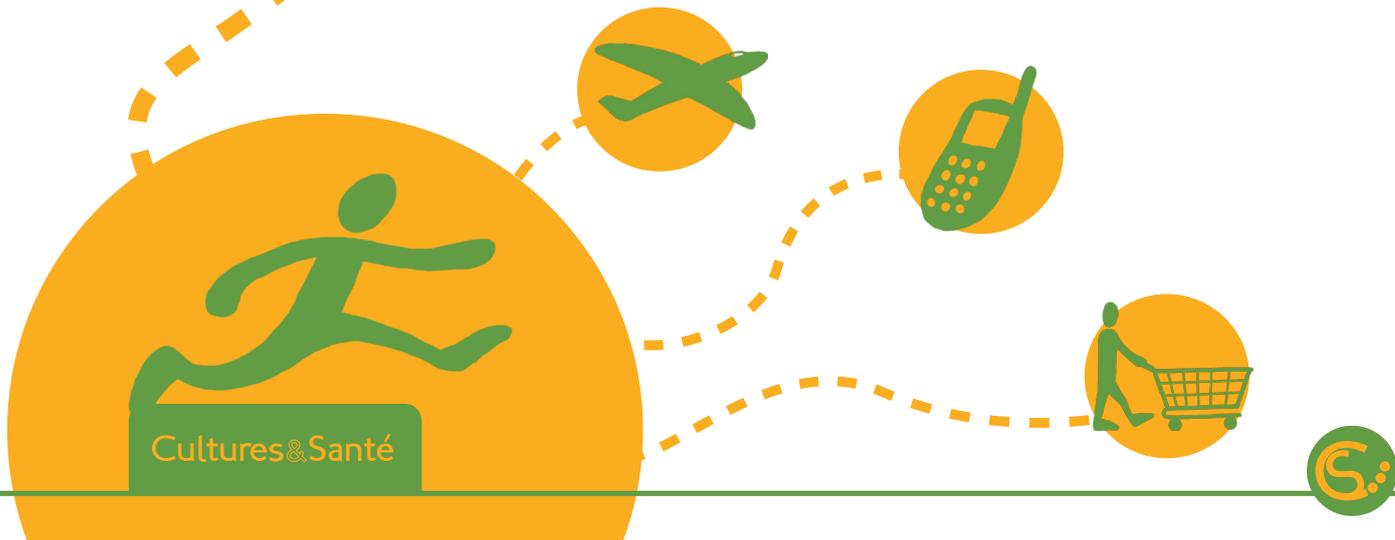


MOBIL'ANIM

une animation sur les mobilités



Réalisation : Cultures&Santé asbl
Graphisme et illustrations : Daniel Noguero

Éditeur responsable : Denis Mannaerts
148, rue d'Anderlecht
B-1000 Bruxelles
EP 2011
D/2012/4825/8

Imprimé sur papier écologique

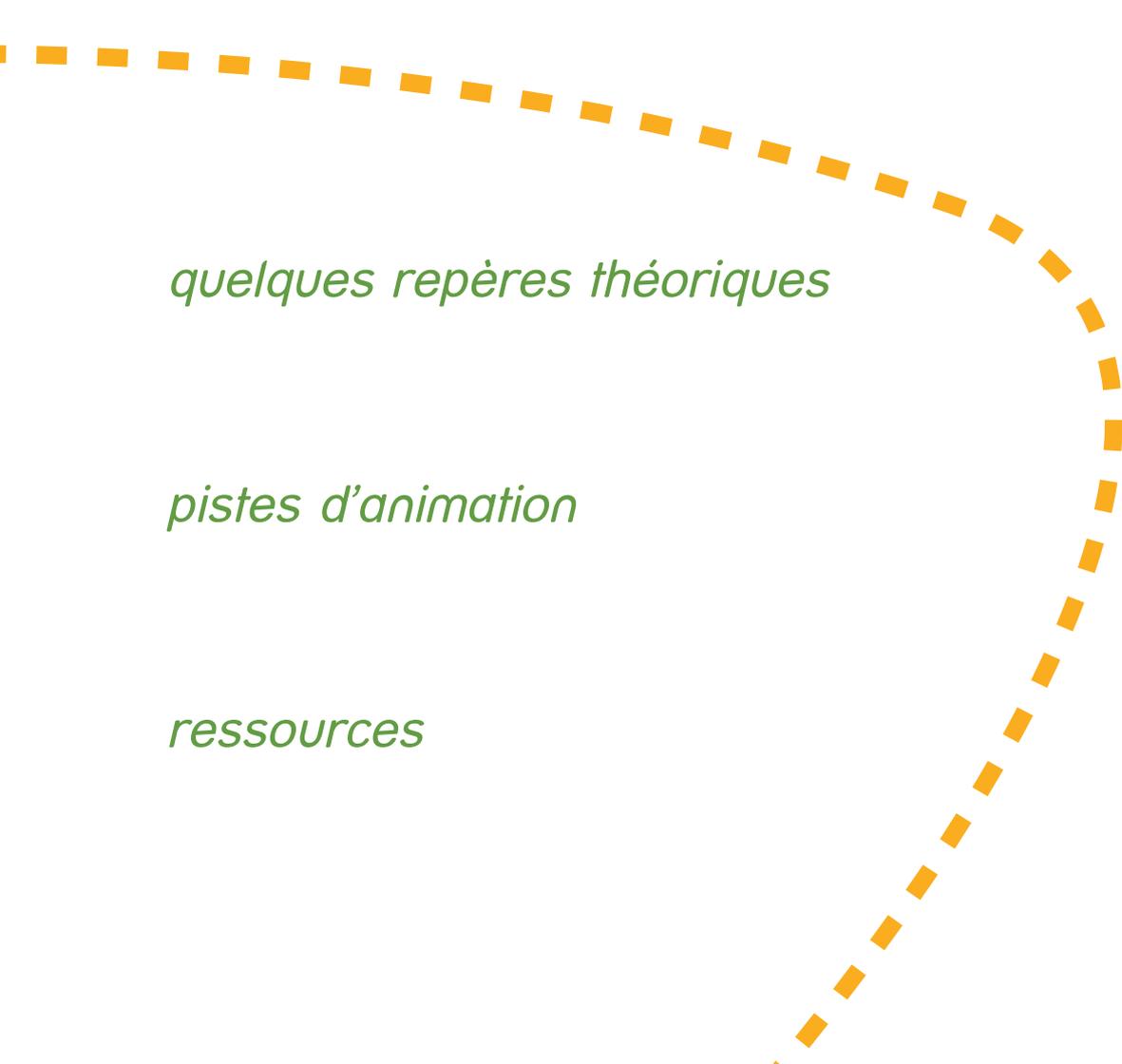
Ce carnet peut être téléchargé sur notre site www.cultures-sante.be
Il peut être commandé gratuitement (+ frais d'envoi)
auprès de notre centre de documentation
cdoc@cultures-sante.be
00 32 (0)2 558 88 11

Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES





quelques repères théoriques

4

pistes d'animation

7

ressources

18

MOBIL'ANIM

quelques repères théoriques



Qu'est-ce que la mobilité? Spontanément, on aurait tendance à penser à nos déplacements physiques, sur un territoire géographique. « Je suis mobile quand je marche, quand je prends le bus... pour faire mes courses, me rendre au travail... »

Aussi, appréhendons-nous généralement notre mobilité à travers nos déplacements effectifs mais aussi « négatifs », c'est-à-dire ceux que nous n'effectuons pas. Dès lors, la mobilité peut rapidement être perçue et vécue comme facteur d'inégalités sociales, d'exclusion.

Pourtant, il peut être intéressant de modifier le paradigme de la mobilité pour en saisir toute la complexité. La mobilité est partout, elle est véritablement transversale à nos vies. Elle est devenue une exigence sociale, un mode de vie. On peut parler d'*Homo mobilis*, pour reprendre les termes d'Éric

Le Breton, sociologue ayant travaillé cette perspective. La mobilité est à la fois stratégique, quotidienne et plus ou moins inconsciente, d'où le sens de prendre un temps d'arrêt sur cette thématique.

Cultures&Santé part de l'hypothèse qu'élargir le champ des représentations liées à la mobilité c'est permettre de valoriser des pratiques de tous et donc, in fine, permettre à chacun de porter un regard positif sur ses propres ressources, sa propre mobilité et son impact sur la vie quotidienne.

Il n'est plus question alors de circonscrire la mobilité aux déplacements physiques, qui consistent aux trajets effectués depuis un point A jusqu'à un point B, et aux modes de déplacement qui le permettent, mais de l'élargir à un ensemble de possibilités, physiques mais aussi virtuelles et représentationnelles.

Être mobile, c'est donc se déplacer physiquement mais également de manière virtuelle, via Internet, le téléphone, les médias, le courrier... et représentationnelle, en se projetant, en s'imaginant ailleurs, y compris dans des lieux où l'on ne s'est jamais rendu. Dès lors, toutes les configurations sont possibles : les uns auront une forte mobilité physique, mais une faible mobilité représentationnelle, et inversement chez d'autres. Cette conception de la mobilité sur différents registres permet de ne pas catégoriser les individus a priori mais au contraire, de révéler la complexité et la relativité de leur mobilité.

Pour illustrer cette complexité et cette relativité, reprenons un exemple de Le Breton :

« Les cadres d'entreprises [...] sont à priori les figures emblématiques, les héros de la société mobile. Ils ont un statut social

élevé et consacrent énormément de temps, de moyens, de compétences à la mobilité. Mais quand on s'intéresse à la manière dont ces personnes vivent intimement ce monde de la mo-



bilité, la figure du héros disparaît totalement. Les cadres n'aiment pas cette mobilité. Elle leur est imposée par le travail, par la hiérarchie; elle est fatigante [...]; elle est inconfortable [...]; elle est angoissante... De plus, bien souvent, ces cadres vont à l'autre bout du monde pour travailler avec des membres du même groupe industriel ou de services. Leur mobilité lointaine les conduit à aller dans une usine qui est organisée exactement de la même manière qu'en France, et dont ils ne sortiront pas faute de temps. Ils font ainsi des milliers de kilomètres pour un dépaysement qui est proche de zéro. Enfin, quand ils reviennent chez eux, c'est pour poser les valises et surtout, surtout... ne plus bouger. »

À l'inverse, pensons à une personne issue de l'immigration, ayant effectué un long parcours pour arriver

dans un pays au sein duquel elle a une mobilité physique limitée, ses déplacements y étant relativement circonscrits. Si, de plus, cette personne entretient des liens avec son pays d'origine de manière régulière, peut-on dire que sa mobilité est réduite ?

Il semble que les mobilités physique et virtuelle s'entrecroisent bien souvent et se nourrissent l'une de l'autre. Si je passe devant une exposition sur les Hautes-Fagnes, peut-être serais-je tenté de chercher des informations complémentaires, dans des livres, sur internet... peut-être aurais-je la possibilité de me rendre sur place...

La mobilité virtuelle ne peut certes se substituer à la mobilité physique, elle ne peut non plus supprimer les distances. La mobilité virtuelle ne gomme pas davantage les inégalités sociales, en atteste par exemple la notion de « fracture numérique ». Toutefois, cette mobilité peut être

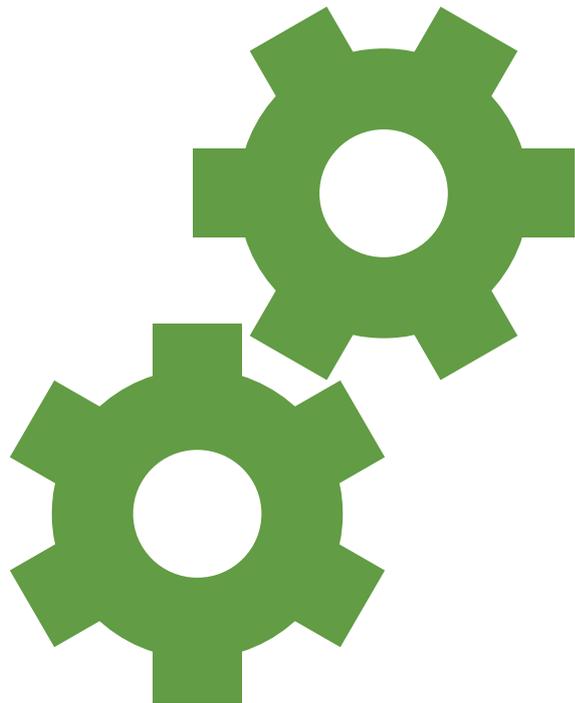
perçue comme un élargissement des opportunités de mobilité.

La mobilité est donc composée de différentes facettes : elle peut être physique et/ou virtuelle, choisie (les vacances par exemple) ou subie (le voyage d'affaire, le déplacement vers le lieu de travail)...

Enfin, la mobilité, dans ses différents registres, permet de rencontrer des objectifs divers : se former, travailler, accompagner, fuir, faire des courses... mais aussi créer et entretenir des relations sociales, appartenir à une collectivité, participer, avoir un sentiment d'appartenance. La mobilité est ainsi abordée comme une ressource, comme un déterminant de la qualité de vie.



pistes d'animation



Ces pistes d'animation peuvent être adaptées par chaque animateur en fonction des caractéristiques de son groupe, particulièrement en fonction de sa maîtrise de la langue française orale.

Des variantes d'animation sont proposées dans ce manuel, elles facilitent la participation des publics maîtrisant peu la langue orale.



Public

Animateur travaillant avec des groupes d'adultes dans les champs de l'insertion socioprofessionnelle, de l'alphabétisation, du social et de la culture au sens large. Maximum 15 participants.



Objectifs

Élargir le champ des représentations de la mobilité et permettre aux participants de porter un regard positif sur leur propre mobilité, dans une optique d'échange.

Cette animation permet aux participants de :

- > Questionner leurs représentations de la mobilité
- > Décrire leur propre mobilité physique
- > Aborder la mobilité virtuelle
- > Relativiser le concept de mobilité
- > Définir ce que permet la mobilité et l'envisager comme une ressource
- > Identifier les déterminants de la mobilité

Au terme de cette animation, une représentation relativement large de la mobilité (physique et virtuelle) aura été esquissée, ce qui permettra à chacun de porter un regard positif sur sa propre mobilité. Par ailleurs, l'exer-

cice final quant à la définition des facteurs facilitant la mobilité permettra éventuellement à l'animateur et aux participants de déterminer collectivement un levier sur lequel agir en vue d'augmenter la « capacité à être mobile ». Cette mise en projet trouvera tout son sens étant donné que la mobilité aura pu être entrevue comme une ressource (étape 7).



Durée

1h30 environ



Matériel

Un tableau et des marqueurs – craies ou des grandes feuilles si l'animateur souhaite garder une trace de l'animation.

Éventuellement : le jeu Motus (disponible au centre de documentation de Cultures&Santé), des magazines et journaux pour réaliser un imagier. L'imagier favorisera l'expression et la participation des personnes maîtrisant peu la langue française.



qu'est-ce que la mobilité ?



5 min environ

1

- Objectif :** recueillir les re-
- présentations spontanées
- des participants à propos
- de la mobilité.

Le terme « mobilité » (ou « être mobile ») est noté au tableau. L'animateur invite les participants à réaliser un brainstorming autour de ce terme. Chacun évoque alors les termes ou les images qui lui viennent spontanément à l'esprit lorsque l'on parle de mobilité.

Si le terme mobilité semble trop complexe pour les participants, l'animateur peut alors proposer des synonymes tels que : bouger ou se déplacer, se mouvoir.

Selon le nombre de participants et selon leur loquacité, l'animateur limitera plus ou moins le nombre de terme que chacun exprimera. Il veille à ce que cette étape ne prenne pas trop d'ampleur.

Si les participants évoquent déjà des représentations qui peuvent faire écho à la mobilité virtuelle, l'animateur note celles-ci au tableau. Lors de l'étape 4 (« Comment voyager sans bouger? ») il demandera aux participants d'explicitier en quoi celles-ci peuvent être mise en lien avec la question.

Variantes

Proposer de dessiner grossièrement les idées qui viennent en tête lorsque l'on parle de mobilité.

Exploiter le jeu – imagier Motus : l'animateur dispose les images du motus sur une table et invite les participants à choisir chacun 2-3 images en lien avec le terme noté au tableau. Lorsque chacun a choisi, les participants expriment tour à tour le lien qu'ils font entre les images choisies et le terme.

Proposer de réaliser un imagier de la mobilité, en découpant des photos et illustrations dans des magazines.

2

*où vous êtes-vous rendus au cours des 3 derniers jours ?
comment vous y êtes-vous rendus ?*



20 min environ

- ☑ — **Objectif** : permettre aux participants d'évoquer
- ☑ — leur mobilité physique quotidienne

L'animateur questionne les participants sur les déplacements qu'ils ont effectués au cours des 3 derniers jours ainsi que sur les modes de déplacement qu'ils ont choisis pour ce faire. Où avez-vous été avant-hier, hier et aujourd'hui ? Quels sont les lieux où vous vous êtes rendus ?

Dans une colonne, l'animateur liste les lieux de déplacement. Dans une autre, parallèle, il liste les modes de déplacement évoqués. Ce tableau « lieux de déplacement » / « modes de déplacement » servira encore pour les deux points suivants (3 et 4), il permettra de dresser un premier bilan sur la mobilité telle que vécue par les participants.

Exemple de tableau

LIEUX DE DÉPLACEMENT	MODES DE DÉPLACEMENT
École	À pied
Épicerie	À pied
Supermarché	En voiture
Maison Communale	En transport en commun

- > Les lieux et modes de déplacement peuvent être mimés. L'animateur réalise également le tableau.



quels sont vos déplacements moins ordinaires, exceptionnels ? comment vous êtes-vous déplacés ?

-  **Objectif** : permettre aux participants d'évoquer des éléments moins fréquents de leur mobilité physique
- 

L'animateur demande aux participants si, en dehors des déplacements quotidiens qu'ils viennent d'énoncer, ils effectuent des déplacements particuliers. Il peut s'agir d'excursions, de voyages annuels, de parcours migratoires, de démarches administratives, de rendez-vous, etc. Selon les éléments que l'animateur connaît sur le parcours de vie des participants, il peut proposer d'autres questions (sur un éventuel parcours migratoire, sur d'éventuels séjours dans un pays d'origine, sur des excursions menées collectivement, etc.). Tout cela permettra d'élargir le regard sur leur propre mobilité que pourront porter les participants.

Quels sont les déplacements moins ordinaires que vous effectuez ? Une visite à un proche - à un ami, un voyage que vous avez fait, une excursion... ? Comment effectuez-vous ces déplacements ? Quels sont les modes de transport que vous choisissez ?



10 min environ

3

Il propose également de compléter la colonne « modes de déplacement ». En identifiant divers modes de déplacement, les participants élargiront peut-être le champ des possibles et/ou pourront se remémorer certains déplacements particuliers qu'ils ont effectués.

L'animateur complète le tableau « lieu de déplacement » / « mode de déplacement » selon les réponses qui affluent.

Pour aller plus loin...

Si certains participants sont originaires de pays étrangers ou s'ils ont vécu à l'étranger, l'animateur peut les inviter à s'exprimer sur la mobilité telle qu'ils l'ont vécue dans ces pays. Quid des moyens de transport, des distances, des lieux où l'on se déplace... ?

comment voyager sans bouger ?



10 min environ

- ☑ — **Objectif** : enrichir les représentations de la
- ☑ — mobilité en abordant la mobilité virtuelle de
- ☐ — manière spécifique

L'animateur pose la question au groupe « Comment peut-on voyager sans bouger ? ». Il laisse le groupe s'exprimer sur la question.

Il peut partir de représentations exprimées à l'étape 1 (« qu'est-ce que la mobilité ») qui peuvent faire écho à la mobilité virtuelle. « En quoi ce que vous disiez à l'étape 1 peut avoir du sens par rapport à cette question ? En quoi ce que vous disiez permet de *voyager sans bouger* ? »

Si les participants éprouvent des difficultés à s'exprimer spontanément, il peut énoncer une série de termes qui permettent d'aborder la mobilité virtuelle :

- > S'évader
- > Rêver
- > Imaginer
- > Se projeter
- > Penser
- > Anticiper
- > Visualiser
- > Lire
- > Regarder
- > Téléphoner
- > ...

Il demande alors aux participants de faire des liens entre la mobilité et ces termes.

4

la relativité de la mobilité

5



10 min environ

- ☑ — **Objectif** : introduire le fait
- ☑ — que la mobilité est complexe,
- ☐ — relative et ne peut être caté-
- ☐ — gorisée a priori.

Pour amener cette notion, l'animateur peut partir d'exemples. Imaginons un homme d'affaire qui prend des vacances avec sa famille. Tous partent quelques jours en voyage. Le cadre est idyllique, la famille visite la région mais durant tout ce séjour, l'homme est en retrait, il consulte très régulièrement sa boîte

mail, sur son ordinateur portable et est sans cesse accroché à son GSM pour rester « connecté » avec son boulot. Que se passe-t-il dans les bureaux, comment vont les affaires, quelle est l'évolution des projets... ? En quelque sorte, cet homme « se déplace sans voyager ».

Comment les participants évaluent-ils sa mobilité ?

De même, on ne peut catégoriser a priori un objet comme partici-

pant à la mobilité ou au contraire, la freinant. Le GSM peut par exemple permettre à une personne de maintenir un lien avec un pays dans lequel il ne peut se rendre, participant ainsi à sa mobilité virtuelle, représentationnelle. À l'inverse, comme dans l'exemple de l'homme d'affaire ci-dessus, ce même objet peut également permettre à quelqu'un de rester en contact permanent avec son quotidien, même si cette personne est à l'étranger.



Cette étape est également l'occasion d'amener une réflexion sur la complémentarité de la mobilité virtuelle et physique.

La mobilité physique peut susciter la mobilité virtuelle : combien d'ordinateurs portables allumés dans

un TGV ? Et à l'inverse, la mobilité virtuelle peut amener une mobilité physique : la vision d'un documentaire télé sur une exposition peut conduire à la recherche d'informations sur celle-ci, sur le peintre mis à l'honneur, et à la décision de visiter cette exposition.

Il s'agit bien d'aborder ces mobilités en terme de complémentarité et non de subsidiarité : l'une ne peut remplacer l'autre.

L'animateur suscite ainsi le débat entre les participants. Libre à lui de prendre d'autres exemples.

bilan

- Objectif** : réaliser une
- synthèse des différents éléments amenés jusqu'ici.

L'animateur propose aux participants qu'ils retracent le cheminement parcouru depuis le début de l'animation et qu'ils comparent les premiers éléments cités spontanément

à ceux amenés progressivement par les questions posées.

La vision de la mobilité a-t-elle été modifiée ? Quels sont les nouveaux éléments apportés ? Voyez-vous maintenant de nouvelle manière d'être mobile ?



5 min environ

6

que permet la mobilité ? pourquoi est-on mobile ?



10 min environ



Objectif : relever ce que permet la mobilité afin d'entrevoir celle-ci comme une véritable ressource.

Après avoir questionné les représentations de la mobilité afin d'en élargir le champ, puis en avoir fait la synthèse, l'animateur questionne les participants sur ce que permet la mobilité.

Pourquoi êtes-vous mobiles ?

Que vous permettent de faire les déplacements physiques ?

Que vous permettent les déplacements virtuels – en pensée ?

Si ces questions sont difficiles pour les participants, l'animateur peut reprendre le tableau « lieux de déplacement ». Ces lieux fourniront des indications quant à ce que permet la mobilité (par exemple : sur les 3 derniers jours, les participants se seront forcément rendus « ici » - en « classe », lieu de formation, d'alphabétisation, d'apprentissage, de rencontre, d'échange...). L'animateur pourra alors faire le lien entre la mobilité, les lieux où l'on se rend et les activités qui s'y déroulent.

- > Travailler
- > Avoir des loisirs
- > Fuir
- > Manger (faire des courses)
- > Se former, apprendre
- > Accomplir des démarches administratives
- > Découvrir, visiter, voyager
- > Partir en vacances
- > Être avec les autres
- > Être où l'on veut, quand on veut (mobilité virtuelle)
- > Entretenir des liens
- > Le changement – rompre la routine
- > Revendiquer
- > La liberté
- > Évoluer
- > ...



Les réponses suscitées par ces questions permettront au groupe et à l'animateur de relever le fait que la mobilité, au sens large, est dans la plupart de nos actions. Elle en conditionne la possibilité même. Le terme de cette étape permettra d'entrevoir la mobilité comme ressource, comme un déterminant de la qualité de vie. En effet, parce qu'elle permet de réaliser des besoins et des ambitions, la mobilité contribue à la santé globale des individus, au bien-être physique, social et psychique de chacun.



10 min environ

quels sont les freins et les moteurs de votre mobilité ? qu'est-ce qui la rend compliquée, qu'est-ce qui la facilite ?

- **Objectif** : permettre aux participants d'identifier les déterminants de leur mobilité.
-
-

L'animateur invite les participants à s'exprimer sur ce qui freine et sur ce qui facilite leur mobilité. Par-là, ce sont une série de déterminants de la mobilité qui seront cités.

Cette question peut permettre de dresser un constat. Elle peut être exploitée comme outil de diagnostic qui serait la base d'une action collective en vue d'améliorer les possibilités de mobilité des participants.

- > L'accès aux moyens de la mobilité (tant physique que virtuelle)
- > La maîtrise de ces moyens
- > Les ressources financières
- > Le soutien d'une personne – le fait d'être accompagné
- > La capacité de projection
- > La rapidité, praticité...
- > ...

conclusion



10 min environ

Pour conclure l'animation, les participants sont invités à s'exprimer sur leur ressenti. Qu'est-ce que l'animation vous a apporté ? Avez-vous le sentiment que votre regard sur la mobilité en général et sur votre propre mobilité est modifié ? Avez-vous pris conscience – connaissance de ressources que vous possédez ? Vous sentez-vous plus mobiles qu'avant l'animation ? L'animateur laisse la parole circuler dans le groupe.

Pour aller plus loin...

Selon ce que les participants auront identifié comme freins et moteurs à leur mobilité, il est possible de réaliser diverses activités à la suite de cette animation. L'animateur peut par exemple rebondir en :

> Explorant les ressources du quartier qui permettent une mobilité virtuelle (se rendre à la bibliothèque, se renseigner sur les points d'accès à Internet et les formations – initiations existantes, visiter une exposition sur un pays, ...)

> Familiarisant les participants à la lecture d'un plan de ville (photocopier un plan du quartier par personne et situer collectivement différents lieux connus de tous...), d'un plan des transports en commun (superposer le plan du réseau au plan de ville), à la lecture des horaires, à la planification d'un déplacement (par exemple : organiser collectivement un déplacement, prévoir un point de rencontre, repérer l'itinéraire, déterminer un mode de déplacement, etc.).

Les ressources proposées ci-après permettront de poursuivre le travail autour de la thématique de la mobilité.



ressources documentaires

CANAL-U. La vidéothèque numérique de l'enseignement supérieur.

LE BRETON E., *Mobilité et inégalités sociales*, Conférence du 07-01-2006.

www.canal-u.tv

LE BRETON E., *Homo mobilis*, in Bonnet M. et Aubertel P. (dir), *La ville aux limites de la mobilité*, PUF, coll. « Sciences sociales et sociétés », 2006, pp. 27-38

www.ericlebreton.fr/pdf/Homo_mobilis.pdf

MAHIEU A., *Tous égaux devant la mobilité? Présentation des facteurs influençant la mobilité quotidienne*, État de la question, Institut Emile Vandervelde, 2009

www.iev.be

Sites consultés en Novembre 2011

URRY J., *Les systèmes de la mobilité*, in Cahiers internationaux de sociologie, 2005/1 n° 118, p. 23-35

ressources

ressources pédagogiques

Optimove : un plateau de jeu grande échelle représentant une ville fictive dans laquelle les participants utilisant les moyens de transport de leur choix doivent se déplacer le plus efficacement possible, en toute sécurité et en laissant l'empreinte écologique la plus faible.

Agrémenté d'un portefeuille de lectures qui offre des repères quant aux thèmes abordés par le jeu : la mobilité, l'environnement et la sécurité routière.

Public adulte et adolescent.

Jeu disponible au centre de documentation de Cultures&Santé.

associations ressources

Toolbox Mobilité : une boîte à outils conçue par Bruxelles Mobilité pour informer, inspirer et aider à mettre en œuvre un projet visant à améliorer la mobilité dans un quartier.

www.toolboxmobilite.irisnet.be

Damier : Dispositif d'Accès à la Mobilité Immédiate pour l'Emploi en Région Rurale.

Rue Pietro Ferrero, 1 à 6700 Arlon

Site web : www.damier.be

Ecoconso : construire, rénover, habiter en respectant l'homme et l'environnement.

Rue Nanon, 98 à 5000 Namur

Tel : 08/ 173 07 30

E-mail : info@ecoconso.be

Site web : www.ecoconso.be

(voir notamment le thème mobilité)

Green asbl : éducation au développement durable pour les jeunes et les adultes, ici et ailleurs.

Rue d'Edimbourg, 26 à 1050 Bruxelles

Tel : 02/ 893 08 08

Site web : www.greenbelgium.org

Réseau IDée asbl – Bruxelles
Éducation relative à l'Environnement

Rue Royale, 266 à 1210 Bruxelles

Tel : 02/286 95 70

E-mail : info@reseau-idee.be

Réseau IDée asbl – Namur
Rue Nanon, 98 à 5000 Namur

Tel : 08/ 139 06 96

E-mail : info@reseau-idee.be

Site web : www.reseau-idee.be

VAP : Voiture À Plusieurs
L'autostop de proximité

Site web : www.vap-vap.be

(voir notamment l'onglet « covoiturage / mobilité »)





Cultures&Santé tient à remercier les professionnels du réseau Actions Intégrées de Développement ayant participé à la formation *action d'éducation permanente dans le cadre de la santé* pour leur contribution à l'émergence de ce projet d'animation.



Cultures&Santé remercie également les participants de son groupe FLE ainsi que ceux de l'asbl SIREAS pour l'expérimentation de cette animation.



Cultures&Santé
148, rue d'Anderlecht
B-1000 Bruxelles

+32 (0)2 558 88 10
info@cultures-sante.be
www.cultures-sante.be





