

La grande catastrophe

Séraphin Alava -Clémence Estival

Comprendre et prévenir les discriminations

Public : 9–14 ans

Animateurs : éducateurs / animateurs associatifs

Durée : 1h30 (adaptable 1h15 – 2h)

Cadre : accueil de loisirs, centre social, association, dispositif citoyen

La grande catastrophe est un album illustré conçu comme un **outil pédagogique et citoyen**, destiné aux enfants et aux adolescents.

À travers une fable contemporaine librement inspirée du récit de l'Arche de Noé, l'album met en scène un collectif d'animaux confrontés à une situation de crise majeure qui les oblige à **vivre ensemble malgré leurs différences**.

Très vite, les tensions apparaissent : conflits, peurs, injustices, discriminations, rapports de domination. Chaque personnage exprime ses revendications, ses angoisses et ses colères, révélant ainsi les **mécanismes du rejet, des préjugés et des inégalités**. L'histoire invite alors à une réflexion collective : comment faire société quand tout vacille ? Comment transformer les peurs en coopération ?

Pensé comme un **support de médiation**, l'album ne délivre pas de morale toute faite. Il ouvre des questionnements sur des thématiques essentielles :

- le vivre-ensemble,
- les discriminations (racisme, sexisme, grossophobie, rejet de l'autre),
- la gestion des conflits,
- l'empathie, la solidarité et la responsabilité collective.

Grâce à un **univers graphique fort**, un ton accessible et une narration symbolique, *La grande catastrophe* permet aux jeunes de **prendre de la distance**, de s'identifier sans se sentir exposés, et d'entrer plus facilement dans le débat et l'échange.

1. Intentions éducatives (pour les éducateurs)

Cette séance vise à :

- Créer un **espace de parole sécurisé**, non jugeant ;
- Permettre aux jeunes de **comprendre la discrimination** à partir de situations concrètes ;
- Développer l'**esprit critique**, l'empathie et la responsabilité collective ;
- Renforcer le **vivre-ensemble** dans le groupe.

👉 Il ne s'agit pas d'un cours, mais d'un **temps d'échange accompagné**.

2. Objectifs pédagogiques

Objectif général

Aider les jeunes à **identifier les discriminations**, à en comprendre les mécanismes et à réfléchir à des **manières d'agir** à leur échelle.

Objectifs spécifiques

Les jeunes seront amenés à :

- Distinguer discrimination, conflit et sanction ;
- Reconnaître différentes formes de discrimination ;
- Comprendre les effets de la discrimination sur les personnes ;
- Réfléchir à leur rôle de témoin ou d'acteur ;
- Formuler des pistes d'action collectives.

3. Posture de l'éducateur (essentielle)

- Garant du cadre, **pas donneur de leçons**
- Écoute active, reformulation
- Neutralité bienveillante
- Droit au silence (personne n'est obligé de témoigner)

4. Déroulement de la séance

■ Temps 1 – Accueil et mise en confiance (10 min)

Objectif : installer un climat sécurisant

- Accueil informel
- Présentation rapide de la séance :

« On va regarder une vidéo et en discuter ensemble. Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses, seulement des idées à comprendre. »

Règles de base (affichées ou dites) :

- On se respecte
- On écoute
- On parle en son nom
- On ne se moque pas
- On peut ne pas parler

■ Temps 2 – Déclencheur : lecture de l'album

- Lecture en binôme *C'est quoi la discrimination ?* par l'éducateur ou 2 jeunes
- Consigne avant la lecture :

« Essayez de repérer ce qui fait qu'une situation devient une discrimination. »

■ Temps 3 – Débat guidé (30 min)

Question d'entrée (simple et ouverte)

« Qu'est-ce qui vous a marqué dans ce récit ? »

Puis débat structuré autour de **3 axes** :

Axe 1 – Comprendre

- C'est quoi une discrimination ?
- À cause de quoi peut-on être discriminé ?
- Est-ce que c'est toujours volontaire ?

Axe 2 – Distinguer

- Quelle différence entre discrimination et punition ?
- Est-ce que toutes les injustices sont des discriminations ?
- Une blague peut-elle devenir une discrimination ?

Axe 3 – Ressentir

- Comment se sent une personne discriminée ?
- Que ressent un témoin qui n'ose pas agir ?

👉 L'éducateur reformule, recentre, apaise si nécessaire.

■ Temps 4 – Activité participative :

Discrimination ou pas ? (25 min)

Objectif : passer du discours à l'analyse

Déroulé

- Par petits groupes (3–4 jeunes)
- Chaque groupe reçoit 3–4 situations (orales ou écrites)

Exemples :

- « Tu ne joues pas parce que tu es nul »
- « Tu ne joues pas parce que tu as triché »
- « Les filles ne savent pas faire ça »
- « Tu changes de place parce que tu parles trop »

Consigne :

« Discutez ensemble : discrimination ou pas ? Pourquoi ? »

Ou **créer une frise du vivre ensemble**

Chacun des jeunes proposent par un dessin une façon de vivre ensemble et imagine des slogans dénonçant les différentes discriminations .

➔ Mise en commun avec justification

■ **Temps 5 – Agir : que peut-on faire ? (15 min)**

Discussion collective :

- Que peut faire un jeune témoin ?
- À qui demander de l'aide ?
- Qu'est-ce qu'on peut faire sans se mettre en danger ?
- Que pourrait-on améliorer dans notre groupe ?

👉 Possibilité de formuler **1 règle ou engagement collectif**

■ **Temps 6 – Clôture et synthèse (5 min)**

L'éducateur conclut :

« La discrimination n'est pas un simple conflit.
C'est traiter quelqu'un injustement à cause de ce qu'il est.
Chacun peut agir, même par de petites choses. »

Tour de clôture possible :

- « Un mot que je retiens »
- « Une idée que je n'avais pas avant »

5. Points de vigilance (public 9–14 ans)

- Ne pas forcer les récits personnels
- Être attentif aux rires, silences, regards
- Prévoir un relais adulte si une parole sensible émerge
- Toujours **ramener au collectif**, pas à une personne précise

6. Adaptations possibles

- **9–11 ans** : plus d'exemples concrets, moins de concepts
- **12–14 ans** : plus de débat, notions de loi, de responsabilité
- Séance fractionnée en deux temps
- Articulation avec *La grande catastrophe* ou la *Mallette des maux*


JEU DE RÔLE

“Le bateau après la grande catastrophe”

1. Intention éducative

Ce jeu de rôle permet aux jeunes de :

- Expérimenter les **mécanismes de conflit et de discrimination** ;
- Comprendre comment les **peurs, les besoins et les injustices** alimentent les tensions ;
- Apprendre à **dialoguer, coopérer et chercher des solutions collectives**.

 Le jeu ne vise pas la performance théâtrale, mais **l'expérience vécue et la réflexion**.

2. Cadre général du jeu

- **Durée totale** : 45 à 60 minutes
- **Nombre de participants** : 8 à 16 jeunes
- **Animateur** : 1 éducateur (facilitateur)
- **Disposition** : cercle ou demi-cercle

3. Histoire de départ (à lire à voix haute)

« Après la grande catastrophe, vous êtes tous et toutes sur un grand bateau. La tempête est passée, mais personne ne sait combien de temps le voyage va durer. Il y a peu de place, peu de ressources, et beaucoup de peur. Chacun a ses besoins, ses colères, ses différences. La question est simple... mais difficile : **comment vivre ensemble sur ce bateau ?** »

4. Les rôles (à distribuer)

Chaque participant reçoit **un rôle simple**, sans caricature.

Rôles possibles (au choix)

1. **Le personnage mis à l'écart**
→ Se sent exclu à cause de ce qu'il est (apparence, origine, différence).
2. **Le personnage dominant**
→ Pense que ses besoins passent avant ceux des autres.
3. **Le personnage inquiet**
→ A peur, se méfie, pense que les autres sont une menace.
4. **Le personnage silencieux**
→ Voit les injustices mais n'ose pas parler.

5. Le personnage solidaire

→ Essaie d'aider, de calmer, de comprendre.

6. Le médiateur / la médiatrice (Sama)

→ Tente d'écouter chacun et de chercher des solutions.

👉 Astuce : un même rôle peut être joué par plusieurs jeunes.

5. Déroulement du jeu

■ Phase 1 – Entrée dans le rôle (5 min)

Consigne :

« Vous allez parler et agir **comme si vous étiez votre personnage**, pas comme vous-mêmes. »

Chaque joueur complète oralement :

- « Mon personnage se sent... »
- « Ce qu'il veut avant tout, c'est... »

■ Phase 2 – La crise (10–15 min)

L'animateur annonce :

« Une nouvelle tempête arrive. Il faut décider ensemble comment s'organiser. »

Les échanges commencent librement :

- Revendications,
- Accusations,
- Silences,
- Alliances.

👉 L'éducateur **n'intervient pas**, sauf pour garantir le respect.

■ Phase 3 – Le point de blocage (5 min)

L'animateur stoppe le jeu :

« Le bateau n'avance plus. Les tensions sont trop fortes. »

Questions posées **dans le rôle** :

- Qui se sent injustement traité ?
- Qui a peur ?
- Qui n'a pas la parole ?

■ Phase 4 – Médiation et solutions (15 min)

Entrée du rôle de **Sama / médiateur** (ou éducateur en appui).

Consignes :

« Essayons maintenant de chercher **des solutions pour vivre ensemble**, même si on est différents. »

Les joueurs proposent :

- Règles communes,
- Entraide,
- Compromis,
- Organisation collective.

6. Sortie du rôle et débriefing (indispensable)

● Sortie du rôle (rituel court)

« Je ne suis plus mon personnage, je redeviens moi-même. »

👤 Débrief guidé (10–15 min)

Questions clés :

- Comment vous êtes-vous senti dans votre rôle ?
- Était-ce facile ou difficile ?
- À quel moment y avait-il de la discrimination ?
- Qu'est-ce qui a aidé à apaiser les tensions ?
- Est-ce que ça ressemble à des situations réelles ?

👉 L'éducateur fait le lien avec :

- discrimination,
- témoins,
- responsabilité collective,
- vivre-ensemble.


7. Points de vigilance éducative

- Toujours prévoir le **temps de débrief**
- Ne jamais laisser un jeune coincé dans un rôle négatif
- Rappeler que les paroles appartiennent au **personnage**
- Accueillir les émotions sans les juger

8. Variantes possibles

- Version courte (30 min)
- Version dessinée : les jeunes illustrent leur personnage

- Version écrite : inventer la suite de l'histoire
- Version 12–14 ans : ajout de notions de loi, droits, responsabilités

 **Message clé à faire émerger**

**Les conflits et les discriminations naissent souvent de la peur et de l'injustice.
Le dialogue, l'écoute et la coopération permettent de construire un vivre-ensemble plus juste**