

Le jeu du Mobile Social

Ce jeu appelé « *Mobile social* » est édité par l'atelier de pédagogie sociale *LE GRAIN ASBL*.
Le jeu du Mobile social est un jeu de stimulation visant à conscientiser au fonctionnement inégalitaire de l'éducation et de l'école en particulier.

Principe du jeu

Il s'agit d'un « jeu plateau » où chaque groupe avance selon son propre dé. Le pion ne peut jamais être arrêté sur une case rectangulaire, à chaque tour, il doit arriver sur une case circulaire.

Contexte du jeu

Chaque équipe incarne un élève.

Les séries de cases circulaires du plateau de jeu représentent les étapes du parcours scolaire (fin de l'école maternelle, de l'école primaire etc.) des équipes qui jouent.

Le départ du plateau de jeu est la naissance et l'attribution d'un héritage socioéconomique, psychoaffectif et de particularités personnelles. Dès lors, chaque équipe reçoit 3 cartes. Chaque carte a une valeur.

Le dé symbolise la capacité à avancer vite dans le parcours scolaire :

- Chaque équipe a un dé vierge ;
- Il faut additionner les valeurs des 3 cartes qui déterminent le profil de l'équipe.
- Il faut ensuite répartir cette somme sur les 6 faces du dé et les écrire.
- Exemple : 24 au total peut donner un dé de six faces de 4 ou un dé de deux faces de 1, deux faces de 5 et deux faces de 6.

Comment avancer ?

Chaque équipe joue une fois le dé et parie sur un trajet. Pour parier, l'équipe examine les possibilités (c'est-à-dire aux filières possibles) en fonction du nombre affiché sur le dé. Par exemple au niveau 1, une équipe obtient un 4, elle n'ira pas vers les cases circulaires de droite mais choisit :

- La sécurité en positionnant son pion sur le 2^e chemin de gauche ;
- L'ambition en positionnant son pion à l'extrême gauche.

Au 2^e coup de dé, le chemin sera confirmé ou non. Poursuivons l'exemple, si elle obtient un 1 :

- Sur le chemin « sécurisé », elle se positionne sur la case circulaire.
- Sur le chemin « ambitieux », elle ne peut poursuivre sa route et doit se rabattre sur la filière située à droite de son choix.

Si les points sont supérieurs, l'excédent de points est perdu.

Cartes chances

Une équipe tire une carte chance lorsqu'elle tombe, lors du 1^e coup de dé, sur une case grisée (du tas correspondant à la hachure de la case). Si la conclusion de la carte est une sanction, elle est appliquée immédiatement. Si c'est un gain, il peut être utilisé immédiatement ou gardé en réserve pour une utilisation ultérieure. Cependant, cette utilisation future doit obligatoirement être décidée après un premier coup de dé.

Jeu du Mobile Social – Jeu de rôle – L'enfant qui ne veut pas aller à l'école

Thème : la scène à jouer doit représenter un enfant qui refuse de rester à l'école quand on l'y conduit ; son parent doit (ou non) s'absenter (travail, obligations diverses ou maîtrise de son temps personnel, ...) selon la condition sociale de la famille.

Acteurs : l'enfant et un ou deux parents (les rôles doivent correspondre au profil de départ, cf. les 3 cartes du début du jeu) ; l'enseignant/les enseignants ; la direction ; d'autres parents, ...

Observateur : les autres équipes observent les réactions verbales et non-verbales, discutées par après. Les enseignants prennent des notes.

Temps : 10min de préparation et 4min de jeu de rôle.

Jeu du Mobile Social – Jeu de rôle – La rédaction

Thème : il s'agit de rédiger un texte avec les mots suivants : difficile/facile, apprendre, barrière, jardin, parc, travail, grève, ensemble, projet, études, vacances, voyages, avenir, ...

Déroulement :

1. L'équipe fait la rédaction en tenant compte du profil de départ (cf. les 3 cartes du début du jeu).
2. Echange des copies.
3. Les équipes deviennent « correcteurs » (d'une autre copie).

Consignes de correction : correction et commentaires, l'équipe tiendra compte du « style », de l'expression, de l'orthographe, de l'originalité et de la richesse des idées. La remise de la copie à « l'élève » est assortie d'un commentaire public.

Temps : 10min de rédaction et 5min de correction