

# Le pas en avant : s'interroger sur les inégalités sociales et environnementales de santé

✦ Santé-Environnement

## Mots clés

Inégalités Sociales de Santé

**Au travers d'un jeu de rôle, « le pas en avant » propose une mise en évidence des inégalités sociales et environnementales de santé et de ce qui les déterminent.**

**Par une mise en situation simple, les participants imaginent les répercussions des inégalités au quotidien et prennent conscience de leurs déterminants. La séquence se poursuit par un temps de débat et d'échanges sur les représentations que chacun.e se fait des inégalités et de leurs impacts dans sa pratique professionnelle.**

## Objectifs

- Expérimenter des situations en s'identifiant à un personnage pour comprendre les inégalités sociales et en particulier les inégalités sociales de santé et environnementales.
- Prendre conscience de l'impact des inégalités sociales de santé et environnementales sur les des déterminants de santé des personnes.
- Echanger et prendre conscience de ses représentations et leurs influences sur sa pratique professionnelle.

## Matériel nécessaire

- **Les cartes "personnages"** (d'une diversité essentielle pour couvrir différentes situations de domination (genre / statut social / choix individuel/ collectif dans le parcours / statut migratoire / rural, urbain, banlieue...)). Il est possible de faire jouer un même personnage à deux participants. Vous trouverez ces cartes personnage en annexe.
- **La liste des affirmations à énoncer** (15-20 max, choisies par l'animateur) : elles doivent être diversifiées et ainsi permettre de marquer des écarts selon les profils des personnages. Vous trouverez la liste de ces affirmations en annexe.
- **Un Powerpoint qui reprend les affirmations** énoncées (pour le debrief) ou un Paperboard/tableau pour les noter au fur et à mesure
- **Le guide du débriefing**
- **Un espace assez grand** pour pouvoir avancer (environ 20m de long)
- Outil de graduation (cailloux, marques au sol, ...) pour que les participants avancent avec le même pas
- *En cas de manque de place* : prévoir un plateau de jeu avec une échelle par participant (voir annexe)

📄 **Mise à jour de cette page :**  
26/10/2023

## La durée

environ 1 heure


## Le public

Tout public, à partir de 12 ans

## Les effectifs minimum et maximum

9 à 15 participants

## Annexe

Télécharger le  
 fichier cartes  
 personnages.pdf

cartes personnages

## Annexe

Télécharger le  
 fichier liste des  
 affirmations.pdf

## Source

Cette méthode est issue de l'outil d'animation Pas d'ISS, consultable et téléchargeable via [ce lien](#)

## Auteur

- Promotion Santé Auvergne-Rhône-Alpes  
69008 Lyon

## Points de vigilance

- Chacun a le droit de s'exprimer (ou de ne pas s'exprimer) durant le debriefing.
- Laisser la personne qui s'exprime le faire jusqu'au bout et attendre qu'elle précise "j'ai fini de parler".
- Il existe une marge d'interprétation des cartes "personnages" puisque leurs portraits sont très succints. Il n'y a pas de « bonne » ou « mauvaise » réponse par rapport aux affirmations proposées !
- Revenir sur les notions de besoin et de choix, au cours du débriefing.
- Il est possible de questionner l'interprétation d'un personnage, mais ne pas porter de jugement. Cette outil amène à un travail sur les représentations et sur les discriminations. Il est important d'éviter durant les échanges une lecture déterministe ou simplificatrice des inégalités, ou de stigmatiser des populations ou des personnes. Aborder les leviers d'action mobilisables par les professionnels
- Rester devant les participants pour lire les affirmations, pour que les participants n'aient pas à se retourner en cours d'animation.
- Éviter le potentiel « démoralisateur/démobilisateur » des constats posés ; redonner du pouvoir d'agir aux professionnels.

## Déroulement

Le déroulement est inspiré du jeu "visa pour le voyage"

### Explication du jeu : 5'

- Distribuer une carte personnage qui représente le profil d'une personne aux participants
- Les participants ne doivent pas la montrer aux autres et ne pas l'échanger

### Appropriation des cartes : 5'

- Invitez les participants à lire leur carte personnage et à se glisser dans la peau de celui-ci le temps du jeu. Chaque participant doit prendre quelques minutes pour imaginer son histoire, son passé, ses envies, ses difficultés...

### Jeu de rôle « Pas en avant » : 10'

- Une fois que les participants se sont approprié leur personnage, demandez-leur de se mettre en ligne au bout de la pièce. Expliquez-leur que vous allez leur lire une liste d'affirmations. Pour chacune d'entre elles, ils pourront soit faire un pas en avant, soit rester sur place. À chaque fois qu'ils pensent pouvoir répondre « oui » à l'affirmation, ils doivent faire un pas en avant. Dans le cas contraire, ils restent sur place.
- Lisez les affirmations une par une. Marquez une pause entre chacune afin que les participants puissent éventuellement avancer et observer leur place par rapport à celle des autres. Demandez-leur qu'ils se souviennent des affirmations pour lesquelles ils n'ont pas pu avancer.
- L'animateur restera en avant des participants pour lire les affirmations pour que les participants n'aient pas à se retourner en cours d'animation.

**Remarques générales pour le debriefing :**

Porter une vigilance toute particulière au cadre.  
L'animateur doit veiller au respect, à l'écoute, et rappeler qu'il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse

**Déroulé du debriefing :**

**1. Les ressentis et vécus de l'animation : les participants restent en place (10 min max)**

- Temps d'observation des écarts / situation dans la pièce

*Questions possibles : Qu'avez-vous ressenti quand les autres avançaient et pas vous / qu'avez-vous ressenti en avançant et pas les autres ? Qu'avez-vous ressenti en voyant les écarts à la fin ? Avez-vous ressenti de l'injustice ? Comment je me suis senti dans la peau de mon personnage ? Pour ceux qui ont le plus avancé, à quel moment vous êtes-vous rendu compte que les autres avançaient moins vite ?*

- Pour clôturer l'animation, demander à chaque participant-e : *Quel était votre personnage ?*

**2. L'évolution dans l'espace des personnages par rapport aux affirmations : les participants retournent en plénière.**

- Mémoriser sa place par rapport aux autres puis revenir en plénière, se rassoir, pour permettre aux personnes de sortir de leur personnage

*Questions possibles: Sur quelles affirmations (types d'affirmation) avez-vous avancé ? Pour lesquelles êtes-vous resté sur place ?*

*Si plusieurs participants ont « joué » le même rôle : ont-elles avancé/reculé aux mêmes affirmations ? Qu'est-ce que cela dit de nos représentations ?*

*Qu'est-ce qui vous a le plus interpellé/ vous interpelle le plus, qu'est-ce qui vous a surpris ? Avez-vous eu l'impression de choisir de pouvoir avancer ou pas ? Avez-vous différencié l'envie du besoin / l'indispensable du non-essentiel - pour décider d'avancer ou non ? Est-ce que vous vous êtes senti restreint dans l'accès à des éléments que vous jugiez pourtant essentiels ?*

*Est-ce que vous avez identifié les différents déterminants interrogés dans les affirmations ? Selon vous, quel déterminant favorable "en plus" (de ceux cités sur la carte) aurait pu vous permettre d'avancer davantage ?*

**3. La compréhension des inégalités sociales et environnementales.**

- Faire le lien avec les représentations sociales, la discrimination, la stigmatisation, les rapports de domination sociale

*Questions possibles : Qu'est-ce que cela dit de la société dans laquelle les participants vivent ? Quels rapports de domination sociale existent dans notre société ? En quoi cela impacte nos possibilités d'agir ?*

*Notre pouvoir d'agir / nos choix s'inscrivent dans des possibilités façonnées par la société : les choix sont-ils individuels ou collectifs ?*

*Qu'est-ce qu'on peut considérer comme essentiel/non essentiel ? Qui décide de ça ?*

#### **4. Le lien avec la pratique professionnelle.**

- Prendre conscience de ses représentations et de l'impact sur sa pratique

*Questions possibles : Selon vous, comment nos représentations des inégalités vécues par les publics peuvent influencer nos pratiques ?*

- Penser l'utilisation possible de l'animation dans leur pratique, avec leurs publics

*Questions possibles : Avez-vous trouvé cet outil d'animation intéressant ? Vous verriez-vous l'utiliser avec vos publics ? Avec quels points de vigilance ? Rappeler la possibilité de poursuivre le jeu de rôle avec sa propre expérience de vie « Et moi je me situerais où, si je jouais mon propre rôle ? » (voir outils existants)*