PIPSa
Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

Le Jeu des Privilèges / CAN YOU ?

2019 - fiche modifiée le 18 février 2021

Un jeu de rôle où chacun incarne un personnage avec sa propre histoire. Dans la collection "Sexploration".

Support	Cartes
Âge du public	A partir de 12 ans
Thèmes associés à cet outil	Vie affective et sexuelle, Vivre ensemble
Obtention	Acquisition En centre de prêt
Participants	Inconnu
Prix	18,90 €

PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

Dans la boîte :

- 55 cartes
- Règle du jeu

Ce jeu fait partie de la collection "Sexploration, les jeux d'éducation à la sexualité"
Co-création : Topla et Claire Vimont / Illustration : Claire Vimont

Concept :

Un jeu de rôle où chacun·e incarne un personnage avec sa propre histoire. En fonction des situations, vous devrez avancer si vous pensez pouvoir répondre oui aux affirmations dites par le maître ou la maîtresse du jeu. Au programme : introspection, débat et empathie !

Conseils d'utilisation

Voir l'onglet "Pistes d'utilisation"

Bon à savoir

Commande chez l'éditeur

La nouvelle édition "CAN YOU ?" (2022), entièrement revisitée et internationale (+ allemand, anglais, espagnol), offre de nouveaux supports plus grands et plus résistants.

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

TOPLA
75011 - Paris
France - hello@playtopla.com
https://playtopla.com/

Dans les centres de prêt :

Centre liégeois de promotion de la santé
+32 (0)4 279.50.52 - promotion.sante@clps.be
http://www.clps.be

Centre Local de Promotion de la Santé de l'arrondissement de Verviers
+32 (0)87 35 15 03 - s.vilenne@clpsverviers.be
https://www.clpsverviers.be/

Centre local de promotion de la santé du Brabant wallon
+32 (0)10 62 17 62 - info@clps-bw.be
http://www.clps-bw.be

Centre local de promotion de la santé de Huy-Waremme
+32 (0)85 25 34 74 - info@clps-hw.be
http://www.clps-hw.be

Centre local de promotion de la santé de Mons-Soignies
+32 (0)64 84 25 25 - clps.documentation@yahoo.com
http://www.clps-mons-soignies.be

Centre local de promotion de la santé du Hainaut Occidental
+32 (0)69 22 15 71 - contact@clpsho.be
http://www.clpsho.be

FCPPF
+32 (0)2 514 61 03 - info@fcppf.be
http://www.fcppf.be - https://www.facebook.com/fcppf

Cultures&Santé asbl
+32 (0)2 558 88 10 - info@cultures-sante.be
http://www.cultures-sante.be
Catalogue : https://www.cultures-sante.be/outils-ressources

CEDIF, Centre de Documentation et d'Information (FLCPF)
02 / 502 68 00 - cedif@planningfamilial.net
http://www.planningfamilial.net/
Catalogue : https://cedif.doris-cpf.be/opac_css/index.php

Centre Local de Promotion de la Santé de Charleroi-Thuin
071/ 33 02 29 - secretariat@clpsct.org
http://www.clpsct.org

Pistes d'utilisation

Support d'animation / expression

Thème :sexualité, relations interpersonnelles, discriminations, vivre ensemble

Support :cartes

Description

Voir l'onglet "Sur l'outil"

Comment l'utiliser

Dans cette animation de groupe, les joueur.euse.s endossent l'identité d'un personnage, avec ses critères spécifiques : une fille blanche de 15 ans, en couple avec une fille de sa classe ; une fille musulmane et marocaine de 21 ans qui porte le voile et fait beaucoup d'athlétisme ; un garçon noir de 22 ans qui a déjà été victime de violences sexuelles, qui joue au foot sur son temps libre ; un garçon blanc de 18 ans, accro aux jeux vidéo, amoureux d'un garçon de sa classe et seul un ami est au courant, …

Le jeu se joue le long d'une ligne que l'on trace au sol, dans une salle vide ou dehors. Tour à tour, un joueur pioche une carte affirmation : « on ne m'a jamais fait de remarque sur le fait que je porte un signe religieux », « je n'ai jamais eu de contrôle de police à cause de la couleur de ma peau », « personne ne pense que mon orientation sexuelle est une maladie », …

Après chaque affirmation, chaque joueur doit décider si le personnage qu'il représente possède ce privilège (si oui, il avance d'un pas) ou non (il reste sur place). Chaque personnage doit justifier son choix.

Public

Adolescents et jeunes adultes

Rôle de l’animateur

L’animateur aidera à l’expression des participant.e.s et à la circulation de la parole.

Temps d’appropriation

Très court

A quel moment d’un projet ?

Le jeu s’inscrit facilement dans une activité citoyenne avec des jeunes (on repère très vite la discrimination sur base de la classe sociale, l’origine ethnique, la religion, …). Les activités autour de l’EVRAS peuvent aussi en bénéficier vu les nombreuses cartes ayant un lien direct avec l’EVRAS (le genre, l’orientation sexuelle).

En quoi il est soutenant pour la promotion de la santé ?

Le jeu permet de comprendre que certain.e.s personnes ont des privilèges (parfois sans le savoir) que d’autres n’ont pas. Les joueur.euse.s peuvent même prendre conscience des privilèges dont ils jouissent. Le participant développe son empathie envers les autres et prend conscience de la construction sociale des privilèges.

Temps de préparation :

Points forts :

Facilité d’utilisation, concrétisation des inégalités, débat libre

Sujets abordés :

EVRAS, discrimination

Date de l'avis : 11 février 2021