénario du jeu, avec les choix proposés. La partie la plus volumineuse est consacrée au débriefing : en plus de quelques conseils méthodologiques, ce guide fournit la documentation nécessaire pour informer les jeunes sur les enjeux des questions de citoyenneté évoquées dans le jeu. Enfin, le guide se termine par une réflexion sur la réécriture possible de la Charte de la citoyenneté, quelques annexes et une bibliographie.

Par ailleurs, le Forum des jeunes propose gratuitement des séances d'animation. **L'équipe se déplace partout en Wallonie et à Bruxelles afin de répondre le mieux possible à toutes les demandes d'animation ou de formation pour les animateurs.**

Intéressé(e)s ?

N'hésitez pas à prendre contact avec nous. Vous trouverez tous les contacts utiles en dernière page de ce guide pédagogique.

L'équipe vous souhaite une agréable lecture et se tient à votre disposition pour toute remarque, demande ou tout commentaire.

Le Forum des jeunes remercie chaleureusement celles et ceux qui l'ont aidé dans la préparation de cette animation et de ce guide pédagogique : les membres du comité pédagogique (la Fédération belge d'Impro amateur, Relie-F et Solidarité), le comité de pilotage et le comité de pilotage élargi.

² Le débat mouvant est une forme de débat dynamique qui favorise la participation. L'animateur énonce une proposition qui permet des prises de position contrastées. Il propose aux participants de se positionner physiquement dans la salle, ceux qui ne sont pas d'accord avec ce qui vient d'être dit d'un côté, ceux qui sont d'accord de l'autre. Les participants peuvent se déplacer en fonction des arguments entendus.

³ L'animation reposant sur le principe du débat mouvant reste néanmoins disponible, de même que son guide pédagogique.

Nos remerciements s'adressent tout particulièrement à FOR'J dont l'atelier « CheminS » a été une source d'inspiration essentielle et, au sein de FOR'J, à Julien Annart qui nous a particulièrement aidés.

1.2

Serious game, jeu de rôle sérieux...

Sans s'attarder sur les détails taxinomiques des types de jeux, il paraît utile de dire quelques mots de certaines sortes de jeux participatifs, à la fois ludiques et pédagogiques.

Le serious game ou « jeu sérieux » est aujourd'hui assez répandu dans le monde de l'entreprise. Dans son acception la plus fréquente, il repose sur un support informatique. Il peut s'agir par exemple d'une application avec une finalité autre que l'amusement, mais reposant sur un principe ludique. La définition la plus synthétique du Serious game a d'ailleurs été fournie dès 2005 par deux concepteurs de jeux vidéo, Michael et Chen : « Tout jeu dont la finalité première est autre que le simple divertissement. »⁴. Il en existe plusieurs types : celui qui nous occupe ici est l'« edugame », le jeu à visée éducative. On le voit, selon cette définition, le Serious game peut être un jeu sur tout type de support.

De son côté, le jeu de rôle peut être défini de différentes manières selon l'usage : il peut avoir une dimension dans le domaine thérapeutique qui ne nous retiendra pas ici ; il existe aussi des jeux de rôles « in vivo » où les joueurs sont déguisés et jouent « pour du vrai » dans des décors adaptés (châteaux, souterrains...) selon des règles précises, mais ce type de jeu ne nous retiendra pas davantage. C'est en fait la troisième acception qui est la plus intéressante pour ce guide pédagogique : « Qu'on l'appelle « jeu de rôle sur table », « jeu de rôle papier » ou simplement « JDR », un jeu de rôle est un jeu de société où les joueurs se réunissent autour d'une table pour vivre des histoires imaginaires. Le déroulement du jeu se fait en discutant (...) et dans l'imagination de chacun. »⁵

En croisant ces deux types de jeu, on peut affirmer que cette nouvelle animation BDMT est donc un « jeu de rôle sérieux ». L'outil est utile, car il permet le dialogue entre une expérience de jeu et des questions sociétales complexes. En effet, davantage encore que dans la réalité (où il peut se sentir démuni devant le poids des enjeux), l'individu qui joue est au cœur de l'événement.

À ce propos, on pourrait s'interroger sur le côté extrême de certaines situations proposées aux joueurs, mais on est bien ici dans le domaine de la métaphore : « C'est en quelque sorte par l'effet d'exagération de la métaphore, et le temps restreint durant lequel se jouent les interactions, qu'il est possible d'avoir, après coup, une vision plus analytique de la complexité, ce qui constitue un premier pas décisif vers sa compréhension. »⁶

⁴ Michael (David) et Chen (Sande), (2005), *Serious Games : Games That Educate, Train and Inform*, cité par Djaouti (Damien), *Serious Games pour l'éducation : utiliser, créer, faire créer ?* (2016), <https://journals.openedition.org/trema/3386>

⁵ Yno, (2012), *C'est quoi le jeu de rôles ?*, <http://www.misterfrankenstein.com/wordpress/?p=2112>

⁶ Heinzein (S.), Pellaud (F), Bourqui (F), Gremaud (B.), Maradan (G.), Monney (P) et Rolle (L.), (2013), *Le jeu de rôle sérieux : un outil pédagogique pour l'EDD et la pensée complexe ?* <http://doc.rero.ch/record/255912>

C'est pour cette raison que la métaphore doit être conçue par l'animateur/créateur du jeu comme une représentation imagée de réalités existantes. Sans ce « pont métaphorique », le jeu ne présenterait qu'une dimension fantaisiste, et échouerait dans sa dimension pédagogique. Corrélativement, sans cette dimension métaphorique, il n'y aurait plus vraiment de jeu...

De plus, l'immersion dans des situations concrètes a de bonnes chances de favoriser la métaréflexion lors du débriefing de fin. Cette étape du débriefing est cruciale, parce qu'elle permet le transfert des actions et des relations de l'environnement ludique à l'environnement réel de la problématique posée.

Pour conclure, on peut donc dire que le jeu de rôle sérieux est une expérience sociale et symbolique permettant l'émergence d'un questionnement qui interpelle l'engagement des individus, tout en leur offrant la possibilité d'acquérir des connaissances et des éléments de réponse à ce questionnement.



CONSEILS GÉNÉRAUX POUR L'ANIMATION⁷

2.1

La préparation

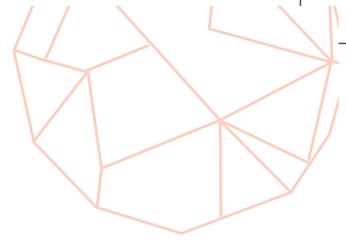
Idéalement, il faut se sentir à l'aise avec les étapes de l'animation. S'il n'est pas interdit de se référer à ce guide ou à un quelconque aide-mémoire, il ne faut pas en abuser : cela donne l'impression de ne pas être pleinement présent, de ne pas maîtriser le sujet et, surtout, cela empêche de créer une ambiance suffisamment prégnante pour donner aux joueurs la sensation qu'ils « y sont pour du vrai ! »

Quelques conseils :

- Connaître le mieux possible le récit initial, pour pouvoir le raconter avec aisance, en n'omettant aucun élément important.
- Être au clair avec les enchaînements, pour relancer l'histoire après que les joueurs ont posé un choix.
- S'il y a utilisation de supports visuels et auditifs, s'assurer qu'ils sont techniquement au point, et s'entraîner à les manipuler pour ne pas provoquer de chute d'intérêt.
- Ne pas hésiter à répéter l'animation, y compris à voix haute, et y compris devant un public.

⁷ On trouvera des conseils plus spécifiquement consacrés au moment du débriefing dans le point 4.1 Stratégie pour le débriefing.

L'animation



Être « maître du jeu » nécessite plusieurs compétences particulières : elles relèvent de l'éthique, mais aussi de la pédagogie et de l'animation proprement dite

Ethique

- Les règles du jeu sont explicitées au début de la partie. Il est essentiel qu'elles soient vraiment respectées. Un mécanisme est prévu pour rappeler les joueurs à l'ordre lorsqu'ils enfreignent les règles : il est donc logique que l'animateur s'en tienne strictement à ces règles également, sinon sa crédibilité en souffrira pour la suite de la partie.
- Quelles que soient les décisions prises par l'animateur pendant la partie (pour distribuer la parole, pour ôter des points de vie à l'équipe, pour trancher un litige...), elles doivent être justes et cohérentes. L'animateur doit s'y tenir.
- Il ne faut laisser aucune place à la tricherie ou au méta-jeu ⁸ : les règles sont peu nombreuses et les joueurs ne peuvent avancer les pratiques d'autres jeux ou leur expérience (avérée ou non) pour les modifier ou en ajouter.
- Le jeu conduit à poser des choix sur des sujets de société, dont certains peuvent s'avérer sensibles. L'animateur veillera donc à maintenir une parfaite neutralité dans son attitude : les choix posés n'ont pas à être commentés. Seuls les propos qui transgressent les limites légales de la liberté d'expression seront refusés . ⁹

Pédagogie

- L'animation proposée est un « jeu de rôle sérieux » : on veillera donc bien à équilibrer les deux axes de cette appellation : on joue pour s'amuser, mais on joue aussi pour développer la réflexion citoyenne. Les temps de discussion lors des choix à poser doivent donc être des moments d'échange. Normalement, l'animateur n'intervient pas pendant ces moments, sauf pour les revitaliser ou les canaliser si nécessaire (en veillant par exemple à la juste répartition de la parole) . ¹⁰
- Pendant les phases de discussion, il vaut mieux éviter le recours au vote pour déterminer un choix (sauf si les joueurs le désirent absolument), car cela alourdit la partie. Les ramener à l'impératif de temps (3 minutes de discussion). En fonction de ce qu'il entend, l'animateur déterminera la tendance la plus lourde pour avancer. Si aucune tendance ne ressort, l'animateur désignera un

⁸ Ce terme désigne, dans le cadre d'un jeu, les stratégies et des méthodes qui ne sont pas explicitement prescrites par les règles, mais qui résultent de la seule expérience des joueurs.

⁹ Voir la page 54-55 du présent guide pour le rappel des lois sur la liberté d'expression

¹⁰ Ce rôle peut également être joué par un second animateur. Voir point 3.3.



participant qui posera le choix pour le groupe. Ce choix engage le groupe entier. Il ne peut plus être discuté.

- Une fois un choix posé, on évite absolument les discussions sur le sens métaphorique de ce choix : il faut réserver ce temps de réflexion au débriefing, pour ne pas couper la dynamique de la partie.
- Pour préserver la dimension « sérieuse », le débriefing doit se faire dans une ambiance apaisée, sans l'excitation liée à l'aventure proprement dite. Penser à bien marquer la transition entre les deux moments du jeu.
- Comme précisé ci-dessus, les sujets des choix sont parfois sensibles, ils impliqueront peut-être une part d'émotion. À l'animateur de veiller à ce que les émotions ne prennent pas le dessus. Des processus sont explicités dans les règles pour gérer la surcharge émotionnelle possible.
- Il faut évidemment canaliser des émotions liées à la colère : l'agressivité, les insultes n'ont pas leur place dans une partie. Il convient de gérer de tels incidents immédiatement et de désamorcer les conflits potentiels calmement mais fermement.
- Lorsque l'animateur souhaite sanctionner les joueurs pour irrespect des règles en leur ôtant des points de vie, il commence par annoncer qu'il va le faire quand il constate un dérapage, afin de ne pas faire tomber la sanction sans avertissement.
- Une victoire, cela se mérite : il y a donc un intérêt à mettre les joueurs sous pression. Pression bienveillante, bien sûr, mais nécessaire pour qu'ils se sentent concernés par la partie.

Animation

Ne jamais perdre de vue cette règle d'or : ce qui importe, ce sont les échanges entre les joueurs. Ce sont les propos des joueurs et leurs interactions qui sont primordiaux, même si c'est l'animateur qui assure le spectacle.

Voici donc quelques recommandations qui s'adressent directement à vous, futur animateur de la partie.

À propos de spectacle, voici quelques derniers conseils de « mise en scène » :

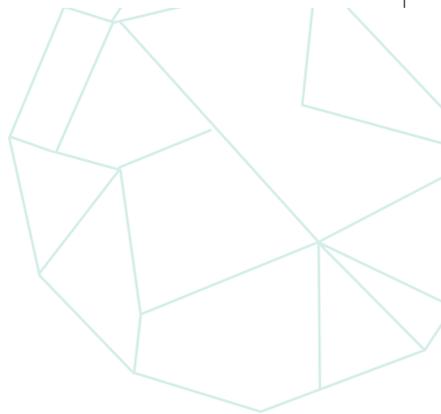
- Ce que captent en premier lieu vos joueurs, c'est votre image corporelle : veillez à ce qu'elle transmette votre dynamisme. N'hésitez pas à ponctuer vos propos par quelques gestes : des gestes structurants (quand vous énumérez les choix possibles ou les règles par exemple), des gestes ouverts et tournés vers votre public, des gestes qui traduisent des actes ou émotions dans les moments dramatiques. Ne pas exagérer certes, mais vivre votre histoire par votre gestuelle.



- Votre regard est un atout de premier ordre : il vous permet de croiser le regard des joueurs pour les impliquer dans votre histoire, il vous permet également de repérer les incompréhensions et de vous adapter. Veillez à bien le promener sur l'ensemble de votre public.
- Enfin, votre voix est votre ultime atout. Elle a quatre aspects auxquels il faut rester attentif : le débit (ne parlez pas trop vite, cela nuit à la compréhension ; ne parlez pas trop lentement, tout le monde va s'endormir), la puissance (adaptez votre volume à l'espace et au nombre de joueurs), l'articulation (ne mangez pas vos mots) et surtout l'intonation : c'est par elle que vous créez l'ambiance, facteur essentiel de l'animation que vous proposez.
- Si vous recourez à un support visuel/auditif, n'oubliez pas de vous en servir au(x) bon(s) moment(s).



L'ANIMATION PROPREMENT DITE



3.1

Le public cible

Ce jeu est destiné à des joueurs **âgés de 15 ans et plus**. En effet, certaines situations présentées dans le jeu ne conviennent pas à des jeunes de moins de 15 ans.

Le nombre de joueurs est variable : on peut situer le nombre idéal dans une fourchette allant **de 12 à 30**. Si les joueurs sont moins de 12, la taille du groupe ne permettra pas d'activer valablement tous les ressorts de la partie. Au-delà de 30, l'animation reste possible mais diminuera les interactions entre les joueurs et rendra les temps de débat plus difficiles à gérer.

Un grand local suffit ; le jeu peut être animé en extérieur. La présence de matériel de projection permet l'utilisation d'un support visuel et auditif.

3.2

Présentation générale de l'animation

- L'histoire est découpée en quatre séquences. En fonction des impératifs de temps, on peut imaginer une structure 1-2, 1-2-3, 1-2-4 et 1-2-3-4. Le moment précis où l'animation peut être interrompue est indiqué à chaque fois.
- Les textes encadrés indiquent les différents scénarios consécutifs aux choix des joueurs.



- Pendant l'animation, il serait bon qu'un animateur-observateur prenne note des choix posés par le groupe. À la fin de la partie, il peut ainsi donner une synthèse des choix posés : cela permet de lancer le débriefing. Cependant, si cet animateur n'est pas présent, l'animateur-conteur dispose d'un document récapitulatif où il lui suffit de cocher les options choisies par le groupe (annexe 2).

3.3

Les règles du jeu

Cette phase est prévue au début de l'animation, mais elle sera répétée dès le premier moment où les participants se retrouveront dans une phase de discussion. Lors de cette phase précisément, un second animateur (une personne qui connaît bien les joueurs, par exemple) peut veiller à la bonne circulation de la parole, selon les principes rappelés ci-dessous. Ce rôle peut néanmoins être tenu par l'animateur-conteur.

On trouvera en annexe 1 un document à reproduire et à distribuer aux joueurs, reprenant l'essentiel des règles.

Règles principales

Vous allez participer à un jeu dont vous serez les héros. Vous allez vous retrouver dans une situation très particulière et, pendant la partie, vous devrez poser des choix pour survivre. Il s'agit de ce qu'on appelle un « jeu de rôle sérieux » : à travers la partie, vos choix vont déterminer un nouveau « vivre ensemble », une nouvelle manière d'être et de vivre en société.

A chaque fois que vous serez devant une situation où un choix devra être fait entre plusieurs options, les règles suivantes seront d'application, ce sont les quatre règles d'or du jeu :

- 1 Votre temps de discussion à chaque fois est limité à 3 minutes. Donc, après 3 minutes, vous devrez donner votre décision.¹¹*
- 2 La décision se prendra à l'unanimité ; si aucune unanimité n'est acquise, l'animateur désignera l'un d'entre vous qui choisira, ce choix impliquant tout le groupe.¹²*
- 3 Fournir un choix ne suffira pas, vous devrez (brièvement) l'argumenter.*
- 4 Vous devrez poser le choix dans les limites des options proposées.*

¹¹ On veillera à particulièrement bien respecter ce timing : il faut qu'il y ait une urgence dans le débat.

¹² Une idée : en cas de désignation, choisir une personne qui s'est peu exprimée, ou pas du tout.

¹³ Ceci peut être appliqué par le maître du jeu à sa guise : le but n'est pas de tuer l'équipe, mais bien d'établir une pression si le groupe se montre trop anarchique.

Le groupe dispose d'un quota de points de vie correspondant au nombre de participants. Chaque fois que vous ne respecterez pas les règles, vous perdrez de ces points.¹³

Règles de confort

Il pourrait arriver que vous vous sentiez perturbés, mal en l'aise, à cause de l'un ou l'autre élément de l'histoire qui va vous être racontée ou par les débats entre vous. Dans ce cas, deux gestes vous sont proposés pour vous permettre de communiquer aux animateurs qu'il y a un malaise.



Si vous mettez **les bras en croix**, vous signalez un malaise lié à ce qui est raconté : l'animateur ne vous donnera pas la parole, mais il comprendra qu'il ne doit pas prolonger l'évocation/la description qu'il est occupé à faire (par exemple, s'il raconte un épisode avec une description d'araignées, alors que vous êtes vraiment arachnophobe), ou qu'il ne doit pas prolonger le débat en cours. De même, vous pouvez faire ce geste si la parole d'un autre joueur vous choque, l'animateur veillera alors à bien clarifier le propos pour éviter que le malaise perdure.



Si **vos mains forment un T**, cela indique que vous souhaitez que l'animateur intervienne, par exemple parce que vous n'arrivez pas à prendre la parole alors que vous avez quelque chose à dire. Cela peut arriver notamment lors des moments de débat. À ce moment, l'un des animateurs agira pour que vous puissiez vous exprimer.

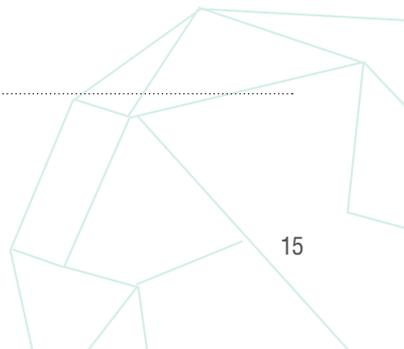
Règles de débat

Pendant les moments de débats, quelques règles sont importantes à respecter.

Attention : le non-respect de ces règles de « courtoisie » peut également entraîner le retrait d'un certain nombre de points de vie.

Règle n°1

Chacun a le droit à la parole et le droit d'avoir ses opinions. On ne juge pas les opinions d'autrui. On ne juge pas les choix posés par la personne désignée si aucun consensus n'est apparu lors de la phase de discussion.



Règle n°2

Le temps est précieux : inutile de monopoliser la parole ; inutile de parler d'autre chose que de la question posée.

Règle n°3

Chacun restera courtois : on ne se moque pas, on n'insulte pas, on ne coupe pas.

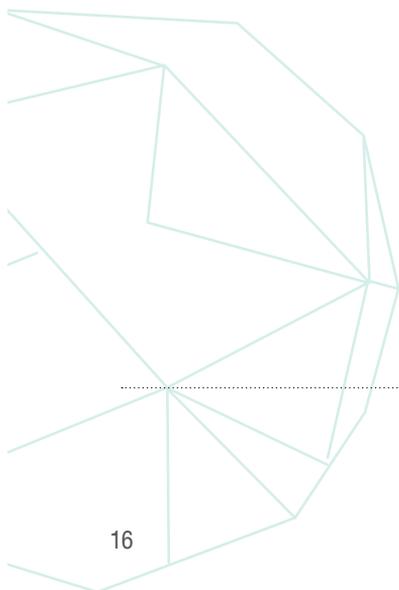
Règle n°4

Chacun fera preuve d'empathie : on veillera par exemple à inviter chacun à prendre la parole.

Règle n°5

On se rappellera la différence entre fait, opinion et sentiment :

- **Fait** : un fait est vrai et peut être vérifié et prouvé. **Il y a trois arbres dans la cour de mon école.**
- **Opinion** : une opinion représente la façon de penser d'une personne. C'est une perception qui est discutable et qui peut varier d'une personne à l'autre. L'opinion est un avis personnel : **il faudrait abattre ces trois arbres parce qu'ils créent de l'humidité.**
- **Sentiment** : il peut être utile, dans la communication, de dire ce que l'on ressent. Lorsque l'on exprime avec respect les sentiments que l'on éprouve, cela crée un climat de confiance avec l'interlocuteur. **J'aime les arbres : ce sont des grands frères protecteurs**



Séquence 1 – Les premiers jours**Seq.1.1. Introduction et partage de l'eau**

Nous sommes en 2084. Les dérangements climatiques n'ont pas cessé et les catastrophes écologiques se multiplient... mais, aujourd'hui, pas de prise de tête, vous participez à une soirée chez l'un d'entre vous, dans une jolie maison située sur une colline aux abords de la ville où vous habitez tous. Mais en fin de soirée, vous êtes surpris par un grondement sourd. Vous croyez d'abord que c'est lié aux basses de la musique de la fête, mais le grondement se renforce, il devient bientôt énorme, hors norme, semblant se rapprocher inexorablement. Il fait nuit noire ; malgré cela, vous apercevez par les fenêtres une vague gigantesque se rapprocher de la ville. L'éclairage public donne à la scène un aspect fantomatique, encore renforcé par le violent orage qui se déchaîne. La plupart d'entre vous, mus par une espèce de réflexe, se précipitent à l'étage, yeux rivés sur vos smartphones en quête de nouvelles, mais le réseau ne fonctionne plus. D'autres choisissent de sortir, espérant rejoindre leurs familles, leurs maisons...

Depuis l'étage, horrifiés, vous voyez les flots s'abattre sur la ville, détruisant tout sur leur passage. Grâce à une chance inouïe, la maison dans laquelle vous vous trouvez est épargnée : la violence des eaux s'est réduite lorsqu'elle a atteint le sommet de la colline...

Vous passez néanmoins plusieurs heures de frayeur à entendre la tempête souffler et dans l'angoisse de voir la maison détruite par le vent ou une nouvelle montée des eaux. Chacun d'entre vous réagit comme il peut. Certains ne réalisent pas, d'autres pleurent en silence, certains piquent des crises de nerfs. Dans le courant de la nuit, certains de ceux qui ont tenté leur chance dehors rentrent, trempés et paniqués et, au fur et à mesure que les heures s'écoulent, ils sont pris de fortes fièvres. Tous, vous avez essayé de joindre vos proches, mais il n'y a plus aucune communication : vous êtes bien coupés du monde...

Dès qu'il commence à faire jour, vous regardez par les fenêtres. La maison a certes été épargnée, mais aussi loin que vous voyez, c'est la désolation : l'eau a commencé à se retirer, laissant un spectacle terrible : maisons effondrées, voitures retournées, et surtout de nombreuses victimes... En fait, vous ne distinguez plus aucune trace de vie...

Tout à coup, l'un de ceux qui sont rentrés et sont malades crie : « J'ai soif ! » Mais l'eau a été coupée... Chacun se rend compte d'ailleurs qu'il a soif après cette nuit difficile... Il reste un peu à boire de la veille, mais très peu...



L'ami qui vous a invités descend à la cave et revient avec des packs de bouteilles d'eau. Il y en a peu. L'un d'entre vous empoigne une bouteille, mais un autre crie :

« Attends un peu, faut qu'on discute sur le partage là... On sait pas combien de temps ça peut durer. C'est toute l'eau qu'on a... Faut se mettre d'accord. »

À ce moment-là, l'un des malades crie à nouveau : « J'ai soif »...

Première question de débat : Comment organisez-vous le partage de l'eau ?

(Rappel des règles)

- 1 Chacun doit recevoir la même quantité**
- 2 Les fiévreux ont besoin de davantage s'hydrater, vous décidez de leur donner plus d'eau, ce qui revient à en donner moins à ceux qui sont valides.**
- 3 Vous décidez d'en donner très peu aux malades. Mieux vaut privilégier les valides qui auront bien besoin de toutes leurs forces pour tenter de trouver des solutions à tous les problèmes qui vont se poser à vous.**



Seq.1.2. L'alliance

Il est clair que vous ne pouvez pas rester indéfiniment dans la maison. Il va falloir aller chercher des ressources ailleurs, notamment de la nourriture. En plus, vous voulez avoir des nouvelles de vos proches et du monde... Avant de sortir, vous décidez de chercher dans la maison quelques objets utiles, comme des sacs pour transporter l'eau, des lampes de poche, des couvertures (préciser qu'ils ne trouvent pas d'arme à feu).

Vous sortez de la maison, en soutenant les malades. La terre est détrempée, vous progressez très difficilement, mais vous parvenez à avancer en évitant les terres trop inondées. Désireux de trouver de la nourriture, vous prenez naturellement la décision de vous diriger vers les ruines de la ville, espérant que l'eau se sera retirée...



Conséquences immédiates du choix posé lors de cette première question de débat:

- **S'ils ont choisi l'option 1 :**

À un moment donné, l'un des malades s'effondre, terrassé par sa fièvre. L'un d'entre vous lui donne à boire. Après quelques minutes, la personne est suffisamment remise pour avancer encore un peu, mais il est temps d'arriver...

- **S'ils ont choisi l'option 2 :**

Il ne se passe rien de plus.

- **S'ils ont choisi l'option 3 :**

À un moment donné, l'un des malades s'effondre, terrassé par sa fièvre. L'un d'entre vous lui donne à boire mais malgré cela, après quelques minutes, votre ami ferme définitivement les yeux. Choqués, vous étendez une couverture sur lui, et reprenez encore plus difficilement votre chemin.¹⁴

En vous approchant enfin de la ville, vous repérez un grand magasin encore debout dans lequel vous pensez pouvoir trouver de la nourriture... Il est à quelques centaines de mètres. Vos pas sont de plus en plus lourds...

Bientôt, en regardant un peu plus loin, vous constatez qu'un autre groupe de survivants progresse vers le même endroit.

Vous pouvez arriver avant eux, vous enfermer dans le magasin ! Mais après quelques mots échangés entre vous, vous tombez d'accord pour ne pas chercher de confrontation. Vous vous rendez donc vers l'entrée du magasin et vous attendez l'autre groupe.

Les choses se passent plutôt bien, un partage de la nourriture se fait, en prêtant attention aux besoins de chacun. Le soir venu, épuisés, vous cherchez un endroit pour dormir.

¹⁴ Cet élément violent est seulement destiné à rendre les participants conscients de l'importance de leur choix dans une situation dramatique.

Quelques-uns parmi vous ne se couchent pas encore, et un peu curieux, ils regardent ce que font les membres de l'autre groupe, et ils vont être bien surpris...

Les « inconnus » se rendent ensemble à un même endroit et se mettent à discuter. Vous vous approchez discrètement et vous entendez certaines parties de la conversation : ils discutent de projets du lendemain, des tâches de chacun ; parfois ils utilisent une langue que vous ne comprenez pas ; ils votent quand il y a désaccord. Puis, quand ils ont terminé de parler, ils se taisent un long moment, avant que l'un d'entre eux entonne un chant étrange dans une langue que vous ne reconnaissez pas. Tous se mettent ensuite à chanter. Avant de se séparer, ils se livrent à un étrange rituel : la moitié d'entre eux se couchent sur le sol, tandis que leur voisin de droite, après un instant de recueillement, se place debout sur leur ventre et y reste quelques secondes. Puis les rôles s'inversent. Ceux d'entre vous qui assistent à cela sont fort surpris...

Le lendemain, petit déjeuner sur le pouce. Ceux d'entre vous qui ont assisté au rituel de la nuit ont raconté aux autres ce qu'ils ont vu.

Deuxième question de débat : L'alliance : sachant cela, que faites-vous ?

- 1 Vous laissez partir l'autre groupe parce que leur comportement vous pose question et même vous met mal à l'aise.**
- 2 Vous décidez de vous joindre à eux pour la suite de l'aventure.**



Seq.1.3. La démocratie réinventée

Vous passez une journée plutôt calme à rassembler de la nourriture, des outils, des médicaments. Les malades se portent un peu mieux. Beaucoup d'entre vous sont toujours choqués, mais l'instinct de survie vous pousse à vous débrouiller comme vous pouvez.



En fonction du choix posé lors du débat précédent

- **S'ils ont choisi de ne pas suivre l'autre groupe**

Le soir venu, vous retrouvez le groupe de la veille qui ne s'est pas tellement éloigné (les quartiers de la ville accessibles ne sont pas si nombreux). Vous restez assez méfiants, mais lorsqu'ils vous proposent de participer à leur conseil, vous trouvez intéressant de dire oui.

- **S'ils ont choisi de suivre l'autre groupe**

La journée a permis de tisser quelques liens avec ceux que vous avez rencontrés la veille. Ils vous ont notamment expliqué le sens de leur rituel : loin d'être un geste de domination, ils vous expliquent que c'est un geste de confiance en l'autre, et que même s'il est parfois difficile de supporter sur le ventre le poids des personnes, le grand respect qui anime ce moment fait que ceux qui pèsent sur les autres se font le plus léger possible afin de ne pas les blesser. Lorsqu'ils vous proposent de participer à leur conseil, vous trouvez intéressant de dire oui.

Une discussion s'engage donc : faut-il s'installer dans les ruines de la ville ou tenter sa chance dans un espace plus rural ? Les échanges durent, durent et durent entre les membres de l'autre communauté. On voit que les deux options ont des partisans et des opposants. La discussion s'éternise entre les arguments des uns et des autres.

Tout à coup, lassé par ce débat qui n'en finit pas, l'un d'entre vous se lève et crie :

« On est crevés, on a bossé toute la journée. Ras le bol des parlottes. C'est clair qu'il faut rester en ville, alors arrêtez de parler pour rien. On fera comme ça ».

Après ces quelques mots, il va s'asseoir auprès de ceux qui défendent l'option « ville ». Quelqu'un dans l'autre groupe remercie votre ami d'avoir parlé et... il invite les autres à reprendre leurs discussions... Et... la discussion reprend... Quant à votre ami, vexé, il va se coucher.

Troisième question de débat : La démocratie réinventée : que faites-vous ?

- 1 **Vous allez vous coucher aussi parce c'est trop long.**
- 2 **Vous restez pour écouter, mais ça vous soule un peu quand même.**
- 3 **Vous participez à la discussion.**





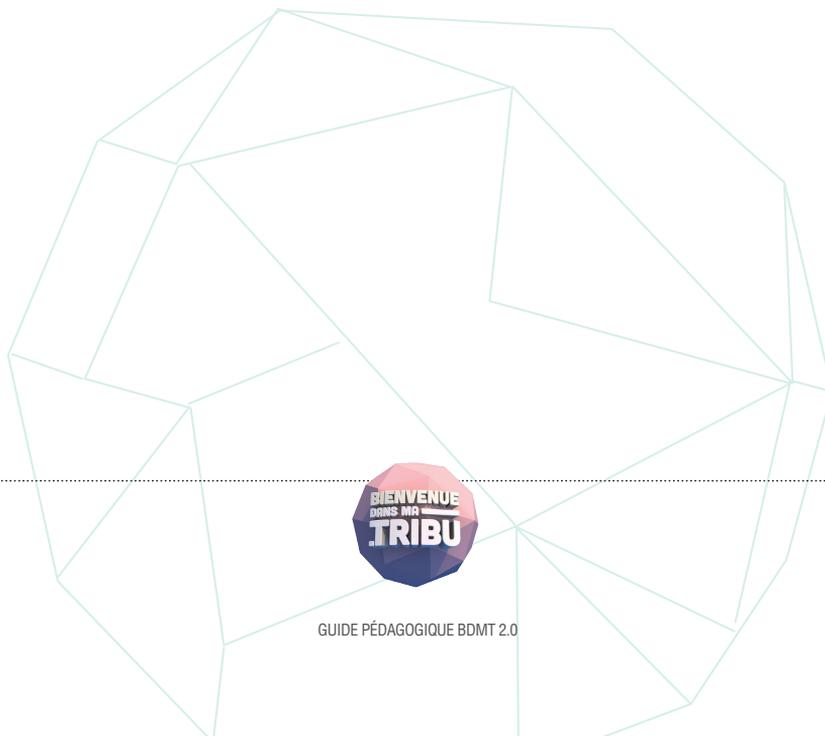
En fonction du choix posé

- **Si les participants ont opté pour le choix 1**

Le lendemain, vous apprenez que tout le monde part vers la campagne. Vous auriez préféré la ville, mais vous comprenez vite que la décision a été prise, et qu'il n'est plus possible de revenir en arrière.

- **Si les participants ont opté pour les choix 2 et 3...**

Il vient un moment où un vote est proposé : sur les x personnes qui votent, une courte majorité (la moitié plus deux par exemple) choisit la campagne et les autres la ville. Heureux, vous vous dites que vous allez pouvoir aller vous coucher, puisqu'une décision est prise. Mais non ! Quelqu'un de l'autre groupe fait remarquer que la majorité est courte, et que si un choix est fait, il faut peut-être tenir compte des remarques faites par la minorité... Et un nouveau débat s'engage... Après une nouvelle heure de discussion, une solution se dégage : on s'installera à la campagne, mais sans trop s'éloigner de la ville afin de garder un accès aux ressources qu'elle est encore susceptible de contenir.



Séquence 2 – Après quelques semaines

Seq.2.1. Les voleurs

Quelques semaines ont passé. Installés à la campagne, vous avez réussi à fortifier un village, vous avez réalisé quelques plantations, vous chassez, mais la nourriture devient néanmoins rare, d'autant que quelques survivants isolés vous ont rejoints, certains sont âgés, d'autres sont accompagnés d'enfants. La ville ne vous offre plus de réserves. Tous les membres du groupe sont rationnés, mais avec équité. L'équilibre est fragile, et vous mangez si peu que vous avez toujours un sentiment de faim, mais vous devriez – tout juste – réussir à passer l'hiver si chacun respecte ce qui a été décidé (démocratiquement), notamment au moment du partage. Globalement, une confiance s'est installée, mais, par sécurité (en effet des intrus pourraient en vouloir à votre nourriture), deux d'entre vous surveillent les stocks la nuit, et cela d'autant plus que de petites quantités de nourriture semblent déjà avoir disparu. Tous, vous sentez la faim vous tenailler. Pour les enfants qui font partie du groupe, l'épreuve est encore plus difficile. Le moindre incident vous jetterait tous dans la famine, vous faisant glisser inexorablement vers la mort.

Une nuit, vous êtes réveillés en sursaut par des cris, des hurlements. Cela vient du hangar à nourriture. Vous vous précipitez pour voir ce dont il s'agit et vous voyez ceci : les deux gardes maintiennent solidement un homme et une femme inconnus. Ils ont été pris en flagrant délit de vol de nourriture. Plusieurs dans votre groupe les accusent vite des vols précédents supposés.

Depuis plusieurs semaines, vous mangez très peu et l'attitude des voleurs vous révolte. La femme prétend que ses enfants ont faim. Tous les deux bredouillent des excuses... La tension est à son comble...

Quatrième question de débat : Les voleurs : *Que faites-vous ?*

- 1** Petit à petit, poussés par la colère et les privations, vous commencez à crier : « Voleurs ! Assassins ! », puis : « A mort ! A mort ! ». D'autres crient : « Qu'on les jette dans un trou et qu'ils n'en sortent plus jamais ! ». Les voleurs n'en sortiront pas vivants.
- 2** Vous vous jetez sur les voleurs présumés et vous les battez! Quand votre colère retombe, ils sont tous les deux blessés, ensanglantés. Vous les relevez et vous les jetez hors du village d'un ultime coup.
- 3** Vous décidez de donner la parole aux deux personnes et d'attendre qu'elles s'expliquent avant de prendre une décision les concernant. L'un d'entre vous accepte de les entendre en privé afin qu'elles puissent parler librement, hors de la pression de la foule.





En fonction du choix posé

- **Si les joueurs choisissent l'option 3**

Vous finissez de sanctionner les personnes de la manière suivante ; elles auront des tâches d'intérêt général à accomplir, mais vous les intégrez au groupe.

PAS DE BIFURCATION ICI : LA VIOLENCE POSSIBLEMENT EXPRIMÉE SERA DÉBRIEFÉE EN FIN DE PARTIE.

Seq.2.2. Les vieillards

L'hiver continue à passer et paraît ne jamais devoir finir... Votre situation se détériore : la famine est proche... Les plus faibles ont du mal à se lever. Vous êtes condamnés à manger des racines. C'est un festin quand vous parvenez à tuer des rats... Néanmoins, pour maintenir un semblant de société, vous préservez la tradition du conseil de tous chaque soir...

Ce soir-là, trois personnes âgées du groupe demandent conjointement la parole. L'une des trois est couchée sur une civière. Ces vieillards, très amaigris et visiblement très fatigués disent qu'ils n'ont plus la force et l'envie de vivre et demandent à ce qu'on les aide à mourir. Deux disent que la nourriture qu'ils mangent, c'est autant qui n'est pas donné aux jeunes du groupe. Ils disent qu'ils sont inutiles et qu'ils ne veulent pas continuer à vivre au risque de nuire aux jeunes qui représentent l'avenir : l'idée qu'ils pourraient être responsables de la mort d'enfants parce qu'ils auraient mangé pour poursuivre une vie désormais trop lourde à porter leur est insupportable. Le troisième, quant à lui, qui est lourdement tombé quelques jours auparavant, souffre terriblement et ne veut plus vivre parce qu'il sait que jamais on ne pourra l'opérer.

Vous disposez dans vos réserves de médicaments de quelques ampoules d'un produit qui pourraient aider les vieillards à mourir.

Cinquième question de débat : les vieillards : en tant que membres du Conseil de tous, quelle solution préconisez-vous ? Acceptez-vous la demande des vieillards de mourir et êtes-vous donc prêts à administrer la piqûre ?

- 1 **Oui**
- 2 **Non**

PAS DE BIFURCATION ICI, EU ÉGARD À LA GRAVITÉ DU SUJET.



Séquence 3 – Après l'hiver

Seq.3.1. Les nouveaux venus

L'hiver est enfin terminé ! Vous avez pu rencontrer d'autres groupes de survivants avec lesquels vous avez pu faire des échanges de biens et de compétences. Le confort s'est un peu amélioré. Les tâches de chacun dans la communauté sont réparties équitablement, par discussion, en fonction des besoins du groupe et des compétences et des souhaits de chacun. Vous vous sentez fiers d'avoir traversé toutes ces épreuves...

ON PEUT TERMINER L'ANIMATION ICI ; OU PASSER DIRECTEMENT À LA SÉQUENCE 4¹⁵

Quand quelqu'un lance l'idée que vous pourriez choisir un emblème, un signe distinctif pour montrer votre appartenance au groupe, tout le monde trouve l'idée sympa. On discute alors un peu : que choisir : tatouage ? Non : personne n'a la technique... Signe vestimentaire ? Non, trop fragile... On se met finalement d'accord sur le port d'un bijou commun, un collier, que quelqu'un, qui a quelques compétences en artisanat, peut façonner... Quand tout le monde reçoit le sien, c'est l'occasion d'une vraie fête pour célébrer le groupe...

Un soir de mai, alors que tout le monde revient du travail (deux ans ont passé depuis la catastrophe), un groupe d'inconnus est annoncé devant la grande porte. Ils sont extrêmement pâles. Albinos en fait. Ils demandent à parler au « chef », mais la communauté n'en a pas. Néanmoins, c'est bientôt l'heure du conseil de tous du soir et comme ils n'ont pas l'air dangereux et ne sont qu'une quinzaine, on leur ouvre la porte. On leur offre aussi de partager le repas du soir. Ils acceptent, mais mangent et parlent très peu.

Au début du conseil, l'un d'entre eux demande la parole : ils souhaitent intégrer votre groupe, et devenir citoyens de la communauté. Votre groupe décide de les accueillir, même si leur allure étrange ne plaît pas à tout le monde.

Malheureusement, dans les semaines suivantes, les choses ne vont pas bien se passer, parce que certains des nouveaux sont traités avec mépris par des membres de la communauté, parce qu'ils sont « différents ». Parfois, on leur demande de faire des tâches dont les autres membres du groupe ne veulent pas, sous prétexte qu'ils sont différents dans leur allure et leur mode de vie assez renfermé. Quand ils prennent la parole au conseil du soir, ils sont souvent rabroués par des formules du genre : « Ah oui, avec les gens comme vous, il y a toujours des problèmes... » Cette situation crée des tensions dans toute la communauté et nécessite assez vite la tenue d'un conseil de tous exceptionnel, consacré à cette question.

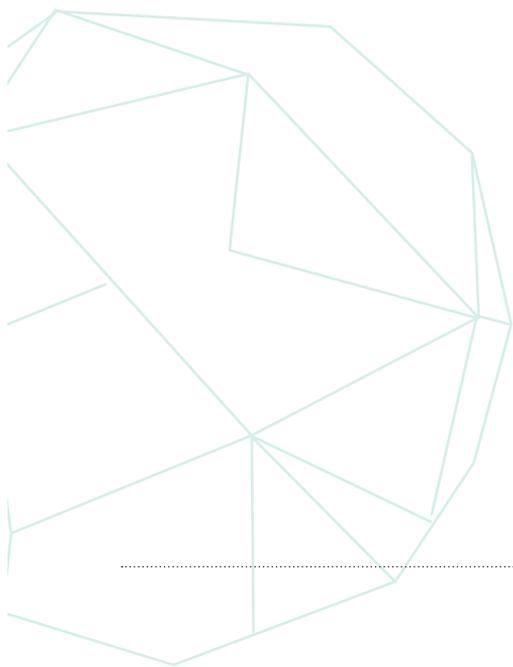
¹⁵ Ce passage à la séquence 4 peut être fait selon le profil des joueurs. La séquence 4 évoque l'enseignement ainsi que le devoir de mémoire. La Séquence 3 évoque les discriminations et la liberté d'expression.

Lors de ce conseil, l'un des membres du groupe se lève et proclame :

« Nous avons vécu des épreuves importantes ensemble. Nous avons souffert, certains d'entre nous sont morts en donnant leur vie pour le groupe, nous travaillons depuis des années. Des étrangers sont venus frapper à notre porte. Nous les avons accueillis. Certains disent : « mal accueillis » et ajoutent que nous les traitons mal. Moi je dis : qu'ils soient heureux de pouvoir rester dans notre communauté. Vous les avez observés ? Ils sont différents, ils ne nous ressemblent pas, ils mangent bizarrement, ils restent entre eux. Ils ne sont pas comme nous. Selon nos habitudes, chacun de nous les anciens, peut proposer qu'une motion soit votée, je propose que nous votions la résolution suivante : que jamais ils ne puissent porter ce collier dont nous sommes si fiers. »

Sixième question de débat : les nouveaux venus. Comment réagissez-vous à la demande ?

- 1 Vous êtes d'accord avec ce vote, et vous votez pour la proposition.**
- 2 Vous êtes d'accord avec l'idée de voter, mais vous votez contre la proposition.**
- 3 Vous refusez qu'une telle motion soit votée, parce qu'elle est indigne et que vous la trouvez révoltante.**



Seq.3.2. Le discours

➔ En fonction du choix posé :

- **Si choix 1**

Celui qui a proposé le vote est satisfait, et il poursuit : « Vous avez bien fait ! Mais cela n'est qu'un premier pas. Vous savez qu'ils osent se plaindre! Je ne les aime pas, oh non ! Et je vous invite à les garder à l'œil, car je suis sûr qu'ils sont paresseux et même voleurs! Alors je vous conseille ceci : s'ils nous posent trop de difficultés, donnons-leur le droit de leur faire comprendre qu'ils nous sont inférieurs ». Et il joint le geste à la parole en frappant la paume de sa main d'une barre de fer.

- **Si choix 2**

Celui qui a proposé le vote est mécontent, et il reprend : « Vous avez tort. Et ne venez pas vous plaindre si la situation devient ingérable à un moment ! Il est vrai que je ne les aime pas, oh non ! Et, malgré votre vote, je vous invite à les garder à l'œil, car je suis sûr qu'ils sont paresseux et même voleurs! Alors je vous annonce ceci : s'ils nous posent trop de difficultés, ceux qui pensent comme moi se donneront le droit de leur faire comprendre qu'ils nous sont inférieurs ». Et il joint le geste à la parole en frappant la paume de sa main d'une barre de fer.

- **Si choix 3**

Celui qui a proposé se met en colère, et il reprend : « Vous avez tort. Et ne venez pas vous plaindre si la situation devient ingérable à un moment ! Il est vrai que je ne les aime pas, oh non ! Et, malgré votre attitude irresponsable, je vous invite à les garder à l'œil, car je suis sûr qu'ils sont paresseux et même voleurs! Alors je vous annonce ceci : s'ils nous posent trop de difficultés, ceux qui pensent comme moi se donneront malgré tout le droit de leur faire comprendre qu'ils nous sont inférieurs ». Et il joint le geste à la parole en frappant la paume de sa main d'une barre de fer.

Mais la suite de son discours est soudain interrompue par un « Assez, tu n'as pas le droit de parler ainsi ». Celui qui parlait répond : « Si, j'ai le droit, nous sommes libres ». Et bientôt des cris fusent : « Silence », « Tais-toi » ou, au contraire « Laissez-le continuer »...

Septième question de débat : Le discours : Et vous, que criez-vous ?

- 1 « Laissons-le s'exprimer » : que vous soyez d'accord ou non avec lui, vous pensez qu'il a le droit de s'exprimer.
- 2 « Silence » : vous estimez que ce discours agressif doit être arrêté immédiatement.





En fonction du choix posé (sixième et septième questions)

- **Si 1. et 1. :** vos décisions effrayent les personnes concernées qui décident de quitter le groupe : vous perdez leurs compétences ; elles perdent la sécurité.
- **Dans les autres cas :** malgré les difficultés, les nouveaux arrivants trouveront leur place dans la société et contribueront à la faire grandir, pour le bonheur de tous.

ON POURRAIT TERMINER L'ANIMATION ICI



Séquence 4 – Les années ont passé...

Seq.4.1. L'école

Quelques années ont passé... Des enfants sont nés et ont grandi. Bientôt se pose la question de savoir ce que l'on doit enseigner à ces enfants, et dans quel but.

Vous faites partie des anciens de la communauté, plusieurs d'entre vous ont des enfants. Vous êtes tous d'accord pour fonder une école, mais deux questions se posent à vous.

Huitième question de débat : l'école : la communauté fonctionne grâce à un équilibre des compétences. Quel choix stratégique faut-il donc poser pour la suite ?

- 1 Il faut repérer les compétences des enfants et leur apprendre des métiers précis en fonction des besoins du groupe.**
- 2 Il faut leur apprendre pour l'instant quelques bases et surtout à réfléchir par eux-mêmes. Plus tard, on pourra les aider à poser des choix quant à leur avenir.**



Seq.4.2. La mémoire du passé

Vous passez alors à la deuxième question. En effet, nous sommes en l'an 12 de la Nouvelle Ère. Cependant, certains d'entre vous ont rapporté de leurs expéditions en ville des objets de l'Ère d'Avant. Quelques tableaux, quelques enregistrements musicaux, quelques dvd (dont une partie de la saga d'Harry Potter), des livres, dont certains sur les dictatures et les guerres du XXe siècle. Vous avez même trouvé un exemplaire encadré de la Déclaration universelle des Droits de l'Homme. De plus, certains d'entre vous gardent de nombreux souvenirs de l'Ère d'Avant. Cependant, vous savez tous que cette Ère s'est mal terminée.

Neuvième question de débat : La mémoire du passé : Faut-il préserver ces traces d'un passé révolu rempli de crises et de catastrophes pour en parler aux jeunes générations ?

- 1 Oui, pour éviter de répéter des erreurs**
- 2 Non, il ne sert à rien de se souvenir d'événements destructeurs**

FIN DE PARTIE : L'ÉCOLE A ÉTÉ CONSTRuite...

UNE NOUVELLE ÈRE EST EN ROUTE...

VOUS COMMENCEZ À CROIRE QU'UNE NOUVELLE VIE EST POSSIBLE...



LE DÉBRIEFING

4.1

Stratégie pour le débriefing



4.1.1. Pourquoi un débriefing ?

Lorsque la partie s'arrête, les joueurs sortent du monde imaginaire dans lequel ils ont été plongés complètement. Quand on joue à un jeu de rôle classique, le retour à la « vie normale » se passe naturellement. Ici, le genre du « jeu de rôle sérieux » impose une prise de position méta afin de mieux percevoir les enjeux liés aux choix posés. C'est à ce moment précis que la dimension pédagogique de l'animation prend tout son sens et où la démarche citoyenne vient compléter l'aspect ludique. Plus concrètement, le débriefing est le moment où l'approche métaphorique du jeu est décodée pour faire sens. Établir ce « pont métaphorique » dont parle l'introduction est donc l'objectif.

Il est possible aussi que la partie ait été émotionnellement difficile parfois. Cela peut être dû à l'ambiance générale de l'histoire, aux choix à poser, à l'ambiance au sein du groupe... Un moment de réflexion plus sereine est là aussi nécessaire pour atterrir en douceur.

C'est dire l'importance du rôle de l'animateur à ce moment précis.

4.1.2. Quelles attitudes pour l'animateur ?

Comme précisé plus haut, le débriefing doit se faire dans une ambiance apaisée, sans l'excitation liée à l'aventure proprement dite. Il importe donc de marquer la transition entre les deux moments du jeu.

Commençons par trois pièges à éviter :

- **Être moralisateur** : les jeunes, leurs choix et leurs propos n'ont pas à être jugés. Des phrases comme « Là vous avez fait n'importe quoi », ou « Toi en tous cas, tu es plutôt raciste » sont donc à proscrire absolument.
- **Être mal préparé** : n'avoir aucune notion des sujets abordés peut porter préjudice à l'animation. Mieux vaut en tous cas avouer qu'on ne sait pas plutôt que prétendre obstinément que l'information qu'on donne est sûre et vérifiée, alors qu'on n'en sait rien.



- **Être trop impliqué personnellement** : la neutralité absolue est une vue de l'esprit et chacun a le droit de penser ce qu'il veut. Cependant il serait très malvenu de transformer le débriefing en tribune pour l'un ou l'autre système de pensée.

Et donc, quelques attitudes à promouvoir :

- **Garder à l'esprit que l'objectif** de toute la démarche est de permettre aux participants de devenir un peu plus des CRACS, c'est-à-dire des Citoyens Responsables, Actifs, Critiques et Solidaires. C'est ici que se trouvent les valeurs qui sous-tendent le débriefing.
- **Tenter de trouver le bon mix entre le sérieux et l'humour**. En effet, le « tout au sérieux » conduirait à l'ennui, le « tout à l'humour » ne donnerait pas assez de contenu à cette étape de l'animation.
- **Garder un rythme dans l'animation** : il ne faut pas trop s'appesantir sur les choix posés, sous peine de créer de l'ennui. Les informations techniques doivent être utilisées pour donner du sens, mais sans transformer l'animation en séance d'information descendante.
- **Éviter les redites** : il est clair que des interactions sont toujours souhaitables, mais il vaut mieux éviter de refaire les débats précédents.
- **Utiliser sa propre expertise sur les sujets évoqués** : comme lors de l'animation proprement dite, une certaine aisance doit être perceptible.

4.1.3. Comment faire concrètement ?

- Une fois la partie ludique terminée, la première chose à faire est de rappeler aux joueurs les choix qu'ils ont posés. Cela peut être fait par l'animateur-scribe ou l'animateur-conteur, grâce à la petite fiche aide-mémoire de l'annexe 2.
- Ensuite, on peut choisir, en fonction du temps ou des enjeux propres au groupe, ou des échanges pendant la partie, de développer tous les choix ou certains. Les documents fournis ci-dessous sont simplement des propositions. L'animateur peut les utiliser selon sa sensibilité et le groupe qu'il a en face de lui.
- Les éléments donnés ci-dessous ne sont pas exhaustifs : ils présentent des pistes, des éléments informatifs permettant de nourrir la réflexion. Ils visent aussi à donner sens aux métaphores que les choix représentaient.



- Pour chaque choix, on trouve trois approches :
 - ➔ Pour info : on trouve simplement le rappel de l'article de la Charte qui a inspiré l'animation. Ceci ne doit normalement pas être communiqué aux joueurs.
 - ➔ Pour aller à l'essentiel : on trouvera ici les informations utiles à connaître pour animer le débriefing. Elles sont en général classées de manière à fournir un « scénario pédagogique » à l'animateur, mais celui-ci peut piocher à volonté dans les infos.
 - ➔ Pour aller plus loin : sont réunies là quelques informations complémentaires à destination de l'animateur, au cas où il voudrait en savoir davantage.



Des outils pour mettre des mots sur les 9 choix

4.2.1. Première question de débat : le partage de l'eau

➔ Pour info

Ce premier choix est en lien avec l'**article 8** de la Charte : « Entre les citoyens doivent régner la justice sociale et la solidarité, en particulier envers les plus démunis. Les générations doivent se respecter et s'entraider. »

➔ Pour aller à l'essentiel

Vous aviez le choix entre trois options :

- l'égalité : chacun la même quantité ;
- l'équité : chacun selon ses besoins ;
- l'efficacité immédiate apparente : préserver la force des forts, la puissance des privilégiés.

Les malades étaient là pour rendre le choix plus difficile. Ils étaient le « maillon faible » et pouvaient aussi apparaître comme une « charge », voire un « handicap » pour la survie du groupe.

C'est ici que la réflexion entre équité et égalité prend tout son sens.

- **L'égalité** vise donc à donner à chacun les mêmes chances d'épanouissement. Chacun reçoit la même quantité, selon le principe logico-mathématique simple : $1 = 1$. Ce principe est notamment visible dans le suffrage universel : chaque électeur a une voix : c'est l'égalité parfaite. Cependant, les limites de l'égalité tiennent au fait qu'elle ne tient pas compte des différences de départ...
- **L'équité**, elle, prend en compte l'impact des circonstances personnelles, du contexte familial, des systèmes, des politiques et des sociétés sur les occasions dont une personne bénéficie et les obstacles qu'elle doit surmonter pour combler ses besoins.
- On peut aussi expliquer la différence par la métaphore de la course à pied : l'égalité dit que chacun doit démarrer de la même ligne, mais s'il s'agit d'un 400 mètres sur une piste d'athlétisme, l'égalité devient injuste : les coureurs sur les couloirs extérieurs seront clairement défavorisés.



- Une formule choc : l'équité, c'est l'égalité avec une juste dose d'inégalité. Cette dose permet de remédier aux injustices (par exemple sociales, mais aussi celles liées à la santé).
- Pratiquer l'équité permet de promouvoir la justice sociale. De quoi s'agit-il ? La justice sociale est un « principe politique et moral qui a pour but une égalité de droits et une solidarité collective qui permettent une distribution juste et équitable des richesses entre les différents membres de la société ». Dit plus simplement :
- **La justice sociale** = égalité + solidarité, ce qui entraîne une équité dans la distribution des richesses/ressources. Un exemple concret : tout le monde a droit au remboursement de ses frais médicaux (égalité), mais grâce au principe de solidarité de la sécurité sociale, les personnes démunies sont mieux remboursées, ce qui renforce l'équité.
- **Et le troisième choix dans tout cela ?** Choisir le troisième choix n'implique ni égalité, ni équité. Il peut passer pour « efficace » dans un moment de crise. Il implique néanmoins l'abandon (provisoire ?) des faibles. Il donne l'impression d'une société dominée par la « loi de la jungle », où triomphe le plus fort. Cela peut paraître comme acceptable dans une situation extrême comme celle du jeu, mais le débriefing doit justement faire apparaître que transposé dans la société, ce comportement n'est guère humaniste et néglige la solidarité qui par définition est un principe valable pour tous, y compris les forts d'aujourd'hui qui pourraient être les faibles de demain. C'est la raison pour laquelle le scénario confronte les joueurs à la mort de l'un des leurs s'ils optent pour ce choix qui est contraire au « S » qui termine l'acronyme CRACS.

Les deux illustrations de l'Annexe 5 peuvent également être utiles.

➔ Pour aller plus loin

Sur la notion d'égalité : historique du concept

Pendant l'Antiquité, les sophistes (opposés à Socrate/Platon) voyaient dans l'État un ensemble de citoyens égaux. L'idée est à la base de l'organisation de la démocratie athénienne : tous les citoyens sont politiquement égaux parce qu'égaux devant la mort au combat.

Au Moyen Âge, même si la société est profondément inégalitaire, on croit que devant Dieu, au moment du Jugement dernier, tous seront semblables et traités selon leurs mérites.



Au 18^e siècle, de nombreux philosophes évoquent le concept d'égalité. Parmi eux :

- Rousseau : la majorité est asservie par une minorité à cause de la propriété inégalement répartie et de l'inégalité face au savoir et à la culture. Il faut donc un contrat social qui rendra les individus libres parce qu'égaux.
- Locke : dans l'état de nature, tous sont égaux ; mais chacun accepte de se soumettre à des règles communes, en échange de la sécurité et de la liberté d'entreprendre.
- Hobbes : dans l'état de nature, les hommes sont égaux, mais en état de guerre larvée. Il préconise que les hommes abandonnent leur liberté aux mains d'un souverain auxquels ils obéissent pour assurer leur sécurité. Ils restent égaux, tant que leur maître en décide ainsi.

Au 19^e siècle, l'idée d'égalité se développe, particulièrement avec les mouvements ouvriers. Cela aboutira notamment au suffrage universel, selon le principe : un homme, une voix.

Sur la notion d'équité

L'un des fondements théoriques du concept est la Théorie de la justice de John Rawls. Deux principes de base dans cette théorie :

- Nous pouvons exercer nos libertés et nos droits (expression, propriété...) pour autant qu'ils n'empiètent pas sur ceux des autres.
- Comme ce n'est pas toujours le cas, des inégalités apparaissent. Rawls distingue les inégalités justes et les injustes. Selon lui, les différences de salaire entre patrons et ouvriers se justifient si l'avantage salarial du patron le motive à améliorer les performances de l'entreprise, et si l'amélioration de ces performances conduit à une distribution équitable des bénéfices de l'entreprise (engagement de personnel, augmentation de salaires...). Quant aux inégalités injustes, elles doivent être corrigées par la justice sociale.

Sur la justice sociale

La justice sociale nécessite de la part de l'État une volonté de compenser les inégalités en faisant en sorte que chacun puisse mieux vivre. C'est le principe de l'égalité des chances. Elle concerne donc tout le vivre ensemble en société et tend à faire en sorte que chaque personne y soit respectée dans sa dignité et puisse s'y épanouir. Elle relève de la responsabilité de chacun, comme des pouvoirs publics.

La justice sociale se construit à travers des luttes, souvent longues et parfois dramatiques : ainsi, par exemple, les réglementations protégeant les travailleurs (à partir du 19^e siècle) ne s'imposent que peu à peu, car beaucoup de politiques et de patrons de l'époque y voient une atteinte au développement économique. Ce n'est qu'en 1878 qu'apparaît une loi interdisant le travail des enfants de moins de douze ans.



En 1866, il est autorisé de se syndiquer, mais ce n'est qu'en 1921 que la grève cesse d'être illégale. Ce sont des grèves (1886 – 20 morts ; 1893 – 11 morts) qui poussent les gouvernements à des mesures pour améliorer les rémunérations et conditions de travail.

Enfin, la justice sociale concerne de nombreux domaines : enseignement, santé, sécurité sociale, logement, égalité des sexes... Aujourd'hui, elle doit aussi intégrer des problématiques liées aux migrations et à l'évolution de l'environnement. On peut donc dire qu'elle ne se cantonne pas à une série de problématiques limitées et précises, parce que la société a désormais une dimension planétaire. Il importe donc de rester ouvert à l'ampleur du champ que couvre la justice sociale et de soutenir toutes les initiatives afin de faire advenir une société plus « juste ».



4.2.2. Deuxième question de débat : l'alliance

→ Pour info

Ce deuxième choix est lié aux **articles 2 et 6** de la Charte. Soit : « La société belge se veut ouverte et tolérante pour permettre aux différentes cultures de se rencontrer » et : « La diversité culturelle est une richesse. Les citoyens sont invités à faire vivre les traditions, les patrimoines et les expressions culturelles émergentes. »

→ Pour aller à l'essentiel

Les joueurs avaient le choix de se rapprocher d'un groupe aux pratiques différentes des leurs, ou d'essayer de rester à distance. Le jeu les a finalement amenés à fréquenter ces gens pour ne plus faire qu'un seul groupe, mais il est indéniable qu'ils ont posé un choix de base.

Ce choix posait la question suivante : deux groupes aux mœurs/attitudes/coutumes/langues/rites très différents ont-ils raison de se fréquenter, voire de se mélanger ? Ce choix permet de préciser quelques concepts avec les joueurs, autour de l'idée de la diversité culturelle. Les éléments qui suivent construisent peu à peu le principe d'interculturalité.

- Qu'entend-on par **culture** ? L'ensemble des traits distinctifs spirituels et matériels, intellectuels et affectifs qui caractérisent une société ou un groupe social.
- **La diversité culturelle**, c'est la reconnaissance des différentes cultures, c'est-à-dire des différentes langues, histoires, religions, traditions, modes de vie ainsi que toutes les particularités attribuées à ces cultures.
- Il faut **protéger la diversité culturelle**, car elle fait la richesse de l'humanité. Il existe un vrai danger de standardisation (Ex. : l'anglais qui s'impose au détriment des autres langues) qui ne peut conduire qu'à un appauvrissement pour l'humanité.
- **On peut donc parler d'unité (nous sommes tous humains), mais aussi de diversité (individuelle et culturelle)** : ce qui nous rassemble nous permet de coexister ; ce qui nous différencie nous permet d'exprimer nos singularités. Mais pour que cela fonctionne harmonieusement, chacun doit faire l'apprentissage de l'altérité (l'autre a une culture spécifique, peut-être différente de la mienne) ; et du décentrement (ma culture n'est pas dominante ; celle de l'autre a une valeur égale à la mienne).



- **En Belgique**, le nombre de Belges issus de l'immigration équivaut à 25% de la population totale. Et le nombre d'étrangers à 11 %. Il y a donc un défi posé : **comment faire cohabiter des personnes qui ont des modes vie, des normes, des valeurs différentes ? Comment concilier le respect de la diversité et le respect de ses propres valeurs ? Trois attitudes sont possibles.** En voici une brève présentation.
- **Le communautarisme** : aucune perspective n'existe en dehors de la communauté et de ses valeurs et modes de fonctionnement internes. La communauté est aussi importante, voire plus importante, que les valeurs universelles d'égalité ou de liberté. Dans les formes les plus dures de communautarisme, le monde est divisé en deux : les bons (les membres de la communauté) et les mauvais (les autres).¹⁶ A l'inverse du communautarisme, on parle donc de valeurs universelles qui mettent l'accent sur ce qui est commun à tous les hommes (la solidarité, la liberté, l'égalité, la paix, la raison...). Elles proposent un idéal.
- **Le multiculturalisme** : il y a coexistence de plusieurs cultures dans une même société, un même pays. Le respect est mutuel, mais les contacts ne sont pas nécessairement nombreux.
- Pour que le multiculturalisme devienne une richesse, on peut promouvoir des contacts entre les cultures, mais sans gommer leurs différences. On parle alors **d'interculturalité** : les cultures s'enrichissent les unes des autres, mais sans perdre leurs spécificités.

➔ Pour aller plus loin

Le sujet est sensible et nécessite une grande prudence dans son approche. La présentation ci-dessus se veut la plus ouverte possible, mais on entend aujourd'hui des discours affirmant que le modèle multiculturel est un échec. Peut-être ceux qui disent cela ont-ils en partie raison, mais pas dans le sens où ils l'entendent : le multiculturalisme montrerait des limites parce que, précisément, il rate l'évolution en interculturalité. En effet, si le multiculturalisme ne multiplie pas les contacts entre cultures, il pourrait ne conduire qu'à un repli identitaire et n'être finalement qu'un communautarisme déguisé.

En Belgique, les jeunes issus de l'immigration appartiennent aujourd'hui à la 3e ou 4e génération. Ils se sentent belges (avec les droits/devoirs que cela implique), mais entendent restés connectés avec leur passé et leur héritage.

Il est évident que certains aspects culturels permettent facilement des échanges (qu'on pense à la cuisine par exemple), mais les différences qui concernent des valeurs ou des idéaux profondément ancrés dans un groupe peuvent créer des tensions. C'est tout l'intérêt, justement, de favoriser l'altérité et le décentrement. **Quels moyens, alors, pour le vivre ensemble ?**

¹⁶ Le communautarisme n'a pas toujours cette dimension négative. Il est parfois un refuge. Par exemple, certains groupes de personnes discriminées aiment cet entre-soi qui leur permet d'oublier un moment les discriminations dont elles sont victimes. Il faut néanmoins reconnaître qu'il s'agit là d'une réponse à une situation de crise qui, idéalement, ne devrait pas perdurer.

- Éviter les erreurs de termes : ne plus parler d' « immigrés » pour désigner les Belges d'origine étrangère. Ne plus parler d'assimilation, ce qui revient à exiger l'abandon de la culture d'origine. Même le terme « intégration » pourrait aujourd'hui être contesté, parce qu'il sous-entend une soumission d'un groupe à un autre, sous le simple prétexte d' « avoir été là les premiers ».
- Idéalement, les personnes issues de la communauté migrante enrichissent la culture qui les accueille par leurs propres apports culturels ; elles doivent pouvoir préserver leur spécificité, tout en adoptant des éléments de la vie du pays qui les reçoit.
- La communauté hôte devrait pouvoir favoriser l'inclusion dans la diversité.
- Quant aux pouvoirs publics, ils ont pour tâche de mettre en place des mécanismes légaux pour favoriser l'inclusion et l'enrichissement réciproque, dans le respect des valeurs universelles. Ils ont aussi intérêt à traiter tous les individus de la même manière. La discrimination positive peut avoir des effets pervers. Mieux vaut s'en tenir à l'universalité de la condition humaine et lutter contre toutes les formes de discriminations.

Au total, « l'approche ou les projets **interculturels** poursuivent plusieurs d'objectifs : acquérir une flexibilité cognitive, affective et comportementale pour pouvoir s'ajuster à des cultures nouvelles ; minimiser les conflits qui résultent de la confrontation de cultures et de religions ; rechercher des solutions à la coexistence de populations d'origines différentes ; permettre le dialogue, le partage d'expériences et le travail en commun. » ¹⁷

¹⁷ <https://www.ami-oimc.org/multiculturalisme-interculturalite/>

4.2.3. Troisième question de débat : la démocratie réinventée

→ Pour info

Le choix posé ici est lié à l'**article 1er** de la Charte : « La Belgique est un Etat démocratique respectant les droits de l'homme et du citoyen ».

→ Pour aller à l'essentiel

La troisième question de débat a permis aux joueurs de se situer par rapport au mécanisme de la démocratie : une discussion argumentée, suivie d'un vote, avec une prise en compte de l'avis de la minorité (assez importante). Ils ont pu choisir de participer au débat, de s'impliquer, ou de rester en dehors, voire même de le quitter.

S'ils ont choisi d'y participer, ils ont pu faire entendre leur voix, voter et prendre connaissance de la décision prise. Sinon, ils sont devenus passifs, sans prise sur une décision qui pourtant va conditionner leur avenir.

- Cette situation a donc posé la question de la participation à la démocratie et à l'action politique.
- Aujourd'hui, c'est clair, les citoyens ont fort tendance à critiquer le monde politique. On le trouve inefficace et inutile au mieux, malhonnête et corrompu au pire. À ce sujet, deux questions paraissent intéressantes à développer : la démocratie, c'est quoi exactement ? Et comment pourrait-on réconcilier les citoyens avec les/la politique(s) ?
- Ces questions sont indispensables : on ne peut pas critiquer les politiques pour leur inaction et réduire sa propre action politique à des messages sur facebook ou twitter en mode « tous pourris ».
- D'abord un rappel : qu'est-ce que la démocratie ?
 - Son objet, c'est le « bien vivre ensemble ». Il s'agit simplement de créer la cohésion en acceptant des valeurs communes respectueuses de trois mots clés : la liberté, l'égalité, la fraternité.
 - Techniquement, la démocratie utilise le suffrage universel, la règle de majorité, la séparation des pouvoirs (judiciaire, législatif, exécutif), la diversité des partis... , le tout inscrit dans une constitution qui est la « loi des lois », le texte fondateur d'une société démocratique.
 - Etymologiquement, la démocratie signifie le pouvoir du peuple, ce qui peut signifier une forme d'Etat où les décisions sont légitimées par le peuple.



- **La démocratie** est donc le régime politique dans lequel le pouvoir est détenu ou contrôlé par le peuple (principe de souveraineté), sans qu'il y ait de distinctions dues à la naissance, la richesse, la compétence... (principe d'égalité). Ce contrôle est important : si on dit qu'on n'en a rien à faire, on perd son droit à critiquer les décisions prises...
- Aujourd'hui, la démocratie est « en crise ». Analysons très brièvement le problème en trois moments : les causes, les risques, les remèdes.
 - Les causes du mécontentement : les gens sont confrontés à des problèmes socio-économiques et pensent, légitimement, que la politique doit les aider à résoudre ces problèmes. Si cela n'arrive pas, les gens accusent la démocratie d'être trop lente, de favoriser certains...
 - Les risques : le risque est grand de voir les gens se retirer du débat public (beaucoup d'abstentions lors des élections par exemple) ou choisir des partis politiques qui leur font croire que tout est simple et qu'ils vont tout résoudre facilement. C'est ce qu'on appelle le populisme : un mode de fonctionnement politique qui cherche à mobiliser le peuple, à parler en son nom, mais sans se soucier de son véritable intérêt...
 - Les remèdes ne sont évidemment pas simples à trouver, sans quoi la démocratie irait mieux. On peut cependant en citer de quatre ordres :
 1. Renouveler les manières de participer : par exemple, mener une réflexion sur le référendum ou le tirage au sort de certains citoyens pour siéger dans les assemblées politiques ; favoriser les assemblées de citoyens.
 2. Compter sur l'éducation (par exemple grâce au cours de citoyenneté) pour ramener les jeunes citoyens vers la politique.
 3. Réenchanter les comportements et les discours politiques : aujourd'hui les discours populistes paraissent les plus attractifs parce qu'ils sont les plus simples ; les partis vraiment démocratiques devraient revoir leur communication politique. Par ailleurs, les politiques devraient aussi remoraliser leur profession, notamment dans le domaine financier.
 4. Rendre à la politique son champ d'action. Aujourd'hui, on dit souvent que l'économique (les grandes entreprises) a plus de poids que le politique. Il serait peut-être temps de



réfléchir au moyen de rendre le vrai pouvoir au monde de la loi et plus à celui de l'argent.

➔ Pour aller plus loin

- **La démocratie est en effet lente**, mais c'est sa force. Dans une dictature où un homme/une femme (ou un clan) seul-e a le pouvoir, où il n'y a plus aucune séparation des pouvoirs, tout est expéditif, tout va très vite, mais la liberté a disparu. La démocratie oblige ainsi à prendre les moyens (et donc le temps) de convaincre les partenaires ou adversaires, en refusant la loi du plus fort.
- **Le populisme** a une réelle présence politique aujourd'hui. Trump, Poutine, Orban sont des dirigeants populistes. Qu'ont-ils en commun ? Ils sont xénophobes, autoritaires et défendent une vision patriarcale de la famille. Craintifs devant l'avenir, ils clament que revenir vers le passé, une espèce de passé idéalisé¹⁸ est la meilleure des solutions.
- **Le référendum** consiste à consulter la population sur certaines questions importantes sur le vivre ensemble d'une société. C'est de la démocratie directe immédiate. Encore faut-il savoir ce qu'on fait des résultats des référendums. Si c'est simplement consultatif, les gens n'y participeront pas beaucoup ; si c'est décisionnel, il faut faire confiance à l'avis du peuple qui s'exprime.
- **Le tirage au sort** : il s'agit donc de tirer au sort les membres d'une partie des assemblées législatives par exemple. L'avantage est de reconnecter représentants politiques et citoyens ordinaires. Cela peut fonctionner, mais pose aussi des questions sur le degré d'implication et de compétences des personnes ainsi désignées. . .
- **L'échange démocratique** : participer au débat est devenu essentiel aujourd'hui. Tous les espaces d'échanges d'idées sont importants, c'est là fondamentalement que se trouve la force démocratique. Les Parlements sont les lieux les plus connus de ces échanges d'idées, mais on peut les pratiquer partout : dans les écoles, dans les structures de jeunesse, et même entre amis. . . Mais comment l'organiser au mieux ? Quelques conseils. . .
 - Le débat n'est pas une lutte où l'objectif est d'écraser son adversaire.
 - Le débat doit reposer sur quatre principes fondateurs (et fondateurs de la démocratie par ailleurs) : l'autonomie, l'égalité, la liberté et la solidarité.
 - Parler est un acte qui a un impact, et quand on parle en démocratie, dans un esprit démocratique, il est important de poser des actes de parole qui traitent l'autre comme un sujet égal à soi, non comme un objet. Reformuler et questionner sont des actes coopératifs ; persifler et humilier sont des actes compétitifs à bannir.
 - Le débat citoyen est donc une recherche de ce qui fait consensus, c'est-à-dire ce qui relie. Ainsi, chacun peut entrer en débat avec ses convictions, à condition qu'il accepte qu'à la fin du débat ce en quoi il croit ne soit pas nécessairement retenu comme décision commune, valant pour tous.

¹⁸ On peut penser au « Make America great again », slogan de la première campagne présidentielle de Trump. Le « again » marque bien cette idéalisation du passé. Le nouveau slogan (pour 2020) est dans la même veine : « Keep America great » : il s'agit de faire perdurer le retour à la grandeur « passée », retour acquis selon lui.

4.2.4. Quatrième question de débat : les voleurs

→ Pour info

L'article illustré ici est le 9e : « Tout le monde a droit à la justice et aussi à participer à la vie démocratique. Le droit de grève, de manifestation mais aussi de contestation, le débat ou la lutte sont des outils légitimes, à condition que ce soit pacifique. »

→ Pour aller à l'essentiel

Pour rappel, les joueurs avaient trois choix : deux relèvent de la « justice expéditive » (on devrait plutôt parler d'« injustice expéditive »), le troisième permettait aux voleurs de s'expliquer dans un espace sécurisé, avec l'accompagnement d'une personne tierce.

Rappelons que le vol était rendu particulièrement inacceptable par la pénurie grave de nourriture : c'est la raison pour laquelle le texte de l'animation insiste fortement sur cette notion de pénurie. Le vol doit apparaître comme vraiment odieux.

La question était donc de savoir si ces criminels avaient le droit d'être défendus. Une petite nuance est apportée dans la personnalité des voleurs, puisque la femme dit avoir des enfants. Cela induit donc peut-être la possibilité d'approches différenciées, nuancées...

Cette question pose plus largement la problématique du droit à la défense et à la justice pour tous.

- Ce qu'en dit la Déclaration universelle des Droits de l'Homme. Quatre articles de cette Déclaration sont éclairants ici :

Article 7 : « Tous sont égaux devant la loi et ont droit à une égale protection de la loi(...) ».

Article 9 : « Nul ne peut être arbitrairement ²⁰ arrêté, détenu ou exilé »

Article 10 : « Toute personne a droit, en pleine égalité, à ce que sa cause soit entendue équitablement et publiquement par un tribunal indépendant et impartial (...) »

Article 11/1 : « Toute personne accusée d'un acte délictueux est présumée innocente jusqu'à ce que sa culpabilité ait été légalement établie au cours d'un procès public où toutes les garanties nécessaires à sa défense lui auront été assurées. ».

Selon la DUDH, il faut donc garantir à chacun le droit de s'expliquer. En outre, toute personne accusée est présumée innocente jusqu'à ce qu'un jugement équitable ait été rendu.

²⁰ Arbitrairement : de manière arbitraire. Arbitraire : qui dépend de la volonté, du bon plaisir de quelqu'un et intervient en violation de la loi ou de la justice (Dictionnaire Larousse).

- Pourquoi la « présomption d'innocence » ? Pour éviter toute décision arbitraire, tout enfermement sans procès.
 - Pourquoi défendre les pires criminels ? On peut mettre en avant trois raisons :
 1. Parce que le procès permet de remplacer l'émotion par une approche plus calme et plus complète, plus raisonnable en fait. On ne peut pas laisser des émotions décider de la culpabilité de quelqu'un.
 2. Parce que les pires criminels n'ont pas à influencer sur notre propre humanité. C'est en restant dignes, en permettant à la justice d'agir sereinement que nous nous montrons radicalement différents des criminels. Balancer sur les réseaux sociaux des commentaires appelant à une justice expéditive²¹, n'est-ce pas un peu, finalement, ressembler à ceux qu'on prétend dénoncer ?

Un exemple : Andres Brevik est un tueur de masse. Il a personnellement assassiné des dizaines de jeunes (69 morts, 33 blessés) sur l'île d'Utoya en Norvège, le 22 juillet 2011. On pourrait donc penser qu'il s'agit d'un « monstre » et le traiter comme tel. Et pourtant, l'un des rescapés de la tuerie a exprimé sa foi dans la justice norvégienne, capable de punir sans inhumanité : « Brevik ne parvient pas à changer la manière dont moi, comme toute ma nation, traitons nos compagnons du genre humain – dont Brevik lui-même fait partie »²².
 3. Parce que le processus de jugement, jusqu'à l'éventuelle condamnation finale, est essentiel aux victimes et à la société. En effet, il faut qu'une vérité judiciaire soit dite, que les circonstances du crime soient expliquées, les points de vue développés : ceci permet de réduire au maximum les zones d'ombre. Ce processus permet de clore un long chemin souvent douloureux ; il permet donc, ensuite, de passer à autre chose.
 - Au total, il s'agit donc de rendre la décision de justice la plus « juste » possible, en accord avec la Loi et de la rendre acceptable par l'accusé, les victimes et la société.

➔ Pour aller plus loin

Le rôle de l'avocat

L'avocat est un professionnel, chargé de garantir le droit inaliénable à être défendu. Il veille à ce que les droits légaux de l'accusé soient respectés.

²¹ Voici par exemple un commentaire laissé en mars 2016 sur le site <http://leplus.nouvelobs.com/contribution/1509373-je-suis-avocate-et-voici-pourquoi-il-est-important-de-defendre-salah-abdeslam.html> à propos de l'idée de défendre Salah Abdeslam : « Il a les mêmes droits qu'ils ont, lui et ses copains, accordés aux victimes. »

²² <http://www.slate.fr/story/117125/survivant-utoya-droits-terroriste-brevik>

L'avocat ne discute pas la loi, il veille à ce que la partie de la loi qui concerne la défense et les droits de l'accusé soit respectée. En ce sens, on peut dire qu'il défend le Droit, et non la Morale : « Ainsi, l'avocat défend son client en veillant à ce que la loi soit appliquée de manière juste ». ²³

Une loi vient du peuple, par le processus démocratique. Aucune loi ne vient sans raison, sans fondement, et cela même si elle permet de défendre un criminel supposé. C'est une question de dignité, pour la société entière. Si une société n'assure pas un traitement humain et un procès équitable à chacun, elle renonce à l'une des bases fondamentales de la démocratie.

Les remises en liberté avant la fin de la peine

Après avoir purgé une partie de sa peine (un tiers en général ; 15 ans si condamnation à perpétuité ou 30 ans), le condamné peut introduire une demande de libération anticipée. C'est le Tribunal d'application des peines qui gère ces demandes. Il est compétent pour l'octroi ou non de :

- la surveillance électronique, outil par lequel un détenu est autorisé à exécuter sa peine en dehors de l'établissement pénitentiaire, mais reste soumis à un contrôle exercé par des moyens électroniques (actuellement, un bracelet fixé à la cheville du détenu capable de détecter sa présence à son domicile) ;
- la détention limitée qui permet au détenu de sortir la journée avec obligation de réintégrer l'établissement pénitentiaire tous les soirs ;
- la libération conditionnelle qui permet au condamné de subir sa peine en dehors de la prison, moyennant le respect des conditions qui lui sont imposées pendant un délai déterminé ;
- la commutation d'une peine de prison en peine de travail.

Pour les condamnations les plus lourdes, une procédure particulière est en place : cinq juges statuent sur la demande. Ils doivent être unanimes pour accéder à la demande du condamné. Il n'y a pas d'appel.

La demande peut être acceptée si aucune de ces contre-indications n'est présente : 1° l'absence de perspectives de réinsertion sociale du condamné ; 2° le risque de perpétration de nouvelles infractions graves ; 3° le risque que le condamné importune les victimes ; l'attitude du condamné à l'égard des victimes des infractions qui ont donné lieu à sa condamnation ; 4° l'absence d'efforts consentis par le condamné pour indemniser la partie civile, compte tenu de la situation patrimoniale du condamné telle qu'elle a évolué par son fait depuis la perpétration des faits pour lesquels il a été condamné.

Même en cas d'acceptation de la demande, le suivi est extrêmement rigoureux.

²³ <https://www.renon-avocats.be/role-et-les-missions-avocat.html>



4.2.5. Cinquième question de débat : les vieillards

→ Pour info

Ce choix est en lien avec l'**article 4** de la Charte : « Vivre ensemble, c'est aussi respecter les libertés individuelles de chacun : vie privée, droit de choisir sa religion, son style de vie, vivre son orientation sexuelle, etc. Par exemple, le mariage entre personnes du même sexe, le droit à l'avortement et le droit à l'euthanasie font partie de tes libertés ».

→ Pour aller à l'essentiel

Ce choix correspond sans doute à l'un des sommets émotionnels de la partie, et cela d'autant plus qu'à côté du choix quant à la demande des vieillards, il y a aussi la nécessité de poser le geste. Cette précision est apportée pour permettre aux joueurs de bien mesurer l'importance, la gravité (au sens étymologique du terme : c'est quelque chose qui a une vraie pesanteur morale) du choix à poser. On remarquera que les personnes qui demandent l'euthanasie ont des motivations différentes, soit morales, soit physiques. La loi prévoit ces deux cas.

Le débat doit être l'occasion de rappeler la loi clairement, afin de dire le droit, simplement. Le débriefing permet l'échange des points de vue, avec respect, comme expliqué plus haut.²⁴

La présentation qui suit est donc directement extraite du site du SPF santé publique .

En 2002, la Belgique s'est dotée d'une loi dépénalisant l'euthanasie dans certaines situations. **A la demande du patient, un médecin peut pratiquer une euthanasie si les conditions fixées dans la loi sont réunies.** Cette demande est exprimée par un patient capable et conscient (demande actuelle), ou prend la forme d'une déclaration anticipée (patient inconscient de manière irréversible). Dans les deux cas, **seul le patient concerné peut demander l'euthanasie.** Elle reste punissable si elle n'est pas accomplie par un médecin ou si le médecin ne respecte pas les conditions et procédure fixées par la loi.

L'euthanasie est définie dans cette loi comme un «acte (médical), pratiqué par un tiers (médecin), qui met intentionnellement fin à la vie d'une personne à la demande de celle-ci».

L'euthanasie n'est cependant **pas un droit immédiat** : introduire une demande d'euthanasie ne garantit pas que celle-ci soit pratiquée. Même si toutes les conditions légales sont réunies, **le médecin est libre d'accepter ou de refuser** de pratiquer une euthanasie. S'il refuse, il est tenu d'en informer en temps utile le patient ou la personne de confiance éventuelle en précisant les raisons de son choix. Il doit fournir le contact d'un confrère au patient.

²⁴ <https://www.health.belgium.be/fr/sante/prenez-soin-de-vous/debut-et-fin-de-vie/euthanasie#EuthanasieEnBelgique>

DEMANDE ACTUELLE

Dans le cas d'une demande actuelle, le patient doit, au moment de sa demande :

- être capable d'exprimer sa volonté et conscient ;
- se trouver dans une situation médicale sans issue ;
- faire état de **souffrance physique et/ou psychique** constante, insupportable et inapaisable ; cette souffrance résultant d'une affection accidentelle ou pathologique grave ou incurable.

Cette demande doit être faite de manière volontaire, réfléchie, répétée et sans pression extérieure.

En 2014 cette demande actuelle a été élargie aux mineurs d'âge non émancipés. Le patient mineur d'âge qui souhaite demander l'euthanasie doit être doté de la capacité de discernement, faire état de **souffrances physiques** (les souffrances psychiques ne sont pas prises en compte pour les mineurs d'âge) et doit, en outre, se trouver dans une situation médicale sans issue entraînant le décès à brève échéance. **Les représentants légaux du patient mineur doivent marquer leur accord sur sa demande.**

DECLARATION ANTICIPÉE

Toute personne majeure ou mineure émancipée (par mineur émancipé, on entend « personne qui a moins de 18 ans mais qui, suite à une décision d'un Tribunal de la Jeunesse, n'est plus soumise à l'autorité de ses parents ») peut également rédiger une **déclaration anticipée**. Il s'agit d'un document écrit par lequel une personne donne son accord pour qu'un médecin pratique à l'avenir une euthanasie dans les conditions fixées par la loi dans l'hypothèse où cette personne ne pourrait plus manifester sa volonté car inconsciente de manière irréversible (coma ou état végétatif). Le médecin qui pratique une euthanasie sur base d'une déclaration anticipée, doit préalablement constater :

- que le patient est atteint d'une affection accidentelle ou pathologique grave et incurable ;
- que le patient est inconscient (coma ou état végétatif) ;
- et que cette situation est irréversible selon l'état actuel de la science.

Cette déclaration anticipée n'est pas accessible aux mineurs d'âge.



4.2.6. Sixième question de débat : les nouveaux venus

➔ Pour info

Cette sixième question est surtout liée à l'**article 3** de la Charte : « Tous les citoyens sont égaux et chacun lutte contre le racisme, la xénophobie, l'antisémitisme, le sexisme, l'homophobie ou toute autre forme de discrimination. »

On peut également trouver des liens avec l'**article 9** : « Tout le monde a droit (...) à participer à la vie démocratique. Le droit de grève, de manifestation mais aussi la contestation, le débat ou la lutte sont des outils légitimes, à condition que ce soit pacifique. »

➔ Pour aller à l'essentiel

La situation proposée était donc la suivante : des nouveaux-venus ont demandé à être accueillis. Ils l'ont été mais la situation s'est vite dégradée parce qu'on ne les a pas traités comme n'importe quel autre membre de la communauté. S'ensuit un malaise, puis un rassemblement où un discours assez agressif est tenu à l'égard de ces personnes, avec la mise aux voix d'une motion qui rendrait officielle une citoyenneté à « deux vitesses », puisque les nouveaux n'accéderaient jamais à une forme de reconnaissance officielle.

Le premier choix valide cette société à deux vitesses. Le second la repousse ; le troisième aussi, en ajoutant une dimension d'indignation devant la question posée. Il ne s'agit pas de préférer la 2e à la 3e option ou inversement, elles manifestent simplement deux manières de dire non. La 3e option propose simplement une attitude plus radicale, au sens noble du terme : elle permet aussi de sortir d'un carcan de logique binaire (d'accord / pas d'accord) imposé par le personnage qui a tenu le discours. Cela permet quelques considérations sur l'intérêt de la « lutte », ou de la « contestation » tels qu'exprimés dans l'article de la Charte.

L'essentiel du débat réside bien plutôt dans l'opposition : 1° >< 2°/3°.

Le mot clé de l'article de la Charte qui est ici à expliciter est le terme « discrimination ».

Une tentative de définition

- La discrimination est le traitement injuste ou inégal d'une personne sur base de caractéristiques personnelles.
- Discriminer, c'est refuser certains droits à certaines personnes sous prétexte qu'elles ont une caractéristique spécifique ou qu'elles sont assimilées à un groupe particulier.



- Discriminer, c'est créer de l'inégalité. C'est donc ne pas respecter l'article 1er de la Déclaration des droits de l'homme de 1948 : « Tous les êtres humains naissent libres et égaux en dignité et en droits. Ils sont doués de raison et de conscience et doivent agir les uns envers les autres dans un esprit de fraternité. »

Les personnages qui demandent l'hospitalité puis entrent dans le groupe dans l'histoire proposée sont bien susceptibles de devenir des victimes de discrimination, puisqu'on propose de les priver du signe d'appartenance au groupe sous prétexte qu'ils sont différents, simplement.

En Belgique, il existe trois lois fédérales qui constituent la législation anti discrimination : la loi « Genre », la loi « Antiracisme » et la loi « Anti discrimination ». L'ONU condamne également la discrimination.²⁵

Les 19 critères de discrimination

1 à 5. Critères dits « raciaux » : prétendue race, couleur de peau, nationalité, ascendance (origine juive) et origine nationale ou ethnique.

6. Handicap.

7. Convictions religieuses ou philosophiques.

8. Orientation sexuelle.

9. Âge (cela peut concerner les jeunes comme les personnes âgées).

10. Fortune (c'est-à-dire les ressources financières ; on parle par exemple de « xénophobie » pour évoquer les discriminations touchant les personnes en situation de précarité/pauvreté).

11. Etat civil (discriminer les divorcés par exemple).

12. Convictions politiques.

13. Conviction syndicales.

14. Etat de santé.

15. Caractéristiques physiques ou génétiques.

16. Naissance (elle désigne le lien entre une personne et ses parents : un traitement inégal basé sur une caractéristique de l'un des parents est donc interdit. Cela peut aussi concerner les droits des enfants nés hors mariage ou adoptés).

17. Origine sociale.

18. Genre.

19. Langue (être discriminé parce qu'on ne connaît pas la langue du groupe majoritaire par exemple)²⁶

²⁵ « Toutes les personnes sont égales devant la loi et ont droit sans discrimination à une égale protection de la loi. A cet égard, la loi doit interdire toute discrimination et garantir à toutes les personnes une protection égale et efficace contre toute discrimination, notamment de race, de couleur, de sexe, de langue, de religion, d'opinion politique et de de toute autre opinion, d'origine nationale ou sociale, de fortune, de naissance ou de toute autre situation. » (Pacte international des Droits civils et politiques, article 26)

²⁶ Pour info, Unia est l'organisme auquel on peut s'adresser si on est victime d'une discrimination en vertu des 17 premiers critères. Pour le 18e, il s'agit de l'Institut pour l'égalité des femmes et des hommes. Pour le 19e, aucun organisme public n'a reçu de compétence spécifique...

On parle de **discrimination directe** lorsqu'une personne n'est pas traitée de manière égale en raison d'une des caractéristiques citées ci-dessus. Mais il se peut qu'une mesure a priori neutre ait des effets discriminatoires : ainsi par exemple, si les chiens sont tous interdits dans un restaurant, cela veut dire que les personnes non-voyantes ne peuvent y accéder avec leur chien-guide, ce qui est discriminant... On appelle cela de la **discrimination indirecte**.

Des exemples de discrimination²⁷

Âge : « J'ai été contacté par une boîte d'intérim pour assurer un remplacement dans l'entreprise X. Le lendemain, coup de fil de la boîte d'intérim : malgré un profil correspondant tout à fait à la fonction, l'entreprise préfère engager une personne plus jeune... » Thierry, 46 ans.

Orientation sexuelle : « Lorsque mon patron a eu connaissance de mon homosexualité, revirement de situation : la promotion qu'il me promettait depuis des mois a été obtenue par mon collègue. » Pierre, 36 ans.

Etat civil : « Après plusieurs contrats à durée déterminée successifs dans la même boîte, mon patron refuse de me faire passer en CDI parce que je viens de divorcer ! Selon lui, je risque d'être moins disponible car je devrai davantage m'occuper de mes enfants. » Nadia, 28 ans.

Naissance : « Malgré la réussite de toutes les étapes du recrutement, on m'a refusé un emploi. La raison ? La DRH a appris que j'étais la fille d'un criminel qui a fait la une des journaux. » Sophie, 32 ans.

Fortune : « Parce que je n'ai pas les moyens d'avoir une voiture, on a refusé de m'engager prétextant que je serai souvent en retard ! » Sam, 22 ans.

Conviction religieuse ou philosophique : « Par conviction religieuse, je ne mange pas de porc et ne bois pas d'alcool. En 20 ans dans la même entreprise, mon chef de service ne m'a jamais invité à un pot de départ ou à un drink d'anniversaire. » Karim, 51 ans.

Conviction politique : « J'ai été licenciée par l'administration communale dès qu'elle a appris que j'étais candidate sur une liste électorale autre que celle de la majorité en place. » Anne, 39 ans.

 Pour aller plus loin

La loi ne punit pas que la discrimination...

En effet, elle punit également :

- L'injonction à discriminer : demander/ordonner à quelqu'un de discriminer est interdit.

²⁷ Ces exemples proviennent du site <https://www.cepag.be/node/2723> . D'autres exemples peuvent y être trouvés.

- Le harcèlement discriminatoire : il s'agit de comportements inacceptables liés aux critères protégés et qui portent atteinte à la dignité de la personne tout en créant un climat malsain, humiliant (Ex. : un patron qui fait de l' « humour » sur la couleur de peau de l'un de ses employés).
- L'incitation à la discrimination/haine/violence : encourager publiquement des personnes à discriminer ou à commettre des actes de haine ou de violence à l'égard de personnes ou de groupes sur base de l'un des critères protégés est interdit (Ex. : un internaute écrit sur un réseau social que l'homosexualité est contre-nature et incite ses lecteurs à tabasser les homosexuels).
- Le refus d'aménagement raisonnable : la loi oblige de prévoir des mesures « raisonnables » permettant à une personne handicapée d'occuper un emploi ou de suivre des cours par exemple.

Le phénomène du bouc émissaire

En période de crise économique, la discrimination s'aggrave envers certains groupes de personnes, certaines ethnies ou communautés. On les rend responsables de la situation de crise, sans aucune raison objective.

Or il se fait que la « crise » des démocraties occidentales dure depuis fort longtemps : on peut donc dire que la problématique des discriminations est devenue de plus en plus prégnante et transforme finalement les imaginaires de nos sociétés démocratiques.

Les discours d'extrême droite et certains discours nationalistes ont tendance à se reposer sur des référents identitaires, idéalisant des époques passées où tout aurait été plus simple, plus lisible : une seule tradition, une seule culture, . . . Ils ont donc tendance à chercher des responsabilités, à se demander qui est responsable de la perte de ce paradis. Et cela peut tomber sur la population immigrée. Comme le montre très bien François Dubet²⁸, les effets de ces discours sont catastrophiques pour la démocratie, et ceci pour trois raisons au moins :

1. Ils induisent une peur permanente dans les populations appartenant à la culture « initiale ». La terminologie populiste utilise sans arrêt les termes relevant de la menace, de l'insécurité, de l'invasion. La notion de « peuple » est à la fois sacralisée et dévoyée : le peuple serait une masse d'anonymes plus ou moins frustrés qui veulent retrouver des droits, une douceur de vivre qu' « on » leur aurait prise. Ce « on », ce sont bien sûr les étrangers, mais aussi, par exemple, les intellectuels.
2. Parmi les personnes visées, on peut parler de « minorités actives », où l'affirmation identitaire est non négociable. Ils sont présents mais refusent toute valeur à la société où ils vivent : « Ils affirment une altérité irréductible pouvant (...) conduire quelques-uns vers une fascination pour la violence politique et religieuse.»

²⁸ DUBET Fr. (2017), Ce que les discriminations font aux individus et aux sociétés, dans *Mélanges de la Casa de Velasquez*, 47-2, <https://journals.openedition.org/mcv/7719> <https://www.renson-avocats.be/role-et-les-missions-avocat.html>

3. Par contre, la plupart des personnes qui sont discriminées sur la base de la prétendue « race » se sentent prisonnières d'une guerre des identités et prises en otage dans un débat qui s'éloigne finalement des difficultés qu'elles rencontrent au quotidien. Entre le radicalisme de ceux qui les rejettent et celui des membres de leurs communautés qui refusent tout contact avec une autre culture que la leur, ils vivent une double peine.

La discrimination induit souvent un traumatisme

Or être discriminé induit un sentiment d'injustice, mais aussi d'humiliation qui menace la personnalité des individus. La discrimination est souvent perçue comme un déni de reconnaissance : la personne n'est pas vue pour ce qu'elle est (par exemple un professionnel qui cherche un emploi dans tel domaine), mais seulement à travers le filtre discriminatoire. La personne discriminée n'est pas « quelqu'un qui cherche un appartement », mais « un noir qui cherche un appartement ». A cela s'ajoute bien sûr le filtre des stéréotypes de groupe (« Tous les noirs sont... », « Tous les Arabes sont... »).

Dans la plupart des cas, racisme ou sexisme sont déniés ou inconscients, ce qui rend les discriminations insidieuses, à la fois évidentes et insaisissables. Ce qui est certain, c'est que ces discriminations vécues provoquent l'isolement et nuisent indéniablement à la vie et à la fluidité sociale des personnes qui en sont victimes.

La discrimination positive²⁹

Une discrimination positive est une action de rééquilibrage destinée à compenser la discrimination. Par exemple, obliger les entreprises à engager un quota de personnes à mobilité réduite, c'est faire de la discrimination positive.

C'est une manière de substituer de l'équité à l'égalité de principe (voir première question de débat). Le débat reste ouvert sur la pertinence de ces mesures qui posent parfois quelques difficultés. Ainsi, il peut paraître difficile de définir les publics visés : n'est-ce pas une nouvelle manière de les stigmatiser ? De plus, les victimes de discrimination demandent parfois davantage une égalité de traitement qu'une discrimination positive proprement dite. Cependant, en attendant cette égalité, la discrimination positive peut garantir concrètement des droits à des personnes habituellement victimes de discriminations .

²⁹ Pour info, Les écoles dites à « discrimination positive » sont des établissements qui bénéficient d'un soutien particulier afin de remédier aux inégalités sociales.

4.2.7. Septième question de débat : le discours

→ Pour info

L'article de la Charte illustré ici est **le cinquième** : « En Belgique, l'Etat est neutre, il reconnaît les différentes convictions philosophiques, religieuses et politiques pour autant qu'elles soient compatibles avec les principes de la démocratie. Tu disposes donc de la liberté d'expression, de réunion ou d'association, mais il est de ton devoir d'en faire bon usage. »

→ Pour aller à l'essentiel

- **C'est quoi ?** La liberté d'expression, c'est le droit de chacun à exprimer ce qu'il pense et ressent, quel que soit le moyen utilisé. C'est également le droit à être informé et à pouvoir diffuser des informations.
- **Cela vient d'où ?** La liberté d'expression a été pour la première fois explicitement accordée à une population lors de la Révolution française.
- **Où ce droit est-il affirmé aujourd'hui ?** On le retrouve :
 - Dans la Déclaration universelle des droits de l'homme : article 19 : « Tout individu a droit à la liberté d'opinion et d'expression, ce qui implique le droit de ne pas être inquiété pour ses opinions et celui de chercher, de recevoir et de répandre, sans considérations de frontières, les informations et les idées par quelque moyen d'expression que ce soit ».
 - Dans la Convention internationale des droits de l'enfant : article 13 : « L'enfant a droit à la liberté d'expression. Ce droit comprend la liberté de rechercher, de recevoir et de répandre des informations et des idées de toute espèce, sans considération de frontières, sous une forme orale, écrite, imprimée ou artistique, ou par tout autre moyen du choix de l'enfant ».
 - Dans la Constitution belge : article 19 : « La liberté des cultes, celle de leur exercice public, ainsi que la liberté de manifester ses opinions en toute matière, sont garanties, sauf la répression des délits commis à l'occasion de l'usage de ces libertés. »
- **Jusqu'où va ce droit ?** On vient de le voir avec l'extrait de la Constitution (et ce fut vrai aussi pendant la Révolution française), poser la question de la liberté d'expression pose aussi directement la question des limites à lui imposer. Dans certain cas, « user de cette liberté » pourrait conduire à commettre des délits... Qu'est-ce que cela veut dire ?



- **Les limites à la liberté d'expression en Belgique.** Trois lois encadrent la liberté d'expression en Belgique. En voici une brève évocation :
 - Loi du 30 juillet 1981 (Loi Moureaux) : elle rend hors-la-loi les propos racistes / xénophobes qui incitent à la haine / violence. Cette incitation peut conduire à de la prison ferme. **Donc, les propos racistes ne sont pas considérés comme une opinion, mais comme un délit.**
 - Loi du 23 mars 1995 contre le négationnisme : elle rend illégale la remise en cause de la réalité du génocide des Juifs/Tziganes par les Nazis. Cette loi a été récemment étendue au génocide des Tutsis au Rwanda.
 - Loi anti-discrimination du 10 mai 2007 : cette loi étend le champ de la loi Moureaux en rendant punissables les discriminations et incitations à la discrimination sur les critères protégés évoqués plus haut.
 - Enfin, rappelons que la diffamation (et la calomnie) et l'injure sont interdites, selon les lois qui protègent la vie privée. Pour faire simple, diffamer consiste à « l'imputation méchante à une personne d'un fait précis qui est de nature à porter atteinte à l'honneur de cette personne. ». L'injure, c'est la même chose, mais le fait en question est moins précis.
- **Demier élément : qu'est-ce que l'incitation ?** On peut retenir la définition suivante : « toute communication verbale ou non verbale qui encourage, pousse, provoque d'autres personnes à certaines réactions de haine. »

➔ Pour aller plus loin

Liberté d'expression et démocratie

- La liberté d'expression est fondamentale en démocratie : elle est la condition essentielle de la participation politique et de la possibilité, pour les citoyens, de défendre leurs droits et de protester contre ce qu'ils considèrent, à tort ou à raison, comme injuste.
- Il est d'ailleurs révélateur que tous les régimes totalitaires ou populistes tendent à mettre sous tutelle les médias ou de leur imposer le silence.

Liberté d'expression : franchir les limites, et après ?



- C'est la Justice qui décide, en fonction des textes de loi, ce qui relève de la liberté d'expression et ce qui relève du délit. Les dossiers qui posent problème sont donc examinés au cas par cas par un juge.
- Les mêmes règles valent pour tous les supports d'expression : journaux, livres, émissions de radio ou de télé, pages du web, réseaux sociaux...

Et l'humour ?

- Le droit à la provocation, à l'exagération, à la caricature fait partie de la liberté d'expression. Ici aussi, c'est au juge (et au juge seulement) qu'il appartient de décider s'il y a incitation à la haine à travers l'humour.
- Enfin, il y a la moquerie à l'égard de la religion, ce qu'on appelle parfois le « blasphème ». S'il peut apparaître choquant pour certains croyants, il faut savoir que la loi n'interdit pas de se moquer d'une religion. Par contre, elle interdit d'appeler à la haine contre les croyants d'une religion. Ici aussi, c'est aux juges de mesurer la nuance.



4.2.8. Huitième question de débat : le rôle de l'école

→ Pour info

Ce huitième choix est lié à l'**article 7** de la Charte : « Tous les enfants et adolescents ont droit à un enseignement gratuit obligatoire. Ils sont des citoyens en devenir, qui doivent être respectés comme tels. L'émancipation passe par l'accès à la vérité scientifique, la culture, l'esprit critique. »

→ Pour aller à l'essentiel

Si on fait l'animation devant un public jeune, on se retrouve ici face à une thématique qui parle directement d'une réalité à laquelle les jeunes sont confrontés une bonne partie de leur temps : l'école.

Les deux propositions du jeu questionnent l'institution scolaire : quel est son rôle ? Que retenir des deux propositions ?

- La première semble donner la priorité à la société : c'est à partir de ses besoins que la démarche pédagogique doit encadrer l'enfant pour qu'il devienne utile au développement de la société dans laquelle il est amené à grandir. Priorité est donnée à l'acquisition de compétences en vue de l'exercice d'un métier.
- La seconde paraît plus ouverte : elle prévoit l'acquisition de « bases », la construction d'une pensée autonome et un accompagnement lié à des choix d'orientation. On pourrait dire ici que la formation est plutôt organisée autour de l'enfant et de ses besoins à lui.

Pour faire dialoguer ces deux représentations, voici quelques informations complémentaires.

- La Fédération Wallonie Bruxelles (Communauté française) a fixé par décret en 1997 les missions assignées à l'enseignement : Article 6. - La Communauté française, pour l'enseignement qu'elle organise, et tout pouvoir organisateur, pour l'enseignement subventionné, remplissent simultanément et sans hiérarchie les missions prioritaires suivantes:
 1. promouvoir la confiance en soi et le développement de la personne de chacun des élèves;
 2. amener tous les élèves à s'approprier des savoirs et à acquérir des compétences qui les rendent aptes à apprendre toute leur vie et à prendre une place active dans la vie économique, sociale et culturelle;
 3. préparer tous les élèves à être des citoyens responsables, capables de contribuer au développement d'une société démocratique, solidaire, pluraliste et ouverte aux autres cultures;
 4. assurer à tous les élèves des chances égales d'émancipation sociale.



C'est donc la personne tout entière de l'élève qui est concernée par la formation reçue à l'école : l'apprenant, le citoyen, la personne, le but étant de permettre à chacun de s'épanouir complètement dans la société en en devenant acteur.

- On peut insister sur une autre mission, non explicite dans le Décret mission, mais mise en avant dans d'autres sources ³⁰: la prise en compte d'autrui et plus largement de la planète dans la formation fournie par l'école.
- On peut aussi partir de l'idée reçue suivante : l'école, c'est pour apprendre ; l'éducation, c'est à la maison. L'enfant apprend ailleurs qu'à l'école : lorsqu'il est devant son ordinateur par exemple, ou lors de ses activités extrascolaires. Et donc, logiquement, puisque l'école n'a plus le monopole du savoir, on peut très bien dire que la maison n'a pas le monopole de l'éducation. Comme le disent très bien les CEMÉA, « l'école est le lieu privilégié pour proposer et faire vivre collectivement une autre manière de faire, de penser, d'agir avec soi-même et avec les autres. » ³¹
- Il ne faut cependant en aucun cas dévaloriser la dimension d'apprentissage des métiers dans les écoles. Les liens entre les établissements scolaires et le monde du travail sont également importants. Voici par exemple la phrase nuancée qu'on trouve sur le site d'une école technique et professionnelle située en Région bruxelloise : « Une école (...) n'est pas un centre de formation. Il est pour nous fondamental de veiller à l'apprentissage de règles de vie et à éduquer les jeunes qui nous sont confiés. Notre mission ne serait cependant pas complète si nos diplômés ne correspondaient pas à ce qu'en attend le marché de l'emploi. » ³²

➔ Pour aller plus loin

- La question qui paraît ici posée est celle de l'utilitarisme : l'école doit-elle faire œuvre « utile » ? La réponse réside dans la nuance.
- D'abord il faudrait s'entendre sur le sens de cette notion d'« utilité », car ce qui est utile pour l'un ne l'est pas nécessairement pour l'autre. Mais quand on parle d'utilitarisme, il est vrai qu'on désigne le plus souvent le lien qui s'établit entre l'école et le fonctionnement économique de nos sociétés, dominées par exemple aujourd'hui encore par des impératifs de croissance et de consommation. Dans cette optique, l'école a pour mission prioritaire d'outiller les élèves afin qu'ils puissent répondre aux « besoins de la vie ».

³⁰ Voir par exemple une étude de l'OCDE : https://www.oecd.org/education/OECD-Education-2030-Position-Paper_francais.pdf : « Leurs aspirations [les aspirations des jeunes] ne devront pas se limiter à obtenir un bon emploi et un salaire élevé, il faudra qu'ils tiennent compte du bien-être de leurs amis et de leurs proches, de la collectivité et de la planète. » (SCHLEICHER, A., Avant-propos, page 3)

³¹ <http://www.cemea.be/Le-rolle-de-l-ecole-c-est-d>

³² <https://www.idbbxl.com/partenaires/le-monde-de-l'entreprise/>

- Cette vision a des racines historiques profondes : avec les progrès scientifiques et technologiques, les besoins de travailleurs qualifiés ont augmenté à partir du XIXe siècle. Des liens étroits se sont tissés entre institutions d'enseignement et organisations de production. Le savoir est alors vu comme un moyen de plus en plus performant de maîtriser toujours plus la nature afin d'augmenter le « bien-être » conçu dans une perspective consumériste.
- Aujourd'hui, les rapports de l'homme à la nature et aux autres évoluent, ce qui explique sans doute des textes comme le Décret Missions cité ci-dessus ou l'évolution de la grille des cours (Ex. : création du cours d'introduction à la philosophie et à la citoyenneté) ou du contenu de ceux-ci (préoccupation pour le développement durable dans le cours de sciences...).
- On ne quitte donc pas la sphère de l'utile (car qui voudrait d'une école inutile ?), mais c'est cette sphère qui évolue et se fait de plus en plus holistique.
- Enfin, et d'un autre côté, c'est l'évolution pédagogique qui a déplacé le concept d'utilité : le point d'appui de l'action pédagogique est désormais constitué par les besoins/désirs/intérêts de l'enfant que l'adulte a à accompagner pour lui permettre de s'épanouir. L'utilité est ainsi également définie par l'apprenant lui-même. Autrement dit, l'utile n'est plus seulement le but, mais le processus d'apprentissage lui-même. Comme l'écrit Christian Laval, « C'est le ressort de l'optimisme des pédagogues rénovateurs qui font de l'enfant non plus un être dont il faut corriger les mauvais penchants(...), mais un expérimentateur qui trouve en lui-même les mobiles et les pouvoirs de la recherche de connaissances quand son intérêt répond à quelque nécessité vitale. »³³

³³ Laval (Chr.), L'Ecole saisie par l'utilitarisme, <https://www.cairn.info/revue-cites-2002-2-page-63.htm>, p.71

4.2.9. Neuvième question de débat : la mémoire du passé...

→ Pour info

L'article de la Charte visé ici est **le dixième** : « Être citoyen, c'est aussi garder la mémoire des luttes qui ont traversé l'histoire de la Belgique, de l'Europe et du monde ; c'est aussi avoir confiance en l'avenir. »

→ Pour aller à l'essentiel

La question posée lors de la partie est simple : y a-t-il un sens à évoquer les événements graves du passé devant les jeunes générations ? Plus spécifiquement, le maintien d'une mémoire du passé est-il un « devoir », une obligation morale ?

- Depuis 2003, le Petit Larousse illustré propose la définition suivante pour l'expression « devoir de mémoire » : « Obligation morale de témoigner, individuellement ou collectivement, d'événements dont la connaissance et la transmission sont jugées nécessaires pour tirer les leçons du passé. »
- Historiquement, ce « devoir de mémoire » a d'abord été évoqué (dans les années 70-80) pour préserver le souvenir du génocide des Juifs par les nazis. A partir de la fin des années 90, le concept est entré dans le langage courant et son sens s'est largement étendu : Première guerre mondiale, esclavage, colonisation, génocides des Arméniens et des Tutsis...
- En mars 2009, un Décret sur le devoir de mémoire a été voté en Fédération Wallonie Bruxelles³⁴. Son objectif est de soutenir toutes les initiatives liées à ce devoir de mémoire et qui favorisent, surtout chez les jeunes, « la réflexion critique, le développement d'une citoyenneté responsable et la promotion des valeurs démocratiques ».
- Il est important de noter la dimension dynamique du devoir de mémoire telle qu'elle est soulignée par le Décret : on ne se souvient pas du passé pour lui-même, mais bien pour amorcer une dynamique formatrice chez les jeunes. Cette dynamique permettra alors d'éviter le retour des déviations passées et, mieux encore, d'ouvrir les yeux sur les injustices d'aujourd'hui. Maintenir les yeux ouverts sur les barbaries passées permet de porter un regard résistant sur les barbaries d'aujourd'hui : sans amalgames, mais sans complaisance.

³⁴ Son nom exact est : Décret relatif à la transmission de la mémoire des crimes de génocide, des crimes contre l'humanité, des crimes de guerre et des faits de résistance ou des mouvements ayant résisté aux régimes qui ont suscité ces crimes ».

➔ Pour aller plus loin

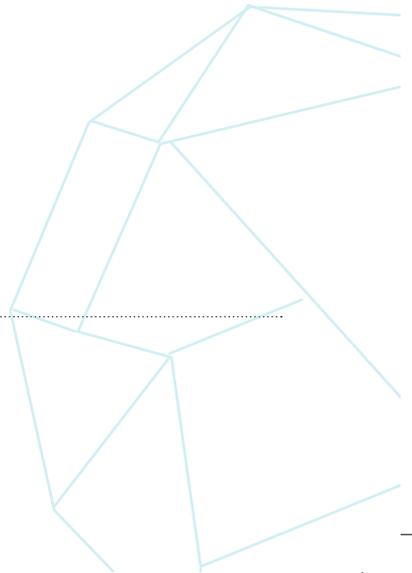
En matière de devoir de mémoire, trois erreurs importantes sont à éviter.

- L'amnésie : ne vouloir se souvenir de rien, c'est évidemment prendre le risque de laisser les erreurs du passé ressurgir. Comme l'a écrit Georges Santayana dans *Vie de raison* (1905) : « Le progrès n'est pas le changement mais la capacité à se souvenir. Ceux qui ne peuvent se souvenir de leur passé sont condamnés à le répéter. »
- Le repli identitaire : maintenir un devoir de mémoire sans dimension dynamique peut conduire à des situations contraires à l'objectif souhaité : une victimisation stérile par exemple, ou encore un renforcement du communautarisme. Le sémiologue Tzvetan Todorov va même jusqu'à parler d'« abus de la mémoire » lorsque des groupes s'assurent des privilèges au nom d'un éloge systématique de la mémoire. En sacralisant la mémoire pour elle-même, on risque de la rendre stérile.
- Le remplacement des faits par la morale : le rôle de l'historien est d'établir des faits. Et donc, plutôt qu'un devoir de mémoire qui ne fonctionnerait plus que pour lui-même, il faut maintenir un rappel permanent à la vérité et à l'analyse critique. En confondant histoire, mémoire et morale, on risque parfois de scléroser la pensée et, finalement, de s'enfermer dans la ratiocination passéiste.

Au total donc, il importe sans doute de cultiver la mémoire, mais en la mettant systématiquement au service d'une ouverture des consciences aux injustices d'aujourd'hui. C'est de cette manière seulement qu'on donnera du sens au sacrifice des innombrables victimes des génocides et autres crimes. Todorov, dans son ouvrage *Les Abus de la mémoire*, cite de « bons usages de la mémoire », comme le cas de Paul Teitgen, ancien déporté au camp de concentration de Dachau, qui démissionna du secrétariat de la police française à Alger en 1957 parce qu'il voyait une ressemblance insupportable entre les tortures infligées par les Français aux prisonniers algériens et celles que la Gestapo lui avait fait subir.

C'est par le moyen d'une analogie (nécessairement précautionneuse) entre les horreurs du passé et celles d'aujourd'hui que le « devoir de mémoire » gagne ses lettres de noblesse. C'est par ce moyen seul qu'il a vraiment du sens : le lien entre le devoir de mémoire et la jeunesse s'impose alors comme une évidence teintée d'espoir.





CONCLUSION POUR ALLER PLUS LOIN RÉINVENTER LA CHARTE DE LA CITOYENNETÉ ?

Comme on a pu le voir, l'animation repose tout entière sur la Charte de la citoyenneté corédigée par E. Delruelle et R. Torfs et adaptée par le Forum des Jeunes.

Au terme de la partie, les jeunes auront fait des choix permettant éventuellement de rédiger leur propre charte, éclairée par le débriefing.

On pourrait également imaginer que de nouveaux articles soient inventés, reprenant des thématiques absente de la Charte (qui ne dit rien de l'environnement par exemple...).

Il semble que ceci pourrait faire l'objet d'une autre démarche pour le groupe : imaginer cette activité juste après le jeu et le débriefing alourdirait inutilement l'animation. Par contre, lors d'une rencontre postérieure à la partie avec les jeunes, cette mise en texte pourrait représenter un exercice citoyen intéressant.





ANNEXES

A.1

Annexe 1 : Aide de jeu pour les joueurs : les règles du jeu

Règles principales

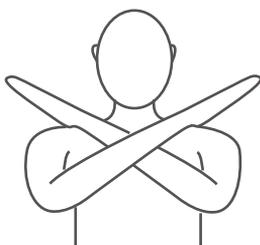
A chaque fois que vous serez devant une situation où un choix devra être fait entre plusieurs options, les règles suivantes seront d'application, ce sont les quatre règles d'or du jeu :

1. Il faut une décision après 3 minutes
2. La décision se prendra à l'unanimité ; si aucune unanimité n'est acquise, l'animateur désignera l'un d'entre vous qui choisira, ce choix impliquant tout le groupe.
3. Vous devrez brièvement argumenter votre décision.
4. Vous devrez choisir dans les options proposées.

Chaque fois que vous ne respecterez pas les règles, vous perdrez des points de vie (vous avez autant de PDV que de joueurs ; si le nombre tombe à zéro : la partie s'arrête, le groupe a perdu).

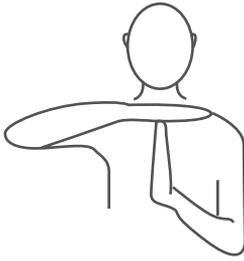
Règles de confort

Il pourrait arriver que vous vous sentiez perturbés, mal en l'aise, à cause de l'un ou l'autre élément de l'histoire qui va vous être racontée. Dans ce cas, deux gestes vous sont proposés pour vous permettre de communiquer aux animateurs qu'il y a un malaise.



Si vous mettez les **bras en croix**, vous signalez un malaise lié à ce qui est raconté : l'animateur ne vous donnera pas la parole, mais il comprendra qu'il ne doit pas prolonger l'évocation/la description qu'il est occupé à faire (par exemple, s'il raconte un épisode avec une description d'araignées, alors que vous êtes vraiment arachnophobe). De même, vous pouvez faire ce geste si la parole d'un autre joueur vous choque, l'animateur veillera alors à bien clarifier le propos pour éviter que le malaise perdure.





Si **vos mains forment un T**, cela indique que vous souhaitez que l'animateur intervienne, par exemple parce que vous n'arrivez pas à prendre la parole alors que vous avez quelque chose à dire. Cela peut arriver notamment lors des moments de débat. A ce moment, l'un des animateurs imposera le silence pour que vous puissiez vous exprimer.

Règles de débat

Règle 1 :

Chacun a le droit à la parole et le droit d'avoir ses opinions. On ne juge pas les opinions d'autrui.

Règle 2 :

Le temps est précieux : inutile de monopoliser la parole ; inutile de parler d'autre chose que de la question posée.

Règle 3 :

Chacun restera courtois : on ne se moque pas, on n'insulte pas, on ne coupe pas.

Règle 4 :

Chacun fera preuve d'empathie : on veillera par exemple à inviter chacun à prendre la parole.

Règle 5 :

On se rappellera la différence entre fait (ce qui peut être prouvé), opinion (mon avis) et sentiment (ce que je ressens).



Annexe 2 : Les choix des joueurs

Choix 1 : Le partage de l'eau

1. Chacun la même quantité.
2. Davantage d'eau pour les malades, donc moins pour les valides.
3. Très peu aux malades. Mieux vaut privilégier les valides.

Choix 2 : L'alliance

1. Vous laissez partir l'autre groupe.
2. Vous décidez de vous joindre à eux pour la suite de l'aventure.

Choix 3 : La démocratie réinventée

1. Vous allez vous coucher aussi parce c'est trop long.
2. Vous restez pour écouter, mais ça vous soûle un peu quand même.
3. Vous participez à la discussion.

Choix 4 : Les voleurs

1. Petit à petit, vous commencez à crier : « Voleurs ! Assassins ! », puis : « A mort ! A mort ! ». Les voleurs n'en sortiront pas vivants.
2. Vous vous jetez sur les voleurs présumés et vous les battez ! Finalement, vous les relevez et vous les jetez hors du village d'un ultime coup.
3. Vous décidez de donner la parole aux deux personnes et d'attendre qu'elles s'expliquent. L'un d'entre vous accepte de les entendre en privé afin qu'elles puissent parler librement, hors de la pression de la foule.



Choix 5 : Les vieux

1. Oui, ils accèdent à la demande des vieillards.
2. Non, ils refusent la demande des vieillards.

Choix 6 : Les nouveaux-venus

1. Vous êtes d'accord avec ce vote, et vous votez pour la proposition.
2. Vous êtes d'accord avec ce vote, mais vous votez contre la proposition.
3. Vous refusez qu'une telle motion soit votée, parce qu'elle est indigne et que vous la trouvez révoltante.

Choix 7 : Le discours

1. « Laissons-le s'exprimer » : que vous soyez d'accord ou non avec lui, vous pensez qu'il a le droit de s'exprimer.
2. « Silence » : vous estimez que ce discours agressif doit être arrêté immédiatement.

Choix 8 : L'école

1. Il faut repérer les compétences des enfants et leur apprendre des métiers précis en fonction des besoins du groupe.
2. Il faut leur apprendre pour l'instant quelques bases et surtout à réfléchir par eux-mêmes. Plus tard, on pourra les aider à poser des choix quant à leur avenir.

Choix 9 : La mémoire du passé

1. Oui, pour éviter de répéter des erreurs.
2. Non, il ne sert à rien de se souvenir d'événements destructeurs.



Annexe 3 : Le texte intégral de la Charte de la citoyenneté

Article 1er

La Belgique est un Etat démocratique respectant les Droits de l'Homme et du citoyen.

Article 2

La société belge se veut ouverte et tolérante pour permettre aux différentes cultures de se rencontrer.

Article 3

Tous les citoyens sont égaux et chacun lutte contre le racisme, la xénophobie, l'antisémitisme, le sexisme, l'homophobie ou toute autre forme de discrimination.

Article 4

Vivre ensemble, c'est aussi respecter les libertés individuelles de chacun : vie privée, droit de choisir sa religion, son style de vie, vivre son orientation sexuelle, etc. Par exemple, le mariage entre personnes du même sexe, le droit à l'avortement et le droit à l'euthanasie font partie de tes libertés.

Article 5

En Belgique, l'Etat est neutre, il reconnaît les différentes convictions philosophiques, religieuses et politiques pour autant qu'elles soient compatibles avec les principes de démocratie. Tu disposes donc de la liberté d'expression, de réunion ou d'association, mais il est de ton devoir d'en faire bon usage.

Article 6

Entretenir les traditions, les patrimoines, etc. et enrichir la diversité culturelle est important.

Article 7

Tous les enfants et adolescents ont droit à un enseignement gratuit obligatoire. Ils sont des citoyens en devenir, qui doivent être respectés comme tels. L'émancipation passe par l'accès à la vérité scientifique, la culture, l'esprit critique.



Article 8

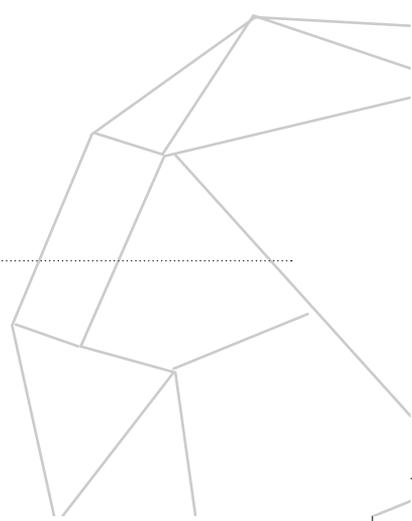
Entre les citoyens doivent régner la justice sociale et la solidarité, en particulier envers les plus démunis. Les générations doivent se respecter et s'entraider.

Article 9

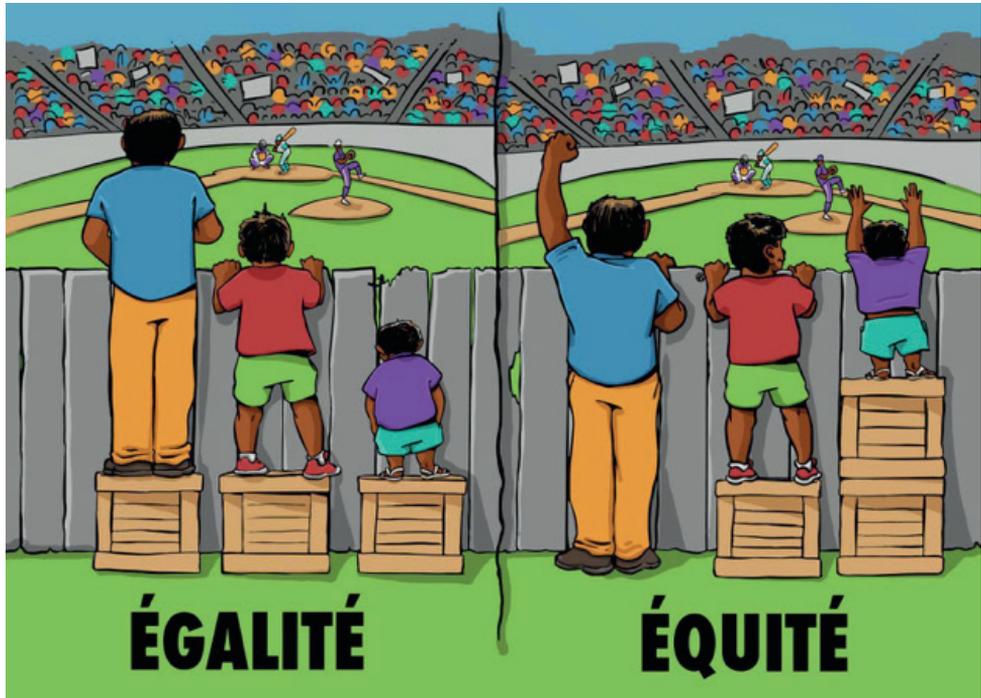
Tout le monde a le droit à la justice et aussi de participer à la vie démocratique. Le droit de grève, de manifestation, mais aussi la contestation, le débat ou la lutte sont des outils légitimes, à condition que ce soit pacifique.

Article 10

Être citoyen, c'est aussi garder la mémoire des luttes qui ont traversé l'histoire de la Belgique, de l'Europe et du monde ; c'est aussi avoir confiance en l'avenir.



Annexe 4 : égalité et équité - documents



ÉGALITÉ

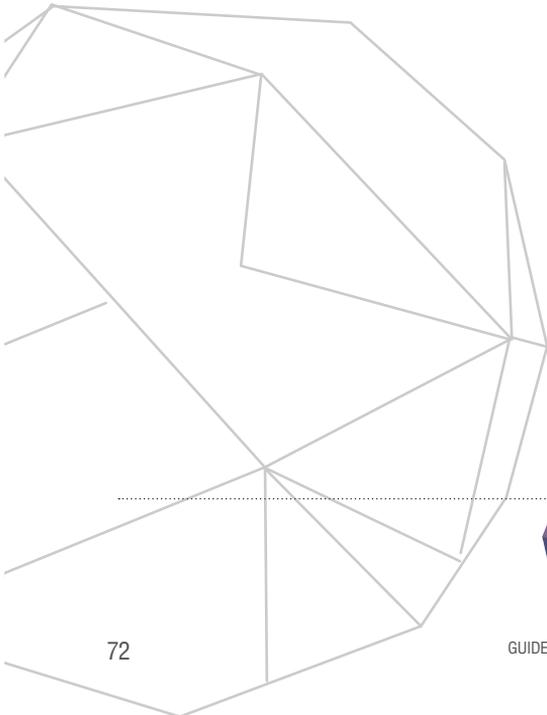
ÉQUITÉ



Égalité



Équité



BIBLIOGRAPHIE

Rappelons pour commencer que l'atelier « CheminS » de FOR'J a été une source d'inspiration pour la réalisation de cet outil pédagogique.

1. Le partage de l'eau

- Cossée de Maulde (G), Justice sociale. Un engagement personnel et public aux dimensions planétaires (2010),
<http://www.centreavec.be/site/justice-sociale-un-engagement-personnel-et-public-aux-dimensions-planetaires>
- Minet (P.), Justice sociale et justice climatique ont en commun de vouloir réduire des inégalités (2018)
<https://www.letemps.ch/sciences/justice-sociale-justice-climatique-ont-commun-vouloir-reduire-inegalites>
- Fiche philo : égalité vs équité (2011),
<https://www.lalibre.be/debats/opinions/fiche-philo-egalite-vs-equite-51b734b5e4b0de6db975a1f5>
- Justice sociale, http://www.toupie.org/Dictionnaire/Justice_sociale.htm

2. L'alliance

- Breuil (F.), La diversité culturelle, levier du développement pacifique et durable (2018), <https://www.mediaterrre.org/actu,20180522133203,1.html>
- Brouwez (C.), La diversité culturelle, un danger pour l'identité ? (2014) <http://www.centreavec.be/site/la-diversite-culturelle-un-danger-pour-l-identite>
- Diversité culturelle, <http://www.citoyendedemain.net/agenda/diversite-culturelle>
- Les dangers du communautarisme (2004), <http://atheisme.free.fr/Religion/Communautarisme.htm>



- Interculturalité, <http://www.toupie.org/Dictionnaire/Interculturalite.htm>
- Multiculturalisme, <http://www.toupie.org/Dictionnaire/Multiculturalisme.htm>
- Multiculturalisme et interculturalité, <https://www.ami-oimc.org/multiculturalisme-interculturalite/>

3. La démocratie renouvelée

- Barret (A), Arjun Appadurai : les gens sont fatigués de la démocratie (2017)
- <https://www.lejdd.fr/Politique/arjun-appadurai-les-gens-sont-fatigues-de-la-democratie-3313070>
- Goossens (V.), Pour un débat mondial sur la démocratie (2005)
- <https://www.revuepolitique.be/pour-un-debat-mondial-sur-la-democratie/>
- Hansotte (M.), Les conditions pour un débat démocratique (s. d.)
- <https://www.calliege.be/salut-fraternite/68/les-conditions-pour-un-debat-democratique/>
- Renier (G.), Tirer des citoyens au sort pour participer aux débats politiques ? (2014) https://www.rtb.be/info/belgique/detail_tirer-des-citoyens-au-sort-pour-participer-aux-debats-politiques?id=8202153
- Weber (G), Quand la démocratie est sous pression (2019)
- <https://www.taurillon.org/quand-la-democratie-est-sous-pression>

4. Les voleurs

- Heinich (L.), Je suis avocate : voici pourquoi il est important de défendre Salah Abdeslam (2016)
- <http://leplus.nouvelobs.com/contribution/1509373-je-suis-avocate-et-voici-pourquoi-il-est-important-de-defendre-salah-abdeslam.html>
- Kleynjans (M.), Défendre l'indéfendable (2018) dans Alteréchos n°461,
- <https://www.alterechos.be/defendre-lindefendable/>
- Océane, Pourquoi les avocats défendent-ils des « monstres » ? (2018)
- <http://www.madmoizelle.com/pourquoi-les-avocats-defendent-des-monstres-946359>
- Pourquoi défendre une personne coupable ? ((2014), <https://www.grands-avocats.com/chronique-juridique/defendre-des-coupables/>
- Thème : justice, <http://www.liguedh.be/themes/justice/>



5. Les vieillards

- Portail des soins palliatifs en Wallonie, Euthanasie (2016)
- <http://www.soinspalliatifs.be/euthanasie.html>
- SPF Santé publique, Euthanasie (2016)
- <https://www.health.belgium.be/fr/sante/prenez-soin-de-vous/debut-et-fin-de-vie/euthanasie>

6. Les nouveaux-venus

- François Dubet (2017), Ce que les discriminations font aux individus et aux sociétés, dans Mélanges de la Casa de Velázquez, 47-2, <https://journals.openedition.org/mcv/7719>
- belgium.be, Discrimination (s.d.)
- https://www.belgium.be/fr/justice/victime/plaintes_et_declarations/discrimination
- Critères protégés, <https://www.ediv.be/site/fr/print/39002>
- Discrimination, <http://www.toupie.org/Dictionnaire/Discrimination.htm>
- Unia, Les 19 critères de discrimination (s.d.)
- <https://www.unia.be/fr/criteres-de-discrimination/les-19-criteres-de-discrimination>
- Unia, Discrimination : quelques précisions (s.d.)
- <https://www.unia.be/fr/criteres-de-discrimination/discrimination-quelques-precision>

7. Le discours

- Van Vlassenbroeck (J.), Liberté d'expression : quelles sont les limites ? que dit la loi ? (2015)
- https://www.rtbef.be/info/societe/detail_liberte-d-expression-queelles-sont-les-limites-que-dit-la-loi?id=8722028
- de Villenaut (B.), Liberté d'expression en Belgique, une approche du cadre légal (2013)
- <http://www.bepax.org/publications/analyses/liberte-d-expression-en-belgique-une-approche-du-cadre-legal,0000449.html>



- Amnesty International, La liberté d'expression, c'est quoi au juste ? (2017)
- <https://jeunes.amnesty.be/jeunes/nos-campagnes/liberte-d-expression/presentation/article/la-liberte-d-expression-c-est-quoi-au-juste>

8. L'école

- Houssonlogé (D.), Quel apprentissage de l'esprit critique quand le savoir est disponible en un clic (2018), <http://www.ufapec.be/nos-analyses/3518-esprit-critique.html>
- Laval (Chr.), Quand l'école est saisie par l'utilitarisme (2002) dans Cités, 2002/2
- <https://www.cairn.info/revue-cites-2002-2-page-63.htm>
- Schoeller (F.) et Mason (J), Quand l'école modèle le déterminisme social (2018)
- <https://www.innovation-pedagogique.fr/article3199.html>
- Décret Missions (24 juillet 1997), http://www.enseignement.be/index.php?page=23827&do_id=401
- Décret citoyenneté (20 mars 2007), https://www.galilex.cfwb.be/document/pdf/31723_000.pdf
- OCDE, le Futur de l'éducation et des compétences (Projet éducation 2030), (2018)
- https://www.oecd.org/education/OECD-Education-2030-Position-Paper_francais.pdf
- Secteur école des Ceméa, « Le rôle de l'école, c'est d'apprendre, le reste, c'est à la maison » (s.d.),
- <http://www.cemea.be/Le-role-de-l-ecole-c-est-d>

9. La mémoire du passé

- Gillet (G.), Le devoir de mémoire, enseigné à l'école, si vital pour rester vigilant (2018),
- <https://www.educavox.fr/accueil/breves/le-devoir-de-memoire-enseigne-a-l-ecole-si-vital-pour-rester-vigilant>
- Ledoux (S.), Le devoir de mémoire – une formule et son histoire (2016),
- <https://clio-cr.clionautes.org/le-devoir-de-memoire-une-formule-et-son-histoire.html>
- Treffel (R.), Le devoir de mémoire (s.d.), <https://1000-idees-de-culture-generale.fr/devoir-de-memoire/>
- Décret Mémoire (3 avril 2009), <http://www.decretmemoire.cfwb.be/>



10. Généralités sur l'animation

- Djaouti (D.), Serious game pour l'éducation : utiliser, créer, faire créer ? (2016) dans Tréma, n°44, <https://journals.openedition.org/trema/3386>
- Gaudreau (J.), Trucs et astuces pour les nouveaux maîtres de jeu (2015)
- <https://www.lantredugeek.net/jeux-de-roles-trucs-et-astuces-pour-les-nouveaux-maitres-de-jeu/>
- Heinzein (S.), Pellaud (F), Bourqui (F), Gremaud (B.), Maradan (G.), Monney (P) et Rolle (L.), (2013), Le jeu de rôle «sérieux» : un outil pédagogique pour l'EDD et la pensée complexe ? (2013), <http://doc.rero.ch/record/255912>
- Plante-Germain (K.), Dix trucs pour être un meilleur maître de jeu (2014)
- <https://www.lantredugeek.net/dix-trucs-pour-etre-un-meilleur-maitre-de-jeu/>
- de Roquefeuil (B.), Quelle définition donner au « serious game » (ou jeu sérieux) ?(2017)
- <https://www.alain-bensoussan.com/avocats/definition-serious-game/2017/02/17/>
- Yno, (2012), C'est quoi le jeu de rôles ? , <http://www.misterfrankenstein.com/wordpress/?p=2112>
- Maison des étudiants canadiens, Les 8 règles du débat (s.d.)
- <https://union-des-savoirs.fr/wp-content/uploads/2017/11/Charte-d%C3%A9bat-int%C3%A9gration-assimilation.pdf>



GUIDE PÉDAGOGIQUE
APOCALYPSE CLIMATIQUE: ENTRE CHOIX DE SURVIE ET VALEURS CITOYENNES

INTÉRESSÉ.E PAR UNE ANIMATION OU
UNE FORMATION D' ANIMATEUR
POUR «BIENVENUE DANS MA TRIBU ?»

CONTACTEZ-NOUS PAR TÉLÉPHONE OU E-MAIL

68A, rue du Commerce 1040 Bruxelles

02/4132930 - forum.jeunes@cfwb.be

www.forumdesjeunes.be - www.bienvenuedansmatribu.be

 [@forumdesjeunes](https://www.facebook.com/forumdesjeunes)

 [@forum.jeunes](https://www.instagram.com/forum.jeunes)



Editrice responsable : Stéphanie Willems, Secrétaire Générale - Rédacteur: Gauthier De Wulf, Détaché pédagogique

Direction créative : www.lolagoossens.com