

Pas en avant : Guinée France



À Propos

Un jeu de rôles sur les représentations et les stéréotypes liés au droit à la santé. Destiné aux joueurs de 12 à 99 ans, il permet de prendre conscience des inégalités face à la santé entre des pays à niveaux de développement différents (la Guinée et la France) et également à l'échelle nationale.

Proposé par : ESSENTIEL

« Pas en Avant »

© 2023 ESSENTIEL

21 Situations (page 1/2)

- 1.** Je n'ai jamais eu de graves difficultés financières.
- 2.** J'ai un logement décent avec l'électricité et l'eau potable.
- 3.** Le pays dans lequel je vis me permet de bénéficier d'une protection sociale minimum.
- 4.** Je dispose d'une mutuelle de santé.
- 5.** J'ai peu de risques de contracter une maladie transmise par les moustiques.
- 6.** J'ai peu de risques d'attraper une maladie sexuellement transmissible.
- 7.** Si j'ai un accident, mes frais hospitaliers sont pris en charge dans leur quasi-totalité.
- 8.** Si j'ai une angine, je prends un rendez-vous chez le médecin et j'obtiens un rendez-vous rapidement.
- 9.** J'ai consulté un médecin pour une gastro. Je suis remboursé de mes frais médicaux et de pharmacie dans le mois qui suit.
- 10.** J'ai un accès facile aux moyens de contraception.
- 11.** Cette contraception est remboursée
- 12.** Je ne connais pas de femme excisée.

21 Situations (page 2/2)

- 13.** En cas d'urgence, je peux contacter rapidement un service d'urgence médicale.
- 14.** Je mange sainement. J'ai accès aux fruits et légumes.
- 15.** Je ne suis pas inquiet pour l'avenir de mes enfants. Je sais qu'ils pourront prendre soin de leur santé.
- 16.** Je n'ai jamais fait l'objet de discrimination du fait de mon origine dans le cadre d'une prise en charge médicale.
- 17.** Je peux suivre un traitement de fond pour une maladie chronique : asthme, diabète.
- 18.** Je peux être pris en charge en cas de troubles psychologiques, dépression, addiction, phobies, anxiété.
- 19.** Je peux être pris en charge en cas de handicap. Par exemple ; je peux aller à l'école.
- 20.** Suite à un problème de dos, je ne peux plus travailler pendant 2 mois mais je continue cependant à percevoir une partie de mon salaire.
- 21.** Je peux compter sur l'entraide de ma famille, de mes amis ou des gens de mon quartier en cas de difficultés.

Règles du jeu (page 1/2)

Préparer le jeu

- 1.** Bien mélanger les cartes. Distribuez les cartes au hasard, une par participant. Demandez-leur de ne pas les montrer aux autres. Laissez-leur 5 minutes pour se mettre dans leur rôle.
- 2.** Demandez aux participants de se mettre sur une même ligne de départ.

Déroulé du jeu

- 3.** Lisez les situations lentement.
- 4.** Chaque fois qu'ils peuvent répondre "oui" pour leur personnage, ils doivent faire un pas en avant. Dans le cas contraire, ils restent sur place.
- 5.** Si un participant n'est pas sûr de leur situation ou de la définition d'un mot ou d'un concept, dites leur d'imaginer ou de deviner.

Les cartes

On trouve plusieurs éléments sur les cartes :

1. Pays d'habitation
2. Présentation du rôle
3. Les symboles peuvent aider certains participants à comprendre des éléments de leur rôle. Exemples :



agriculteur



migration



sans emploi



Travail

Règles du jeu (page 2/2)

Conclusion du jeu et réflexion

- 6.** Après la partie, demandez aux joueurs de regarder autour d'eux afin de voir où ils se situent par rapport aux autres. Donnez aux participants deux minutes pour sortir de leur personnage (mais sans révéler aux autres leur personnage).
- 7.** Commencez par leur demander ce qu'ils ont ressenti suite au jeu, par rapport à leur personnage. Par exemple :
 - « Qu'est-ce que vous avez ressenti quand les autres avançaient et pas moi ? »
 - « Concernant ceux qui avançaient souvent, à quel moment ont-ils constaté que les autres n'avançaient pas aussi vite qu'eux ? »
- 8.** On propose alors à chacun de lire sa carte rôle et de présenter en quelques mots le personnage comme il l'avait imaginé.
- 9.** Allez au-delà du jeu pour tirer des conclusions et réfléchir ensemble : « Les personnages joués nous sont-ils complètement étrangers ? » ; « Est-ce que j'imaginai que des écarts si grands puissent exister ? » ; « Qu'est-ce qui m'a le plus interpellé ? »
- 10.** Debrief avec les éléments d'informations sur les contextes français et guinéen : Qu'est-ce que je peux faire pour changer les choses ?

Trucs de l'animateur

Calme et pose

Ce jeu nécessite du calme et une atmosphère sérieuse. C'est à l'animateur de faire en sorte que les joueurs entrent sérieusement dans la peau de leur personnage et respectent cette ambiance de réflexion. Chacun doit construire son personnage dans sa tête, les aider en posant quelques questions : « À quoi ressemble votre vie ? Où vivez-vous ? Avec qui ? »

Respect

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

L'importance du debriefing

C'est lors de la phase de discussion que le jeu prend toute sa dimension. L'animateur veille à bien préparer ce temps en préparant des questions. Il interroge chacun et n'hésite pas à faire des tours de table pour que tous puissent s'exprimer.

Nombre de joueurs

Il y a 38 cartes, (17 « françaises » et 17 « guinéennes »). Nous avons trouvé que le groupe optimal se situe entre 5 et 10. Si le groupe est trop nombreux, il est possible de faire un groupe actif et un groupe observant ou jouer en petits groupes.

Positionnement

Au début du jeu, lorsque les participants construisent leur personnage, il se peut que certains avouent ne rien connaître de la vie de celui dont ils doivent jouer le rôle.

Expliquez-leur que cela importe peu ; ils doivent faire appel à leur imagination et donner le meilleur d'eux-mêmes.

Soyez attentif, un jeune peut être mal à l'aise avec sa carte, invitez-le à la changer ! Soulignez le fait que ces personnages sont fictifs afin que les jeunes ne soient pas stigmatisés par le rôle qu'ils ont.

Pendant la lecture des événements, l'animateur veille à se placer toujours devant les participants. Les joueurs ne doivent pas avoir à se retourner pour voir l'animateur. Si vous décidez d'effectuer cet exercice à l'extérieur, assurez-vous que les participants peuvent vous entendre, en particulier s'ils sont nombreux ! Vous devrez peut-être faire appel à des co-animateurs pour relayer vos propos.

Un petit astuce :

Il est très important d'animer le jeu dans un espace ouvert. Si nécessaire le jeu peut être animé à l'intérieur en mettant les cartes sur des tables. Avec chaque « pas », les participants avancent leurs cartes de quelques centimètres.

Pas en Avant : Guinée / France

Avec le Soutien de :



essent^{iel}

Association ESSENTIEL

29 Quai François Mitterrand

Nantes Cedex 2 44243

Tel : +33 (0) 2 40 35 31 63

contact@essentiel-international.org

www.essentiel-international.com