LE PAS EN AVANT – Profils Parents d'élèves

Objectif : sensibiliser aux réalités de vie différentes des parents d'élèves et des familles en permettant aux participants de prendre conscience des difficultés que les parents d'élèves vivant dans la précarité doivent relever au quotidien et l'impact que ces conditions de vie peuvent avoir sur les enfants et leur scolarité.

Durée : 20 à 30 minutes (en fonction du nombre d'affirmations utilisées)

Nombre : de 10 à 30 personnes

Matériel nécessaire :

- Les « fiches de rôles », à découper et à distribuer, une par personne. (Le jeu comprenant 14 cartes, il peut être nécessaire d'avoir deux jeux de fiches)
- La fiche avec les affirmations
- Un espace suffisamment grand (20m de long) ou un grand escalier.

Déroulement du jeu :

1. Distribuez les fiches de rôle au hasard, une par participant (note : en fonction du nombre de joueurs certaines personnes joueront le même rôle). Demandez-leur de les conserver et de ne pas les montrer aux autres. Puis de se mettre derrière la ligne au bout de l'espace de jeu ou en bas de l'escalier et de prendre quelques minutes pour se mettre dans la peau de leur personnage.

Voici des questions pour les y aider (vous pouvez aussi l'imprimer et le donner à chacun) :

Comment s'est passée votre enfance ? Comment est votre lieu d'habitation, votre quartier ? Quel métier exercez-vous ? Dans quel pays êtes-vous né ? Quel a été votre parcours scolaire ? A quoi ressemble votre vie aujourd'hui ? Qu'allez-vous faire aujourd'hui ? Quels sont vos revenus ? D'où viennent-ils ? Quelles relations avez-vous avec votre entourage (collègues, voisins, amis, familles)? Quels sont vos loisirs ? Qu'est ce qui vous motive le plus ?

Consigne : « Je vais vous lire une liste de situations ou d'événements. A chaque fois que vous pouvez répondre « oui » pour votre personnage, vous allez faire un pas en avant. Dans le cas contraire, vous restez sur place. »

2. Lisez les affirmations une par une. Marquez une pause après chacune afin que les participants puissent éventuellement **Avancer** et **Observer** attentivement les places de chacun.
3. Après une dizaine d'affirmations, invitez-les à regarder où ils se situent. Faites de même juste avant la dernière affirmation (qui vaut trois pas).

4. A la fin, invitez-les à regarder autour d'eux pour voir comment ils se situent par rapport aux autres. Demandez aux participants de prendre note de leur position finale (pas la place précise car c'est trop compliqué, mais la ligne où ils se trouvent).

Après le jeu :

Donnez-leur deux minutes pour **sortir de leur personnage** (mais sans révéler aux autres leur personnage).

Il peut être intéressant de changer de lieu pour entamer la discussion.

1. Commencez par leur demander **ce qu'ils ont ressenti** suite au jeu.

- Qu'est-ce que j'ai ressenti **quand les autres avançaient et pas moi ?**
- Qu'est-ce que j'ai ressenti **quand je me suis rendu compte que j'avancais et pas les autres ?**

2. **Généralisation** : aller au-delà du jeu pour tirer des conclusions et **réfléchir ensemble**.

- Quels sont les droits en jeu pour cette activité ?
- 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 ?