

3, 2, 1... PARTEZ ?

Questionnons notre société de compétition

1
2
3
4
5
6
7
8



Cultures
& Santé

RÉALISATION

Cultures & Santé

en collaboration avec le CLPS
du Brabant wallon

ÉDITEUR RESPONSABLE

Denis Mannaerts

Rue d'Anderlecht 148

1000 Bruxelles

Éducation permanente 2017

D/2017/4825/4

Ce carnet peut être commandé
gratuitement auprès de notre
centre de documentation
cdoc@cultures-sante.be
+32 (0)2 558 88 11



1	INTRODUIRE L'ANIMATION p.17	Se connaître
2	QU'EST-CE QUE LA COMPÉTITION ? p.21	Être plusieurs à convoiter un même objet
3	OÙ SE JOUE LA COMPÉTITION ? p.27	Partout, souvent sans qu'on en ait forcément conscience
4	COMMENT EST VÉCUE LA COMPÉTITION ? p.35	Des ressentis différents selon les individus et un impact sur le groupe
5	QUELS SONT LES ENJEUX DE LA COMPÉTITION ? p.43 QUELS EN SONT SES EFFETS ? p.47	Enjeux concrets, visibles, avec une dimension sociale Des effets positifs mais de nombreux effets négatifs.
6	QUELS LIENS ENTRE COMPÉTITION ET INÉGALITÉS SOCIALES ? p.53	Société inégalitaire, moteur de la compétition. La compétition « au service » des inégalités sociales et de la sur-responsabilisation des individus.
	POURQUOI LA COMPÉTITION EST NÉFASTE POUR TOUS EN CONTEXTE INÉGALITAIRE ? p.76	Inégalités au sein de la société, compétition et stress social.
7	COMMENT INTERVENIR AVEC UN GROUPE ? p.87	Posture professionnelle et dynamiques coopératives.
	CONCLUSION p.98	

3, 2, 1...

PARTEZ ?

Questionnons notre société de compétition

TABLE DES MATIÈRES

● INTRODUCTION	5
PRÉSENTATION DE L'OUTIL	7
I ÉTAPE 1	
INTRODUIRE L'ANIMATION	16
❶ Poser le cadre.	17
❷ Briser la glace.	17
II ÉTAPE 2	
QU'EST-CE QUE LA COMPÉTITION ?	20
❶ Questionner les représentations	21
❷ Vivre la compétition	22
❸ Compléter les représentations	23
III ÉTAPE 3	
OÙ SE JOUE LA COMPÉTITION ?	26
❶ Lieux et contextes des situations de compétition	27
❷ Une société de compétition ?	30
IV ÉTAPE 4	
COMMENT EST VÉCUE LA COMPÉTITION ?	34
❶ Concours d'origami	35
❷ Point sur les ressentis	37
❸ Du ressenti individuel au ressenti collectif	39

◆ ÉTAPE 5

QUEL SONT LES ENJEUX ET LES EFFETS DE LA COMPÉTITION ? 42

- ❶ Enjeux et sens de la compétition 43
- ❷ Effets positifs et négatifs
de la compétition 47

◆ ÉTAPE 6

QUELS LIENS ENTRE COMPÉTITION ET INÉGALITÉS SOCIALES ? 52

- ❶ La face cachée de la compétition :
la reproduction des inégalités sociales 53
 - ❶•❶ Compétition, compétences
et ressources 53
 - ❶•❷ Société de compétition
et reproduction sociale 58
 - ❶•❸ Inégalités sociales et compétition 68
- ❷ Pourquoi la compétition est néfaste pour
tous en contexte inégalitaire ? Stress social
et impact sur le bien-être et la santé 76

● ÉTAPE 7

COMMENT INTERVENIR AVEC UN GROUPE ? REPÈRES ET LEVIERS 86

- ❶ Attitude de l'animateur-formateur
avec un groupe 87
- ❷ Dynamiques coopératives 90

● CONCLUSION 98

OUTILS D'ANIMATION ET RESSOURCES 99

POUR ALLER PLUS LOIN 108

- Supports audiovisuels 108
- Bibliographie 115

*La morale collective actuelle
nous fait croire que l'important,
c'est de l'emporter sur les autres,
de lutter, de gagner.*

*Nous sommes dans une société de compétition,
mais un gagnant est un fabricant de perdants.*

[...]

Albert Jacquard

INTRODUCTION

*Le premier arrivé est le chef !
Le dernier est une poule mouillée !
On ne change pas une équipe qui gagne !
Que le meilleur gagne !
Je suis un winner !*

Qui n'a jamais prononcé l'une de ces phrases, dans une cour de récréation, sur son lieu de travail, lors d'une activité de loisirs ? Ces expressions familières dans nos sociétés montrent que la compétition est un mécanisme auquel les individus sont confrontés dès l'enfance... et qui perdure au fil de l'âge.

Renvoyant à un affrontement entre plusieurs personnes pour accéder à un bien matériel ou symbolique, la compétition est un phénomène de société profondément ancré dans nos manières de penser et d'agir. Loin d'être cantonnée au domaine sportif, elle concerne également le monde professionnel, politique, technologique et la vie quotidienne, quand il s'agit de trouver un logement ou une crèche, par exemple. Elle est omniprésente et déclare des vainqueurs, mais aussi des perdants.

Si beaucoup voit en elle des facteurs de dépassement de soi et de progrès, la compétition, telle qu'elle est promue aujourd'hui, entraîne des effets néfastes pour tous (climat de défiance voire de méfiance, malaise social, stress...) et davantage encore pour celles et ceux possédant moins de ressources pour en tirer des effets positifs.



Compétition et inégalités sociales sont intimement liées. Les inégalités existant au sein de la population créent les conditions d'une course effrénée aux meilleures places dans la société. Parallèlement, l'idéologie de la compétition n'invite pas à remettre en cause les inégalités ; elle a tendance au contraire à les cristalliser.

Penser notre « société de compétition » apparaît dès lors comme une porte d'entrée intéressante pour réfléchir et agir sur les inégalités sociales.

L'outil *3, 2, 1... Partez ?* invite à mener cette réflexion. Il aborde les **contextes** dans lesquels se joue la compétition ainsi que son impact sur les individus, les groupes et plus globalement sur la société et les inégalités sociales.

Principalement destiné aux acteurs de terrain, il a été créé dans l'idée de pouvoir **expérimenter la compétition et ressentir ses effets**. Par une **approche participative**, l'outil propose des pistes d'animation propices à la mise en situation et à la réflexion. Les acteurs intervenant auprès de groupes trouveront également dans ce support quelques clés pour **(re)penser les dynamiques collectives**. Enfin, les participants auront avec cet outil l'occasion de s'interroger sur leur propre rapport à la compétition, d'appréhender celui des autres et pourront, de ce fait, envisager de nouvelles manières de collaborer.

PRÉSENTATION DE L'OUTIL

Cultures&Santé et le Centre local de promotion de la santé du Brabant wallon vous invitent à aborder le thème de la compétition et des inégalités sociales, en vous appuyant sur les pistes d'animation et les apports théoriques proposés dans ce guide.



Objectifs

Ce guide d'animation a pour objectif de permettre aux participants de :

- comprendre les **mécanismes de la compétition** ;
- identifier **les contextes** et **les enjeux** inhérents aux situations de compétition ;
- appréhender les différents **ressentis** face à la compétition ;
- percevoir les **effets** de la compétition ;
- identifier les **liens entre société de compétition, reproduction sociale et inégalités sociales** ;
- obtenir des **clés pour agir sur sa posture professionnelle** et créer des dynamiques coopératives lors d'animations de groupe.



Publics cibles

Les pistes d'animation ont été conçues pour une utilisation **en groupe**.

Le guide s'adresse aux **acteurs de première ligne**, professionnels ou volontaires :

- intervenant dans le domaine du social, de la santé, de l'éducation, de la formation continue professionnelle ou encore des mouvements de jeunesse... ;
- susceptibles d'insuffler des dynamiques de compétition et/ou de coopération au sein d'espaces collectifs (milieu éducatif, sportif, culturel, professionnel...).

Il peut être exploité dans le cadre de formations de **formateurs ou d'animateurs**.

Libre à l'animateur d'utiliser certaines séquences auprès de **groupes d'adultes ou de jeunes**, parents, associations de patients, classes, groupes en cours d'alphabétisation ou en insertion socio-professionnelle...



Matériel et supports d'animation

L'animateur prévoit :

- un **tableau blanc** ou **paperboard** ;
- différents supports écrits (**journaux, magazines...**) ;
- un jeu de cartes classique, du matériel de projection et une connexion Internet (**optionnel**).

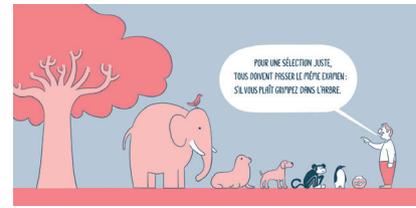
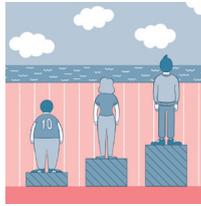
Des **supports d'animation téléchargeables** sur le site de Cultures & Santé sont nécessaires pour l'animation.

Certains supports sont individuels. L'animateur en prévoit un **exemplaire par participant** :



- la **fiche des ressentis** permet à chaque participant de noter ses propres ressentis, ce qui lui a plu ou déplu, ainsi que ses remarques ;
- le **tableau des situations** permet aux participants de noter des situations de compétition, auxquelles sont associés des contextes, des protagonistes et des enjeux ;
- les **modèles d'origami** à proposer seront de niveaux de difficulté différents et distribués de manière aléatoire aux participants.

Les **illustrations** sont utilisées de manière collective. L'animateur peut en imprimer **un exemplaire pour le groupe** ou se servir des illustrations présentes dans le guide :



- l'**illustration** « Réalité, égalité, équité » avec les personnes sur les caisses en bois ;
- le **dessin avec les animaux** ;

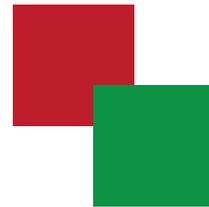


- les **deux graphiques** de Wilkinson et Pickett.



La dernière animation à l'étape 7.2 nécessite :

- un **tableau des points** pour deux personnes (jeu en binôme) ;



- un **jeton vert** et un **jeton rouge** par personne.

Les **jeux et techniques d'animation*** proposés dans le guide ne nécessitent pas de matériel spécifique.



L'animateur peut néanmoins s'appuyer sur **les outils pédagogiques*** suggérés qui complètent l'animation proposée.



Les jeux, techniques d'animation et outils pédagogiques sont marqués d'un **astérisque*** qui permet à l'animateur de les repérer plus facilement. L'ensemble de ces animations est présenté plus en détail à la fin du guide, dans la partie *Outils d'animation et ressources*.

Présentation du parcours d'animation

L'utilisation de ce guide permet de vivre des **expériences et exercices en groupe** qui activent (ou non) des mécanismes de compétition. Ces expériences pourront être vécues différemment par chaque participant.

Des **temps d'échange** permettent d'exprimer ces différences de perception et de ressentis, tout en faisant évoluer les façons de voir.

Ils sont complétés par des **temps d'analyse et de questionnement** au cours desquels le groupe est invité à réfléchir aux mécanismes de compétition, conscients et moins conscients, dans lesquels nous sommes tous pris.

Les encadrés apportent des repères et illustrations sur lesquels les animateurs peuvent s'appuyer.



Destinés à l'animateur,
les repères précisent les concepts et les informations à transmettre.



Ces rubriques illustrent les questions et concepts abordés, par des **exemples concrets.**



Au fil des séquences d'animation, nous proposons un **cheminement du niveau individuel** de la compétition, permettant d'ancrer la thématique dans des expériences vécues ou observées par tout un chacun, **vers un niveau plus global**, à l'échelle de la société, en passant par celui du groupe. L'idée est de faire évoluer la réflexion de « *Moi, ce que je ressens, ce que je vis, ce que j'observe* » à « *Comment ça se passe dans la société, au quotidien* ».



Chaque étape est ponctuée d'un temps de bilan durant lequel l'animateur rappelle les **messages-clés**, ce qu'il convient de garder en tête, et fait une **transition** avec la prochaine étape de l'animation.

Tel un « **fil rouge** », nous proposons une vision d'ensemble du déroulement de l'animation et des messages-clés à transmettre. Cette présentation visuelle et dynamique est proposée au début du guide.



Durée

Nous recommandons d'organiser différentes séances de plusieurs heures pour mettre en œuvre l'ensemble des étapes. La durée de l'animations est liée à la discussion et aux débats générés.

Si le parcours d'animation se fait en plusieurs temps, l'animateur rappelle les mises en situation précédentes et les messages-clés déjà partagés par le groupe.



Nombre de participants

L'animateur peut réaliser cette animation avec un groupe de 6 à 15 personnes.

ÉTAPE 1

INTRODUIRE L'ANIMATION

1 Poser le cadre

Dès le début de la séance, l'animateur précise aux participants le **cadre bienveillant et convivial** attendu dans le déroulement de l'animation. Il partage avec le groupe la volonté de mener une animation dans le **respect de la parole, des émotions**, des ressources et des limites de chacun, sans jugement.

L'animateur informe les participants qu'ils vont être mis en action et en situation. Il annonce l'alternance de **temps collectifs** et de **temps individuels** tout au long de l'animation.

2 Briser la glace



Objectifs

- Vivre un moment collectif et positif
- Expérimenter une activité coopérative

ÉTAPE 1

INTRODUIRE L'ANIMATION

Déroulement

- 1 L'animateur propose une première activité *brise-glace*¹ afin de permettre aux participants de faire connaissance et de créer une dynamique de groupe positive.



Il peut par exemple choisir le jeu des chaises en équilibre* ou des feutres en suspens* ou s'appuyer sur l'outil pédagogique Crayon coopératif*.



- 2 L'animateur distribue ensuite aux participants une fiche des ressentis et invite chacun à la compléter, sur base de l'activité qui vient d'être vécue.

1

Pour rappel, les animations et outils proposés sont présentés dans la rubrique « Outils d'animation et ressources ».

Messages-clés

L'animateur conclut en précisant au groupe le caractère convivial et coopératif de l'activité qui vient d'être réalisée : celle-ci entendait donner une place à chaque participant et a permis de faire connaissance.

L'animateur annonce la suite de l'animation, son objet, ses objectifs et le fil rouge, à savoir :

- définir la compétition ;
- s'interroger sur les contextes où elle se joue et les différences de ressentis qu'elle suscite ;
- questionner les enjeux et les effets de la compétition ;
- interroger le lien avec les inégalités sociales ;
- apporter des pistes pour agir sur sa posture professionnelle et créer des dynamiques coopératives lors d'animations de groupe.

ÉTAPE 2

QU'EST-CE QUE LA COMPÉTITION ?

Réfléchir collectivement sur le thème de la compétition et se mettre en situation

1 Questionner les représentations



Objectif

- Interroger les représentations sur la compétition

Déroulement



L'animateur jugera du caractère opportun de s'appuyer ou non sur des supports, notamment en fonction de la loquacité spontanée des participants. Des outils type photo-expression tels que *Performance et santé**, *De l'image aux mots**, *Motus** ou encore les images du jeu *Dixit** pouvant être utilisés pour interroger les représentations de la compétition.

L'animateur interroge le groupe.



- *Qu'est-ce que la compétition pour vous ?*
- *Qu'est-ce que cela vous évoque comme mots, comme images, comme idées ?*

L'animateur note progressivement les réponses exprimées par les participants en regroupant les idées par thèmes² et fait un premier bilan (relecture, synthèse). Il garde ces notes en prévision de la troisième partie.

2

Par exemple, l'animateur peut regrouper ce qui relève des lieux où se joue la compétition (école, sport, travail...), des enjeux (ce qu'il y a à perdre ou à gagner, « l'objet » en compétition), des effets, des conséquences de la compétition ou encore ce qui relève des ressentis, des émotions...



ÉTAPE 2

QU'EST-CE QUE LA COMPÉTITION ?

② Vivre la compétition



Objectif

- Vivre un moment de compétition à travers un jeu

Déroulement

- 1 En fonction de l'espace disponible et de la mobilité des participants, l'animateur choisit un jeu où il faut être le premier, le plus rapide, avoir le plus de points... Un vainqueur doit être désigné. Plus il y aura acharnement et motivation à gagner, plus l'animation révélera la compétition entre les participants.



L'animateur peut choisir un jeu type chaises musicales*, 1-2-3 piano*, Le top du top* ou un jeu de société rapide.



- 2 De nouveau, l'animateur invite chaque participant à compléter sa fiche des ressentis, sur base de l'activité qui vient d'être vécue.

3 Compléter les représentations



Objectif

- Enrichir les premières représentations exprimées de la compétition

Déroulement

- 1 L'animateur reprend ce qui a été exprimé précédemment autour du terme « compétition ». Il demande ensuite aux participants de compléter leurs représentations en questionnant le groupe.



- *Après ce jeu, souhaitez-vous ajouter d'autres éléments concernant la compétition ?*

Il note les réponses des participants, en regroupant les idées par thèmes.



ÉTAPE 2

QU'EST-CE QUE LA COMPÉTITION ?

- 2 L'animateur dresse le bilan de l'ensemble des éléments amenés par les participants et propose au groupe d'identifier les éléments-clés qui décrivent la compétition.



- *Parmi les mots au tableau, quels sont ceux à retenir pour décrire et définir la compétition ?*

- 3 Les idées sont mises en parallèle avec la définition de la compétition, telle que décrite dans le dictionnaire :

*La compétition est la recherche simultanée par deux ou plusieurs personnes d'un même avantage, d'un même résultat.
(Dictionnaire Robert, 2009)*



La compétition dans les expressions courantes

Connaissez-vous des expressions qui font référence à la compétition ?

Avoir l'esprit de compétition – Pousser du coude – Ça se gagne au mental – Marche ou crève – Écrase-les tous ! – Il faut s'imposer physiquement ! – Le premier arrivé est le chef ! – Le dernier est une poule mouillée ! – On ne change pas une équipe qui gagne ! – Que le meilleur gagne ! – T'es un winner / T'es un loser – Rien ne sert de courir – Les premiers seront les derniers... – C'est du chacun pour soi – Jouer à qui perd gagne – Preum's ! – Faut se battre dans la vie.

Messages-clés

La compétition est une interaction entre plusieurs personnes autour d'un objet unique.

Mais dans quels contextes la compétition se joue-t-elle ?

ÉTAPE 3

OÙ SE JOUE LA COMPÉTITION ?

Aborder les lieux et contextes où se joue la compétition



1 Lieux et contextes des situations de compétition



Objectifs

- Identifier des situations de compétition
- Prendre conscience de la diversité des lieux et contextes où elle se joue

Déroulement



L'animateur distribue à chaque participant un **tableau des situations de compétition** (disponible en téléchargement). Les participants sont invités à réfléchir à des situations de compétition, qu'elles aient été vécues, observées ou encore initiées par eux-mêmes. Chacun complète individuellement le tableau.

L'animateur peut poser des questions pour aider les participants à compléter le tableau.



- *Où prenez-vous part à des situations de compétition ? (vécues)*
- *Où constatez-vous des situations de compétition ? (observées)*
- *Où êtes-vous initiateur de certaines situations de compétition ? (initiées)*



ÉTAPE 3

OÙ SE JOUE LA COMPÉTITION ?



Lieux et contextes de la compétition

Dans la recherche du meilleur candidat pour un emploi, les recruteurs ont recours à diverses méthodes, et parfois même à une mise en concurrence directe entre les candidats (entretiens collectifs, séminaires de recrutement). Il s'agit d'une situation de compétition imposée à laquelle les postulants n'ont d'autre choix que de participer, s'ils veulent retenir l'attention du potentiel futur employeur et être sélectionné.

Dans les activités sportives, deux personnes peuvent être désignées pour constituer des équipes au sein d'un groupe. La sélection suit alors souvent les compétences et les habiletés. Chacun désire constituer et faire partie de la meilleure équipe et certains seront sélectionnés parmi les derniers...

Partons en week-end... Quel hébergement choisir ? Où se restaurer ? Quelle activité faire ? Avec Internet, chacun peut apporter sa critique (positive ou négative), attribuer une note, évaluer, classer, mettre en concurrence... contribuant au succès des uns et à la mise sur la touche des autres.



OÙ SE JOUE LA COMPÉTITION ?

Allumons la télévision... Que voyons-nous ? De nombreux jeux où des personnes, en solo ou en équipe, sont placées en rivalité, s'opposent dans des défis, des épreuves individuelles ou collectives (émissions d'aventure, jeux de défis, matchs sportifs...). On peut également penser aux émissions dans lesquelles les participants sont jugés, notés, éliminés par des pairs ou des « experts » (concours de cuisine, de chant, émissions de télé-réalité...).

Dans les magasins, *les communications et publicités* nous font croire à la rareté de certains objets, à leur caractère unique, poussant à la compétition pour les obtenir. Observons les comportements lors de promotions éphémères (soldes, offres spéciales, enchères...) ! La compétition est aussi à son comble dans la course au modèle « dernier cri » (smartphone, consoles de jeux...), dans le souci pour les individus de se démarquer des autres.

Via les *réseaux sociaux*, les personnes parlent d'elles-mêmes, se racontent, cherchent à attirer l'attention, à valoriser ce qu'elles ont, ce qu'elles font. L'objectif serait-il d'être celui qui a le plus de popularité (nombre de vues, de likes, de followers...) ?



ÉTAPE 3

OÙ SE JOUE LA COMPÉTITION ?

② Une société de compétition ?



Objectifs

- Dépasser les vécus individuels et appréhender la compétition à l'échelle de la société
- Prendre conscience de l'omniprésence de la compétition dans la société

Déroulement

- 1 Les participants forment des sous-groupes de 3-4 personnes.



À partir de supports écrits et illustrés (journaux, magazines...), chaque sous-groupe recherche des situations de compétition et les note dans le tableau de situations de compétition.



OÙ SE JOUE LA COMPÉTITION ?

- 2 Participants et animateur partagent ensuite en grand groupe les situations identifiées individuellement (étape précédente) et en sous-groupes. Les échanges portent sur les contextes dans lesquels se joue la compétition.

L'animateur liste les situations évoquées et invite le groupe à réfléchir à la place de la compétition dans notre société.



- 3 Au regard du constat dressé à cette étape, à savoir *la compétition est omniprésente dans la société*, l'animateur invite chaque participant à compléter sa fiche des ressentis.



ÉTAPE 3

OÙ SE JOUE LA COMPÉTITION ?



La compétition « banalisée » : la grenouille dans la marmite...

L'histoire ci-dessous illustre un phénomène d'accoutumance et de passivité. Lorsqu'un changement s'effectue de manière suffisamment lente, il échappe à la conscience et ne suscite la plupart du temps pas de réaction, pas d'opposition, pas de révolte...

L'animateur peut faire le parallèle avec la manière dont la compétition a pu s'immiscer dans le quotidien.

Imaginez une marmite remplie d'eau froide dans laquelle nage tranquillement une grenouille.

Le feu est allumé sous la marmite, l'eau chauffe doucement. Elle est bientôt tiède. La grenouille trouve cela plutôt agréable et continue de nager. L'eau est maintenant chaude, un peu trop pour la grenouille. Ça la fatigue un peu, mais elle ne s'affole pas pour autant.

L'eau est cette fois vraiment chaude ; la grenouille commence à trouver cela désagréable, mais elle s'est affaiblie, alors elle supporte et ne fait rien. La température continue de monter, jusqu'au moment où la grenouille va tout simplement finir par cuire et mourir.

Si la même grenouille avait été plongée directement dans l'eau à 50 degrés, elle aurait immédiatement donné le coup de patte adéquat qui l'aurait éjectée aussitôt de la marmite.



Messages-clés

Que cela soit voulu ou non, nous sommes tous concernés par les situations de compétition.

Les uns peuvent la subir, d'autres peuvent en être à l'origine ou simplement l'observer.

La compétition se joue à plusieurs niveaux dans la société, dans différents domaines.

C'est un phénomène omniprésent que l'on peut rencontrer quotidiennement.

Ce phénomène est tellement présent que l'on peut ne pas ou ne plus en avoir conscience.

Mais comment est-elle ressentie par chacun ?

ÉTAPE 4

COMMENT EST VÉCUE LA COMPÉTITION ?

Amener le groupe à mieux cerner les différents ressentis et vécus face à la compétition,
individuellement ou par rapport au groupe

1 Concours d'origami



Objectif

- Prendre conscience que nous ne sommes pas tous égaux dans la compétition

Déroulement

- 1 L'animateur lance un défi aux participants : le premier à terminer le pliage origami qui lui est distribué sera déclaré vainqueur.



De manière aléatoire, et sans en informer les participants, il distribue à chacun des modèles de pliage de niveaux de difficulté différents. L'animateur donne trois minutes aux participants pour réaliser l'origami.

ÉTAPE 4

COMMENT EST VÉCUE LA COMPÉTITION ?



2 À l'issue du temps imparti, l'animateur invite chaque participant à compléter sa fiche des ressentis, sur base de l'activité qui vient d'être vécue.

L'animateur interroge ensuite les participants :



- *Qui est parvenu à réaliser son pliage origami ?
Quel était le modèle à réaliser ?*
- *Aviez-vous déjà réalisé un origami avant aujourd'hui ?
Avez-vous trouvé cela facile ou difficile ?*
- *Qu'est-ce que cela vous fait de constater que les modèles étaient différents ?*

2 Point sur les ressentis



Objectifs

- Échanger sur les différences de ressentis individuels au regard des situations vécues
- Prendre conscience que l'expérience de la compétition est propre à chacun

Déroulement



À quatre reprises³, les participants ont complété individuellement leur fiche des ressentis.

L'animateur interroge les ressentis notés par les participants pour chacun de ces temps de réflexion personnelle.



- *Quels ressentis avez-vous notés sur votre fiche personnelle suite à cette activité ?*
- *Qu'est-ce qui a suscité ces ressentis ?*

L'animateur note les ressentis et perceptions individuelles des participants sous la forme de mots-clés.

3

Brise-glace coopératif (étape 1), jeu de compétition (étape 2), omniprésence des situations de compétition (étape 3), pliage origami (étape 4).

ÉTAPE 4

COMMENT EST VÉCUE LA COMPÉTITION ?



Des différences de ressentis

Une même situation peut susciter des ressentis différents selon les personnes : de l'excitation, du défi, de la fierté, de la satisfaction ou au contraire de la frustration, de l'énervement, un sentiment d'échec, d'impuissance, d'injustice, d'inégalité...

Le ressenti individuel est entre autres lié au fait de posséder ou non les compétences et les aptitudes requises dans la situation de compétition. Il dépend également de la position, plus ou moins favorable, que l'on a par rapport à cette situation (ici le niveau de difficulté du pliage, le fait d'avoir déjà expérimenté ou non l'origami).

3 Du ressenti individuel au ressenti collectif



Objectif

- Passer de l'analyse des vécus individuels à celle de l'impact sur le groupe

Déroulement

Il s'agit à présent de questionner l'**impact de l'exercice du pliage sur les participants** (positionnement de chacun, regard des uns sur les autres, relations entre participants) **et sur le groupe** même (dynamique de groupe, évolution...).

L'animateur questionne les participants.



- *Comment vous sentez-vous par rapport à votre réussite ou votre échec, au regard du défi qui vous a été lancé ?*
- *Qu'avez-vous pensé des autres participants durant ce défi ?*
- *Si vous étiez à l'aise, quel est votre ressenti par rapport aux participants qui étaient en difficulté ? Si vous étiez en difficulté, quel est votre ressenti vis-à-vis de ceux qui étaient à l'aise ?*
- *Trouvez-vous que cette activité a créé une dynamique particulière dans le groupe⁴ ?*

4

Par exemple par rapport à l'activité coopérative au début de l'animation.



ÉTAPE 4

COMMENT EST VÉCUE LA COMPÉTITION ?

Messages-clés

La compétition suscite des émotions et ressentis variés : sentiment d'échec, de réussite, sentiment d'appartenance, d'isolement... Elle peut avoir un effet positif ou négatif sur les personnes.

Dans un contexte inégalitaire, la compétition renforce le sentiment d'injustice, la frustration et tous les ressentis négatifs. Elle a également un impact sur le groupe et sa cohésion.

L'enjeu n'était pas de taille dans les animations proposées et pourtant cela a pu susciter déjà des ressentis négatifs et produire des effets sur le groupe.

Qu'en serait-il si l'enjeu était différent, plus important ?

ÉTAPE 5

QUELS SONT LES ENJEUX ET LES EFFETS DE LA COMPÉTITION ?

Se pencher sur les enjeux et les effets de la compétition à l'échelle de la société



QUELS SONT LES ENJEUX ET LES EFFETS DE LA COMPÉTITION ?

1 Enjeux et sens de la compétition



Objectifs

- Identifier les enjeux des situations de compétition
- Interroger le sens et l'intérêt de la compétition
- Mieux appréhender les effets de la compétition

Déroulement



Les participants reprennent le tableau des situations de compétition et se penchent sur les **enjeux identifiés**.

L'animateur interroge le groupe sur ces enjeux et leur sens.



- *Dans les situations de compétition identifiées, pour quel résultat ou quel objet y a-t-il compétition ?*
- *Qu'est-ce que cela apporte aux individus impliqués dans la compétition ? Qu'ont-ils à gagner ?*



ÉTAPE 5

QUELS SONT LES ENJEUX ET LES EFFETS DE LA COMPÉTITION ?



Des situations de compétition, pour quels enjeux ?

Au niveau des individus et des groupes, il peut y avoir compétition pour obtenir de la reconnaissance, du prestige social (jeu de société, défi sportif...). Certains enjeux se révèlent déterminants dans le parcours de vie d'une personne, d'une famille : avoir une place dans une école, décrocher un emploi, obtenir un logement...

Les familles sont mises en compétition pour l'octroi d'une place pour leur enfant (accueil en crèche, attribution d'une place au sein d'une école ou dans une activité de loisirs). Le manque d'offre (rareté des places) vient accroître la concurrence entre les familles et par la même, la compétition pour obtenir la place tant attendue.



QUELS SONT LES ENJEUX ET LES EFFETS DE LA COMPÉTITION ?

À l'échelle de la société, les structures (associations, entreprises, institutions...), se retrouvent dans des situations de compétition, sans forcément l'avoir voulu. L'enjeu étant d'être le plus visible, le plus reconnu le plus écouté, le plus utilisé, le plus rentable. Il en va parfois de leur survie.

Par exemple, les *laboratoires pharmaceutiques* cherchent à développer de nouveaux médicaments ou vaccins et à avoir le monopole sur le marché. Le détenteur du brevet met temporairement la concurrence en veille tout en renforçant sa position favorable sur le marché (bénéfices liés au monopole, développement de nouvelles recherches...).

Les associations sans but lucratif sont mises en concurrence par le biais des appels à projets. À l'issue de la sélection, seules quelques associations pourront bénéficier d'un financement public pour leurs activités, fragilisant les autres.

Notons enfin que les États sont également en compétition. Un pays se doit d'être compétitif par rapport aux autres. C'est à celui qui aura la position la plus favorable sur le plan économique, militaire, diplomatique...



ÉTAPE 5

QUELS SONT LES ENJEUX ET LES EFFETS DE LA COMPÉTITION ?



Enjeux de la compétition

À un niveau personnel, les situations de compétition peuvent renvoyer à des enjeux de construction de soi, de recherche de reconnaissance... La compétition apparaît alors comme une porte d'entrée pour se construire une identité, trouver sa place, se prouver des choses à soi-même ou aux autres, dépasser ses limites...

Parmi les enjeux convoités, certains permettent d'accéder à un statut dans la société : une place dans une école, une admission dans un cursus éducatif, l'obtention d'un logement adapté dans un quartier agréable, d'un travail valorisant et bien payé... Compte tenu des exigences de la société, ces situations et contextes de compétition ont une influence importante sur les conditions de vie.



② Effets positifs et négatifs de la compétition

Les effets de la compétition, tant positifs que négatifs, sont maintenant abordés de manière introductive et générale. Le lien avec les inégalités sociales est fait dans l'étape suivante.



Objectifs

- Identifier les effets positifs et négatifs de la compétition
- Questionner les conséquences de la compétition à l'échelle de la société

Déroulement

L'animateur interroge les participants concernant les effets de la compétition à l'échelle de la société.



- *Quels effets positifs de la compétition pouvez-vous identifier ?*
- *Qu'est-ce que la compétition peut entraîner comme éléments favorables pour tous ?*
- *À l'inverse, quels effets négatifs pouvez-vous identifier ?*
- *Quels éléments défavorables pour tous la compétition peut-elle entraîner ?*



ÉTAPE 5

QUELS SONT LES ENJEUX ET LES EFFETS DE LA COMPÉTITION ?



Les effets positifs de la compétition

Pensons à un *concours artistique* : musique, théâtre, cinéma... Chaque artiste souhaitant y participer livre certainement le meilleur de lui-même dans le travail qu'il réalise à cette occasion. Le jury qui effectue la sélection propose au public ce qui reflète à ses yeux le plus de créativité, de sensibilité, d'excellence technique, de beauté, d'originalité... Le public reçoit une sélection de qualité et les artistes bénéficient d'une visibilité et d'une reconnaissance dans le cadre du concours.

De nombreux acteurs sont en compétition dans le *secteur de l'innovation*, par exemple, pour être les premiers à développer de nouvelles technologies (véhicules connectés, énergies propres...). La compétition sera un atout pour motiver, accélérer la recherche et y consacrer les moyens nécessaires (investissements financiers et humains), pour un résultat favorable à tous.



QUELS SONT LES ENJEUX ET LES EFFETS DE LA COMPÉTITION ?

Les effets négatifs de la compétition

Les personnes qui s'engagent dans la compétition, pour obtenir un bien ou une place, se conforment aux règles du jeu et n'arrivent parfois plus à remettre en question le cadre dans lequel elles évoluent. Certaines situations ne permettent pas à tous « les intéressés » de prendre place dans la compétition. Les collectivités ont l'obligation de lancer des *marchés publics* pour leurs investissements. Quand il s'agit de choisir l'entreprise à laquelle va être décerné le marché, le critère « prix » est souvent décisif. Mais l'impact environnemental, l'emploi local, les conditions de travail, la qualité, l'éthique sont-ils interrogés (exemples : restauration collective, travaux urbains...) ?

Les travailleurs d'Europe de l'Est sont libres de travailler en Belgique. Mais les barèmes salariaux appliqués, inférieurs aux barèmes belges, entraînent une mise en concurrence entre les travailleurs et un effet négatif double. D'une part les travailleurs belges se retrouvent mis à la marge du marché du travail (chômage, sentiment d'injustice, mécontentement...) ou contraints de revoir à la baisse leurs conditions de travail. D'autre part, les travailleurs immigrés restent dans la précarité (faibles salaires, contrats temporaires, conditions de travail et de vie difficiles...).

Dans le *monde du travail*, dans un contexte de chômage important, de nombreuses personnes subissent la menace de perdre leur emploi au profit d'autres ou de ne pas en trouver.

L'impact sur la santé et les maux qu'engendre cette compétition n'est pas négligeable : stress, souffrances physiques et psychologiques, burn-out...



ÉTAPE 5

QUELS SONT LES ENJEUX ET LES EFFETS DE LA COMPÉTITION ?



Effets de la compétition à l'échelle de la société

La compétition a des effets positifs : elle peut amener l'efficacité, l'excellence, l'innovation, la créativité, le progrès. Elle peut susciter également le dynamisme, l'émulation, l'investissement et l'implication des individus, la recherche de performance, la création de complicité et de solidarité au sein de sous-groupes.

La compétition a aussi des effets négatifs : elle entraîne l'individualisation, la création de relations de domination, le jugement des autres, l'exclusion, une hiérarchisation des compétences et des individus, l'amenuisement de la diversité, le conformisme, le rejet de la différence, une perte de cohésion et de solidarité. Mis en compétition, les individus peuvent être amenés à déconsidérer leurs semblables en cherchant à tout prix à prendre l'ascendant sur ceux-ci, ou à se résigner. La compétition peut donc également avoir un impact négatif sur la santé.

Selon Mucchielli, psycho-sociologue, la performance d'un groupe chute rapidement si le degré de compétition interpersonnelle dans l'équipe s'accroît⁵, c'est-à-dire si la compétition entre les individus augmente, alors qu'ils sont censés faire partie d'un même groupe. L'Autre est alors considéré comme un rival qu'il est indispensable de dominer pour améliorer ou préserver sa place.

5

Mucchielli R., *Le travail en équipe*, p.176.



QUELS SONT LES ENJEUX ET LES EFFETS DE LA COMPÉTITION ?

Messages-clés

À travers les situations de compétition, les enjeux convoités prennent une forme matérielle, concrète, visible qui ne renvoie pas moins à leur dimension sociale : une place, un statut, une reconnaissance... Sans remise en question, la compétition apparaît comme le mécanisme qui détermine l'« accès à » et la place de chacun dans la société.

À l'échelle de la société, la compétition a des effets positifs, mais également des effets négatifs : si elle peut susciter de la solidarité (dans certains cas), de l'innovation, elle entraîne de l'individualisme et une perte de cohésion.

Il s'agit maintenant de s'interroger sur les effets de la compétition, dans un contexte d'inégalités sociales importantes.

Quels sont les effets de la compétition dans un contexte d'inégalités sociales importantes ?

ÉTAPE 6

QUELS LIENS ENTRE COMPÉTITION ET INÉGALITÉS SOCIALES ?

Questionner les effets de la compétition dans une société marquée par les inégalités sociales

QUELS LIENS ENTRE COMPÉTITION ET INÉGALITÉS SOCIALES ?

Alors que nos modes de fonctionnement reposent de manière importante sur la compétition, quels en sont les effets dans un contexte inégalitaire tel que le nôtre ? La société de compétition n'est-elle pas le fruit d'inégalités sociales de plus en plus présentes ? Parallèlement, quel rôle joue la compétition par rapport à ces inégalités ?

1 La face cachée de la compétition : la reproduction des inégalités sociales

1-1 Compétition, compétences et ressources



Objectifs

- Prendre conscience que la compétition met en jeu certaines compétences et ressources
- Prendre conscience que ces compétences et ressources ne sont pas partagées par tous

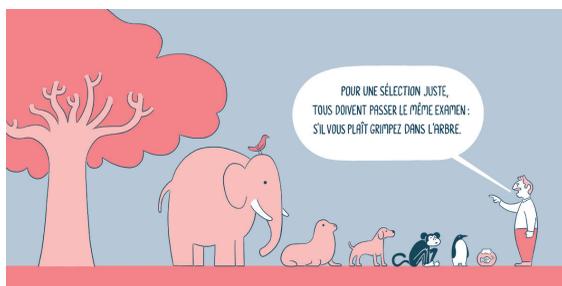


ÉTAPE 6

QUELS LIENS ENTRE COMPÉTITION ET INÉGALITÉS SOCIALES ?

Déroulement

- 1 L'animateur lance les échanges autour des **notions d'inégalités et d'injustice**.



Il présente l'illustration et lit la citation :

“ *Tout le monde est un génie, mais si vous jugez un poisson sur ses capacités à grimper à un arbre, il passera sa vie à croire qu'il est stupide.* ”

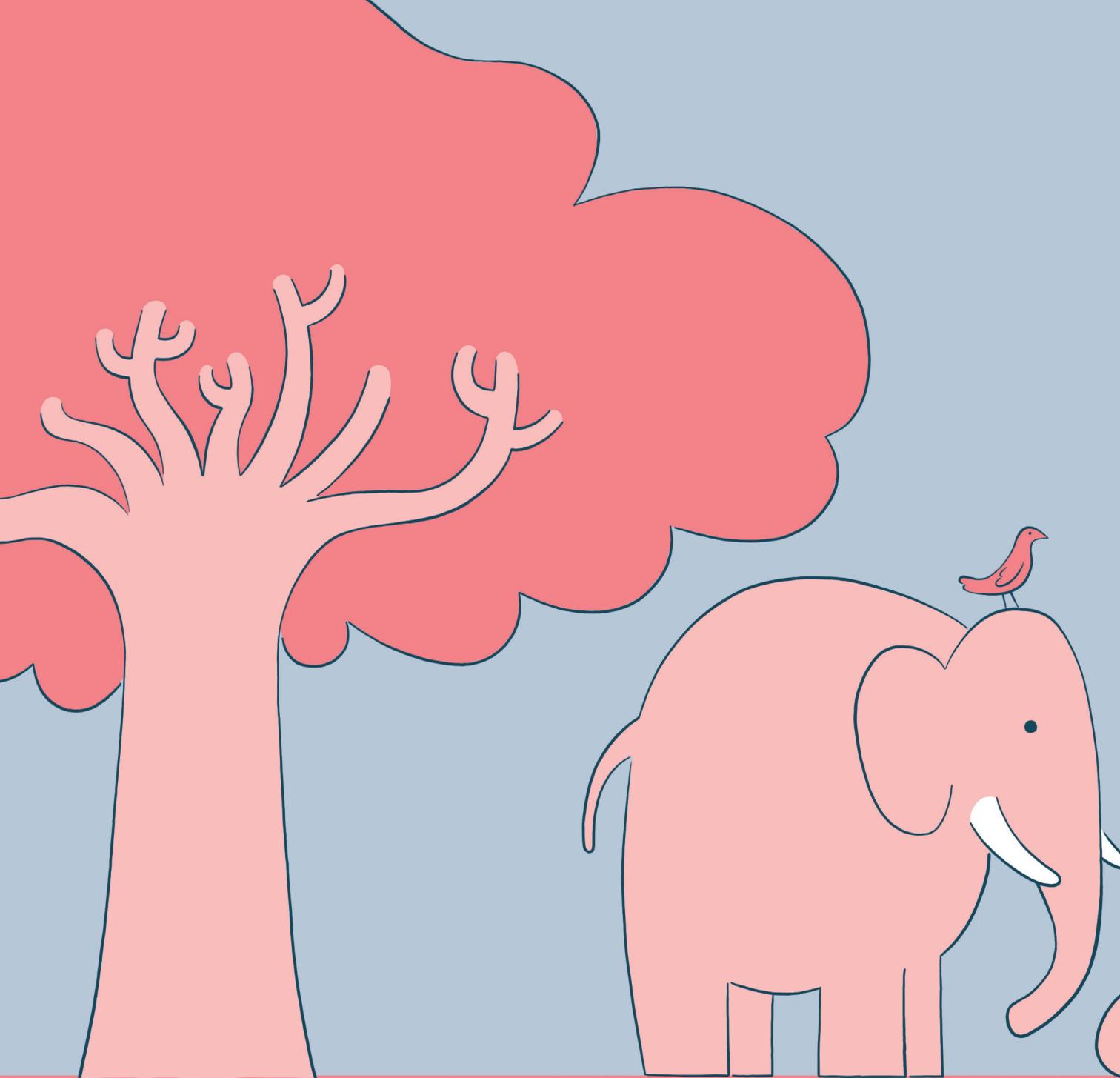
Albert Einstein

6 Une même consigne est donnée à un groupe d'animaux présentant à l'évidence des caractéristiques physiques et intellectuelles différentes. L'objectif est le même pour tous, apparemment juste et équitable, mais il ne tient pas compte des compétences et ressources des différents protagonistes, ce qui rend l'exercice injuste et inégal.



- *Que vous inspire la citation ?*
- *Que représente le dessin⁶ ?*
Que symbolisent les différents animaux ?
- *Quelle est la compétence valorisée ici ?*
Est-ce une compétence partagée par tous ?
- *Quelles problématiques soulèvent ce dessin et la citation ?*

- 2 L'animateur invite ensuite les participants à reprendre les tableaux des situations de compétition (complétés individuellement et en sous-groupe à l'étape 3).



POUR UNE SÉLECTION JUSTE,
TOUS DOIVENT PASSER LE MÊME EXAMEN :
S'IL VOUS PLAÎT GRIMPEZ DANS L'ARBRE.





Il demande au groupe d'identifier les **compétences et ressources inhérentes aux situations identifiées**.



- *Quelles sont les compétences valorisées dans les situations identifiées ?*
- *Quelles sont celles qui sont dévalorisées ?*
- *Quelles ressources conditionnent la réussite ?*
- *Sommes-nous tous égaux au regard de ces compétences et ressources ?*
- *Qui apparaît avantagé ? À l'inverse, qui apparaît désavantagé ?*



ÉTAPE 6

QUELS LIENS ENTRE COMPÉTITION ET INÉGALITÉS SOCIALES ?



Compétences et ressources dans la compétition

Les ressources matérielles, sociales, culturelles, tout comme certaines compétences⁷, contribuent au positionnement social d'une personne.

Dans un contexte où les inégalités ont tendance à se renforcer voire à se reproduire de génération en génération, ce sont souvent les mêmes compétences et ressources qui sont valorisées mais face auxquelles nous ne sommes pas tous égaux au regard de nos aptitudes (innées ou acquises) et des nos conditions sociales.

Le fait de posséder son propre véhicule ou de pouvoir solliciter son réseau social pour être mis en contact peut être déterminant pour l'obtention d'un emploi. De manière plus abstraite, partager des références culturelles, des loisirs et des centres d'intérêt communs peut aussi influencer la décision d'un employeur, même de manière inconsciente.

Les personnes en recherche d'emploi doivent connaître leurs droits et leurs devoirs, savoir où trouver les offres d'emploi, être capable de rédiger CV et lettres de motivation... Lors d'un entretien d'embauche, il est attendu du candidat de se présenter à l'heure, selon un

7

La compétence est un savoir-agir complexe prenant appui sur la mobilisation et la combinaison efficaces d'une variété de ressources internes et externes à l'intérieur d'une famille de situations. Tardif J., *L'évaluation des compétences - documenter le parcours de développement*, Chenelière éducation, 2006, p.22.



code vestimentaire et une posture adaptés, de savoir valoriser ses expériences et ses aptitudes...

À l'école, ce qui fait d'un enfant un bon élève, c'est aussi d'intégrer les codes de la culture scolaire : savoir rester attentif, demander et prendre la parole conformément aux « règles », faire des synthèses, mémoriser des informations. Ce qui peut expliquer en partie que tous les élèves ne réussissent pas de la même manière. Les parents familiers du fonctionnement scolaire pourront plus aisément accompagner leur enfant dans ce système que ceux qui en sont plus éloignés ou qui y ont eux-mêmes été en échec.

Messages-clés

La compétition mobilise certaines ressources (matérielles, sociales ou culturelles) et compétences.

Celles-ci n'étant pas partagées par tous, les situations de compétition contribuent à renforcer et reproduire des inégalités sociales.



ÉTAPE 6

QUELS LIENS ENTRE COMPÉTITION ET INÉGALITÉS SOCIALES ?

①•② Société de compétition et reproduction sociale



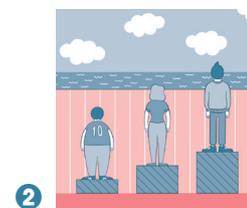
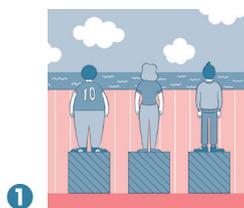
Objectifs

- Se familiariser avec les notions d'égalité et d'équité
- Identifier le lien entre compétition, reproduction sociale et inégalités sociales
- Prendre conscience que la compétition légitime les inégalités

Déroulement

- 1 L'animateur initie des échanges sur les thèmes de **l'équité et de l'égalité**, mais aussi sur ceux de **l'égalité des chances** et du **mérite**.

QUELS LIENS ENTRE COMPÉTITION ET INÉGALITÉS SOCIALES ?



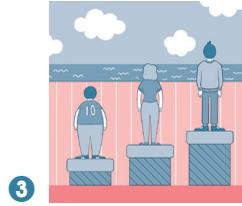
L'animateur présente progressivement l'illustration « Réalité, égalité, équité », en commençant par les schémas ❶ et ❷.

- Que voyez-vous ?** Trois individus debout sur des caisses essaient d'observer une même scène qui se trouve derrière un mur.
 Sur le schéma ❶, les individus et les caisses sont identiques. Tous peuvent voir correctement la scène.
 Sur le schéma ❷, les individus sont différents (taille, couleur), tout comme les caisses qui sont plus ou moins hautes. Tous les individus ne peuvent pas voir la scène.
- Que symbolisent les caisses ?** Les caisses peuvent symboliser les **conditions de départ** des individus, c'est-à-dire le « contexte » de la personne (environnement social, familial, revenus...).
- Que pouvez-vous dire concernant les personnages ?** Les personnages représentent la **diversité des compétences, savoir-faire, aptitudes acquises et transmises**, présente au sein de la société...



ÉTAPE 6

QUELS LIENS ENTRE COMPÉTITION ET INÉGALITÉS SOCIALES ?

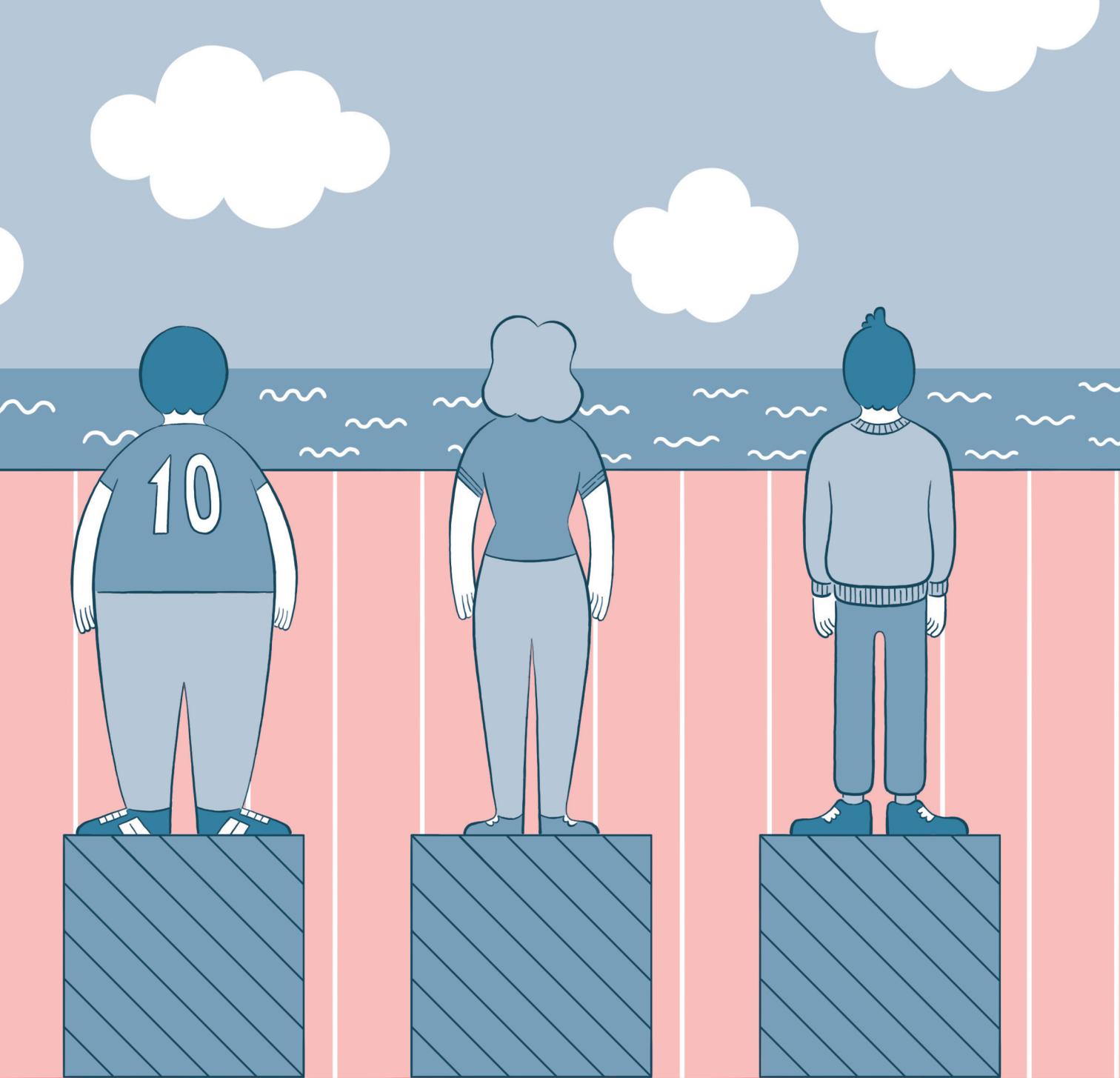


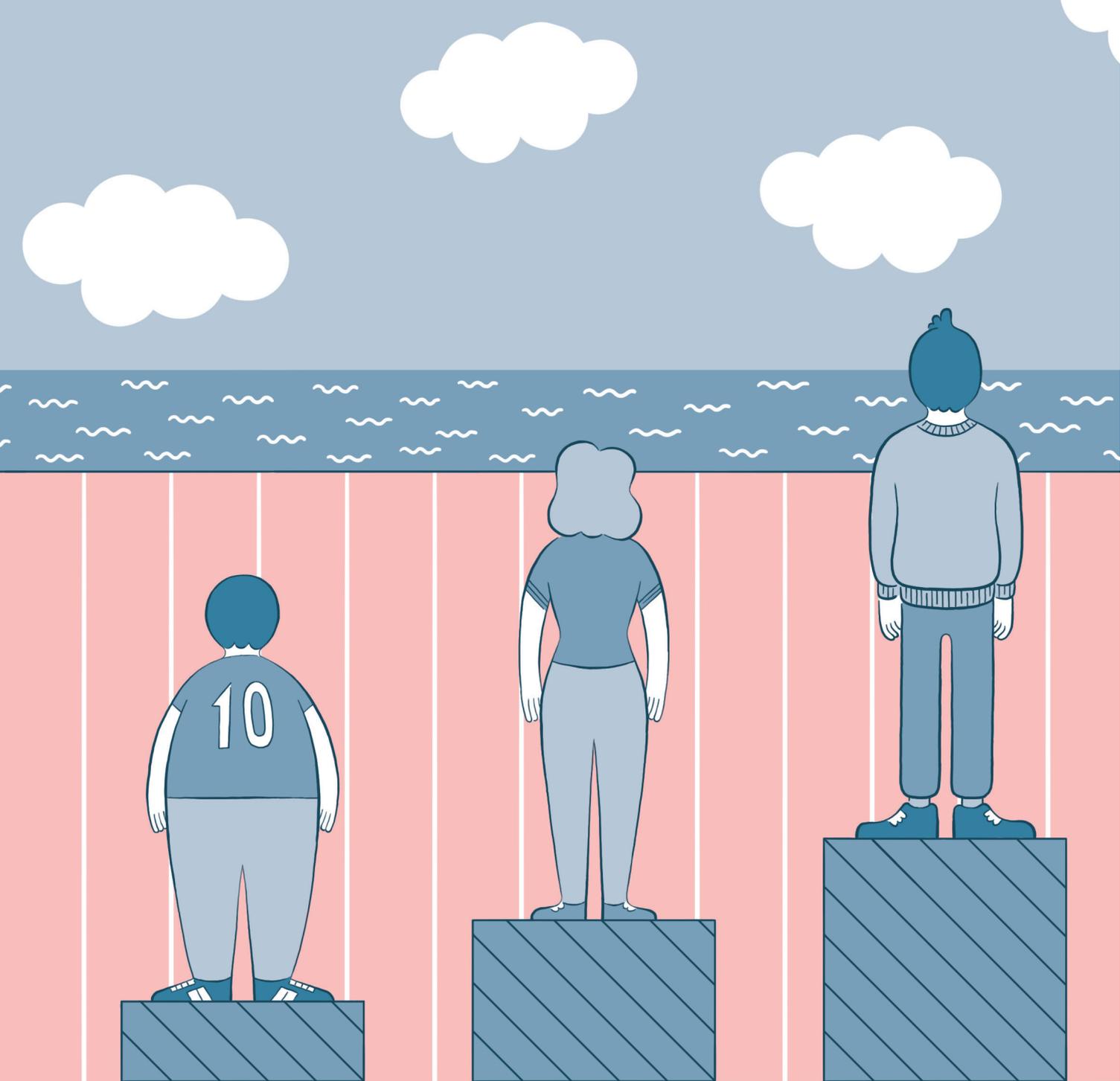
L'animateur présente ensuite le schéma ③ et interroge les participants.

- **Qu'est-il ajouté aux « conditions de départ » des individus (caisses) ?**
- **Que pouvez-vous dire concernant la distribution des ressources entre les individus ?**

Ce qui est ajouté aux caisses initiales représente la **distribution des ressources sociales, économiques et culturelles** déterminée par les politiques mises en œuvre (allocations, salaires, nombre et attribution des places, aides à l'emploi, accès à la santé, aux loisirs, imposition...).

Sur le schéma ③, elles sont distribuées de manière égale à tous les individus.

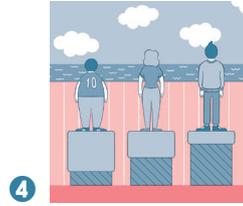






ÉTAPE 6

QUELS LIENS ENTRE COMPÉTITION ET INÉGALITÉS SOCIALES ?



Enfin, l'animateur place le schéma 4 et interroge les participants.

- **Comment sont distribuées les ressources sur le dernier schéma ?**

Les ressources sont réparties afin de réduire les inégalités et de faire en sorte que chacun puisse observer la scène.



- *Est-ce que notre société fonctionne selon ce modèle d'équité ?*
- *Que faudrait-il faire pour que notre société soit plus équitable ?*



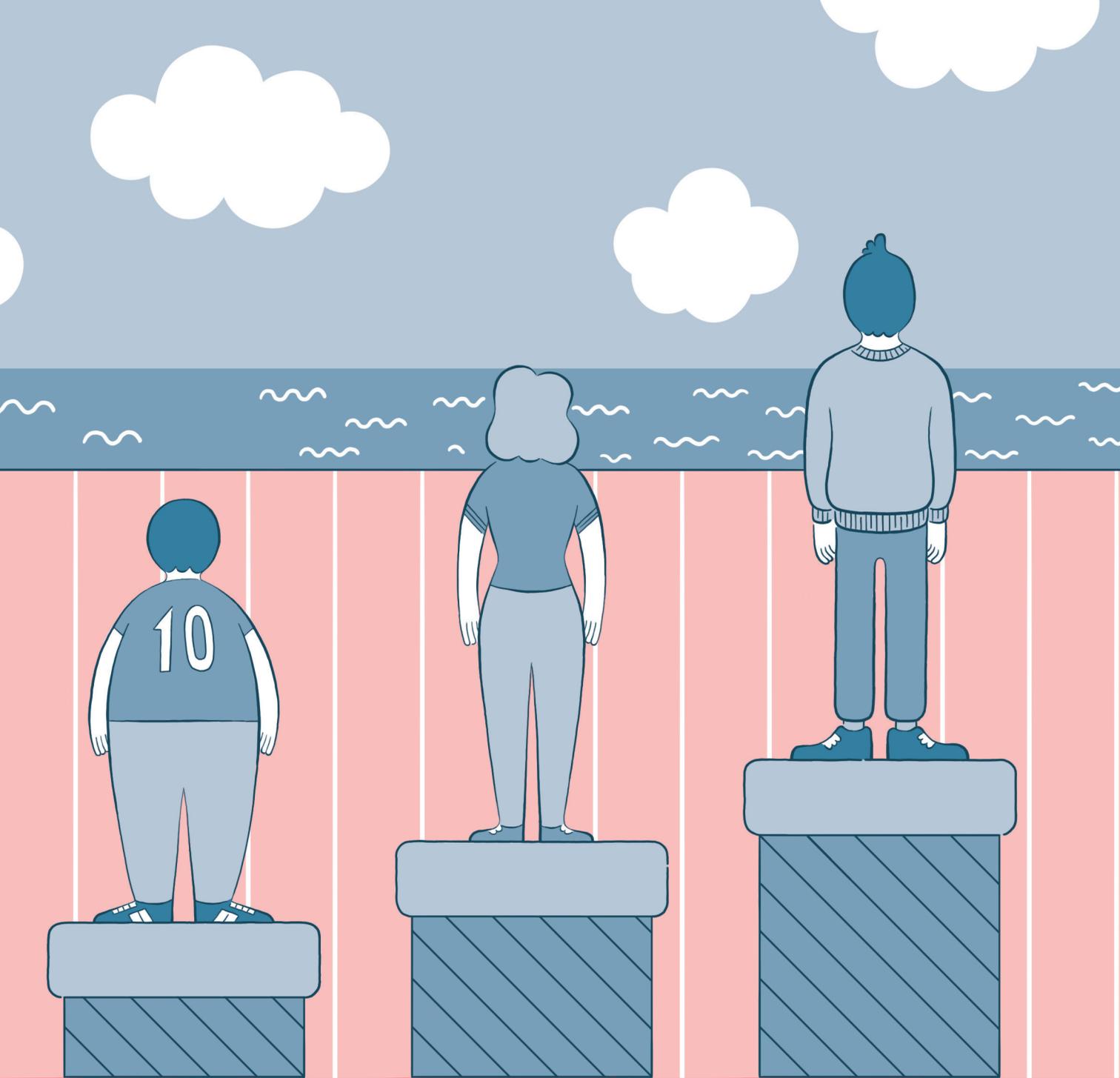
ÉTAPE 6

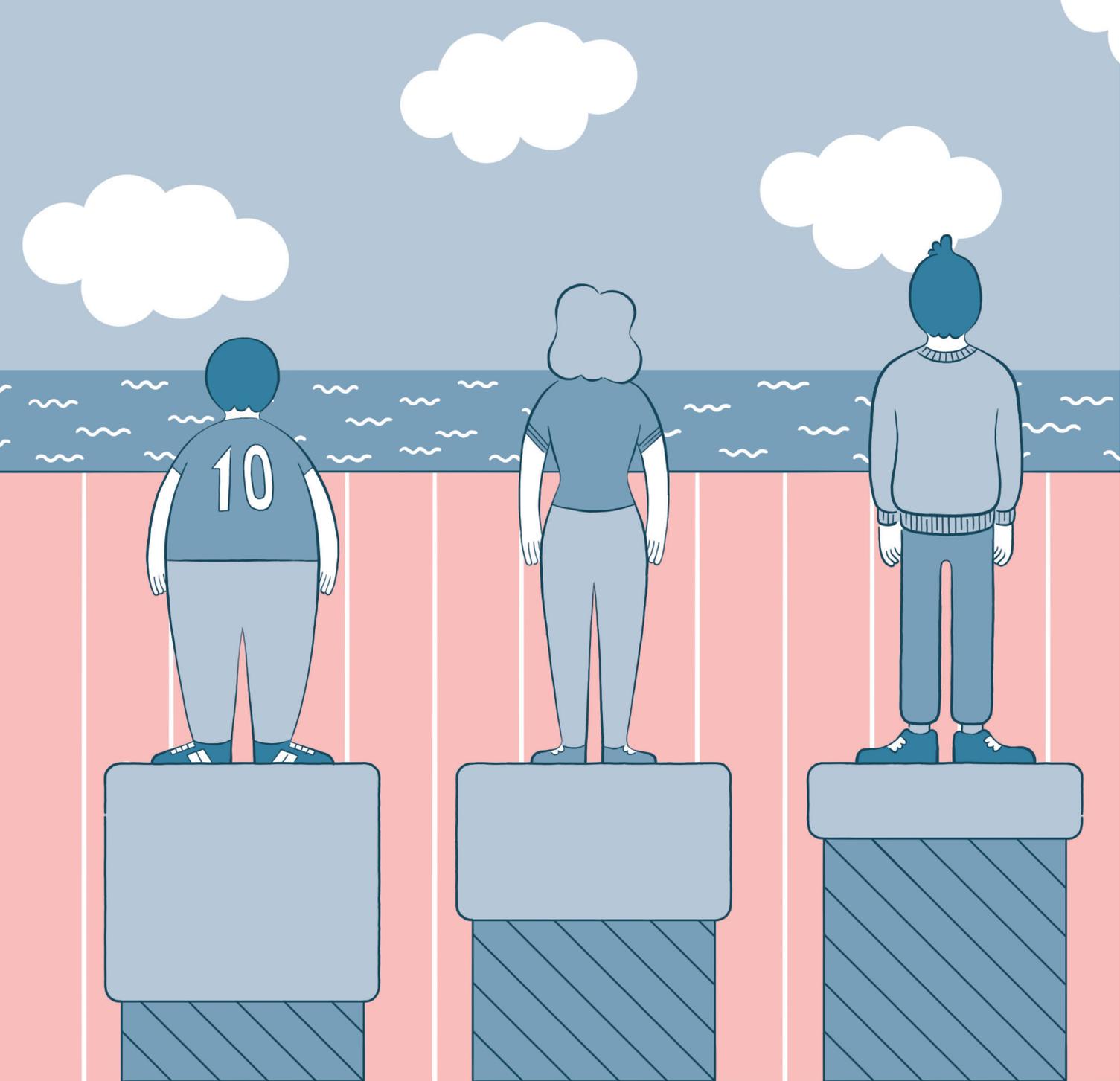
QUELS LIENS ENTRE COMPÉTITION ET INÉGALITÉS SOCIALES ?



Comment rendre la compétition plus équitable ?

- 1 Une compétition parfaitement « juste » met en concurrence des individus avec les mêmes **conditions de départ** (symbolisées par les caisses). Tous ont les mêmes chances de réussir, d'obtenir l'élément recherché au terme de la compétition. Leur réussite relève du **mérite individuel : chacun est responsable de sa réussite ou de son propre échec**.
- 2 Mais il est difficile, voire impossible, de rendre équitable une compétition qui repose exclusivement sur le mérite individuel. En effet, en réalité, les **conditions de départ sont inégalitaires** (*revenus et patrimoine, réseau de connaissances, maîtrise des codes, conditions de vie, aptitudes acquises et transmises*) et **les individus ne sont pas tous égaux** (*aptitudes, compétences, capacités différentes...*). Cependant, le contexte compétitif ne tient compte ni des inégalités sociales de notre société, ni des différences entre les individus.
- 3 On comprend alors également que la **distribution des ressources sociales** (*allocations, nombre et attribution des places, aides à l'emploi, à la santé, aux loisirs...*) **de manière universelle** ne permet pas d'atteindre une situation juste, puisque les conditions de départ restent inégales.





- 4 Pour rendre la compétition plus juste et la société plus équitable, il ne s'agit pas seulement d'accorder un soutien, il s'agit surtout de **soutenir chacun selon sa situation et ses besoins**. Ainsi, il conviendrait d'appliquer un **principe d'équité** qui permettrait d'arriver à une situation finale plus égalitaire, en procédant à une **répartition différenciée** des ressources sociales. Cette approche se développe aujourd'hui sous le terme d'**universalisme proportionné**.

Pour aller plus loin...

Rendre les places convoitées moins hiérarchisées et renforcer l'offre disponible apparaissent comme des solutions pour réduire les inégalités, amenuiser la compétition et développer plus de justice sociale. *N'y aurait-il pas moins de compétition s'il y avait un nombre de places suffisant, de qualité et accessible pour tous (financièrement, géographiquement, culturellement) ?*



ÉTAPE 6

QUELS LIENS ENTRE COMPÉTITION ET INÉGALITÉS SOCIALES ?

2 L'animateur oriente à présent les échanges pour aborder le phénomène de **reproduction sociale** et le lien avec la compétition. Il interroge les participants puis valide la réponse avec eux.

- Selon vous, sur 100 fils de cadres, combien deviennent cadres ?

- Et sur 100 fils d'ouvriers, combien deviennent ouvriers ?

En France, sept enfants de cadre sur dix exercent un emploi d'encadrement quelques années après la fin de leurs études. À l'inverse, sept enfants d'ouvriers sur dix demeurent cantonnés à des emplois d'exécution. Plus de deux siècles après la Révolution, les conditions de naissance continuent à déterminer le destin des individus. On ne devient pas ouvrier, on naît ouvrier.

Peugny C., *Le destin au berceau*, 2013, p.9

À l'issue des échanges, il questionne à nouveau le groupe.



- Que vous inspirent ces chiffres ?
- Est-il possible et facile de changer de place, de statut social au sein de la société ?



La reproduction sociale est inscrite dans notre société

Vous êtes le fils d'un salarié, ouvrier, employé, journalier agricole. Sauf hasard providentiel, votre destinée est de demeurer toute votre vie un salarié. Voilà, tout à côté de vous, dans la rue voisine, le fils d'un possédant, d'un détenteur de capitaux. À moins de circonstances extraordinaires, il restera sa vie entière, directement ou indirectement, un patron.

Léon Blum, *Pour être socialiste*, 1919, in : Peugny C., op cit, p.7



ÉTAPE 6

QUELS LIENS ENTRE COMPÉTITION ET INÉGALITÉS SOCIALES ?



La reproduction sociale

Comment entrer dans la compétition et prendre sa place si la société détermine préalablement la place des uns et des autres, tout en limitant la possibilité d'en changer ?

La reproduction sociale est un **phénomène sociologique** que l'on peut présenter comme la **transmission des positions sociales et des habitudes d'une génération à une autre**. Les statistiques montrent par exemple qu'un fils d'ouvrier a davantage de chance de devenir ouvrier et qu'à l'inverse, un fils de cadre a plutôt tendance à devenir cadre.

La reproduction sociale est **alimentée par les inégalités existantes en termes de capital économique, culturel et social** : revenus, patrimoine, appropriation des codes et normes sociales, contexte familial, conditions de vie, relations...

Par exemple, les recruteurs pourront avoir tendance à privilégier les profils qui leur sont proches en matière de cursus scolaire, de sexe ou d'origine sociale, renforçant la reproduction sociale. Dans le même domaine, l'activation de réseaux sociaux y concourt également.



F Messages-clés

La société, au regard de son organisation, ne donne pas les moyens à la mise en place d'une réelle égalité des chances et d'une équité dans la compétition.

Les individus les mieux positionnés socialement entendent conserver leur statut et les privilèges qui en découlent ; c'est d'ailleurs l'un des enjeux principaux entraînant ou « expliquant » la compétition.

La compétition, telle qu'elle s'exprime dans notre société, encourage plus la reproduction sociale que la mobilité sociale. Garder sa place, faire que la structure sociale de la société reste comme elle est, tout est fait pour que chacun reste à sa place, dans son statut : la compétition profite le plus souvent aux mêmes.



ÉTAPE 6

QUELS LIENS ENTRE COMPÉTITION ET INÉGALITÉS SOCIALES ?

1-3 Inégalités sociales et compétition



Objectifs

- Prendre conscience que les inégalités sociales et la rareté des places sont moteurs de compétition
- Prendre conscience de la sur-responsabilisation individuelle

Déroulement

- 1 L'animateur interroge les participants pour initier un échange sur la **rareté des places** et les **inégalités sociales**.



- **Sur le thème de l'emploi :** *Qui a déjà été reçu en entretien d'embauche ? Comment aviez-vous eu connaissance de l'offre d'emploi ? Avez-vous décroché le poste ? Si oui, avez-vous pu négocier les conditions de travail (salaire, avantages, temps de travail...) ?*
- **Sur le thème de l'obtention d'une place :** *Qui a déjà cherché à obtenir une place pour un enfant (crèche, école, loisirs...) ou pour lui-même (activité sportive, culturelle, festive...) ? Comment avez-vous connu l'offre existante ? Avez-vous obtenu la place ? Si oui, comment ou à quelles conditions (horaires, prix, accessibilité...) ?*

L'animateur recueille les témoignages et affine le questionnement.



- *En quoi la rareté renforce-t-elle la compétition et les inégalités sociales ?*



Les inégalités sociales moteurs de compétition

Attirons notre attention sur la problématique des inscriptions scolaires.

L'attribution des places à l'école peut être d'emblée très sélective. Souvenons-nous de l'époque où les places étaient attribuées selon l'ordre d'inscription en Communauté française de Belgique. Ainsi, *premier arrivé, premier servi* ? Les établissements scolaires à la réputation bien assise suscitaient les convoitises et induisaient une compétition, au regard de l'insuffisance de l'offre par rapport à la demande.



ÉTAPE 6

QUELS LIENS ENTRE COMPÉTITION ET INÉGALITÉS SOCIALES ?

Plusieurs cas de figure peuvent illustrer les inégalités dans un contexte où les places sont rares :

Les parents soucieux d'inscrire leur enfant dans un établissement qui corresponde à leurs « critères de sélection » (réputation, pédagogie, résultats...) pouvaient se retrouver à faire la file afin d'obtenir une précieuse place. Certains parents faisaient appel à des étudiants pour ne pas avoir à attendre eux-mêmes. Il va sans dire que le critère économique entrait alors en jeu. D'autres avaient la chance de pouvoir compter sur la famille, des amis pour se relayer et ne faire ainsi que quelques heures d'attente devant l'école. Une organisation préalable et des ressources sociales étaient alors nécessaires. Certains patientaient jusqu'à l'ouverture des inscriptions, peut-être au prix de congés sacrifiés ou d'une double journée à venir.

Mais pour de nombreuses raisons, d'autres parents n'avaient pas la possibilité de prendre congé, d'attendre devant l'école, de déléguer la mission ou n'avaient simplement pas eu l'information et ne pouvaient entrer dans cette compétition (raisons financières, contraintes professionnelles, familiales, accès à l'information...).

La compétition qui se jouait ici pour obtenir une place dans l'école choisie révèle bien son caractère inégalitaire. Sans en être conscients, en désirant la meilleure école pour nos enfants, nous contribuons au maintien d'un système inégalitaire. *Ne serait-il pas préférable d'œuvrer pour réduire les écarts de niveau existant entre les écoles ?*

QUELS LIENS ENTRE COMPÉTITION ET INÉGALITÉS SOCIALES ?

- 2 L'animateur introduit enfin avec le groupe l'idée de la **sur-responsabilisation individuelle** dans la réussite ou l'échec.



L'animateur peut s'appuyer sur la vidéo de l'Observatoire des inégalités *Jeu de société* ou faire jouer les participants au jeu de cartes *Président**.

Il peut s'appuyer sur les questions suivantes pour souligner l'injustice et illustrer la sur-responsabilisation des individus.



- *Qu'est-ce qui explique la réussite ou l'échec dans ce jeu ?*
- *Quelle part est liée à l'individu, à son pouvoir d'agir ?
Quelle est la marge de manœuvre de chacun ?*
- *Quelle part est déterminée par les conditions du jeu ?*

Si les participants sont à l'aise avec l'écrit, l'animateur peut lire ou distribuer les extraits de Hugues Bersini et de Camille Peugny, puis recueillir les réactions des participants.



- *Souhaitez-vous réagir à ce(s) texte(s) ?*



ÉTAPE 6

QUELS LIENS ENTRE COMPÉTITION ET INÉGALITÉS SOCIALES ?

“

Nous sommes maintenus dans l'illusion que la société nous octroie toutes les chances, qu'aucun héritage culturel, économique ou sociologique ne sera à blâmer si nous ne parvenons à nous emparer du pompon. Nous devenons les uniques responsables de nos succès comme de nos échecs. [...] L'idée que nous sommes entièrement responsables de nos destins, que tout part et dépend de nous, est une incroyable fadaise, alimentée et rabâchée à l'infini par la pensée libérale. Elle soutient perfidement que le doubleur, le chômeur, le mendiant, ne peuvent s'en prendre qu'à eux-mêmes et s'en sortiraient si, simplement, ils le voulaient. Comme le dit très astucieusement Alain de Botton : À l'injure de la pauvreté, un système méritocratique ajoute l'insulte à la honte.

Bersini, H., *Haro sur la compétition*, 2010, pp. 158-159



“

[...] non seulement les franges les plus fragiles de la population doivent faire face à des risques accrus de disqualification sociale, mais, en plus, elles sont montrées du doigt : à l'heure du « mérite » et de l'« égalité des chances », les individus doivent rendre des comptes et porter le fardeau de leurs propres difficultés. « Quand on veut, on peut », dit l'adage : chacun est maître de son destin et connaît un sort à la hauteur de ses efforts. Certes quelques éléments brillants issus des classes défavorisées se distinguent par des parcours défiant les lois de la statistique ; mais, sauf à considérer que les enfants des classes populaires sont par nature moins intelligents ou moins courageux que les enfants mieux nés, le destin exceptionnel de quelques-uns ne saurait légitimer les obstacles semés sur le chemin du plus grand nombre.

Peugny, C., *Le destin au berceau*, 2013, pp.14-15



ÉTAPE 6

QUELS LIENS ENTRE COMPÉTITION ET INÉGALITÉS SOCIALES ?



Sur-responsabilisation des individus

En plus d'être défavorisés dans la compétition, certains sont culpabilisés. Dans une société qui prétend donner à chacun les clés de la réussite, l'échec entraîne la honte, la dévalorisation et la culpabilité. Pour autant, la société ne tient pas compte du fait qu'on ne laisse pas à tous la possibilité d'entrer en course. On peut parler de sur-responsabilisation des individus.



F Messages-clés

Tout un chacun participe à la compétition et contribue au maintien des inégalités sociales qui touchent la société. La compétition contribue à la reproduction de notre structure sociale et permet de légitimer la distribution des places, sans remettre en question les modalités d'attribution.

Le fonctionnement compétitif d'une société, où les écarts entre les positions sociales sont prononcés, ne fait que renforcer les inégalités sociales et stigmatiser ceux qui ne peuvent pas sortir vainqueur de la compétition. Par la compétition, ceux qui échouent sont doublement pénalisés : ils n'ont pas réellement les possibilités d'obtenir la place ou le bien convoité et doivent endosser la responsabilité de leur échec.

Au-delà de la reproduction des inégalités sociales, quel climat néfaste la compétition engendre-t-elle ?



ÉTAPE 6

QUELS LIENS ENTRE COMPÉTITION ET INÉGALITÉS SOCIALES ?

② Pourquoi la compétition est néfaste pour tous en contexte inégalitaire ? Stress social et impact sur le bien-être et la santé



Objectifs

- Appréhender le lien entre compétition, gradient social et problématiques socio-sanitaires
- Se rendre compte que l'omniprésence de la compétition produit un climat néfaste pour tous

Déroulement

L'animateur introduit avec les participants le **lien entre sociétés inégalitaires (inégalités sociales) et problèmes socio-sanitaires** en, s'appuyant sur les travaux de Wilkinson et Pickett⁸, qui se sont intéressés aux déterminants agissant sur la santé et la cohésion sociale.

- 1 Sur le modèle des graphiques issus de l'étude des épidémiologistes, l'animateur dessine deux axes gradués : l'axe horizontal représente le revenu national par habitant, l'axe vertical représente l'indice des problèmes sanitaires et sociaux. Plus l'indice est bas, moins il y a de problèmes sanitaires et sociaux.

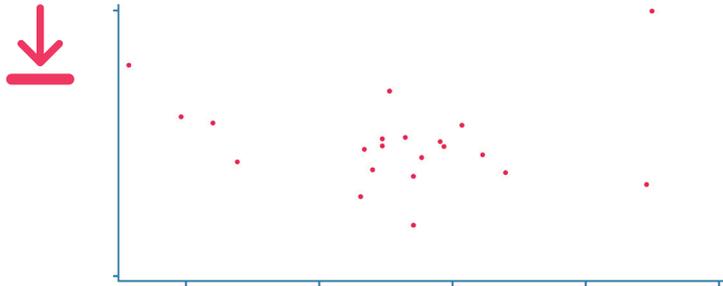
8

Wilkinson R., Pickett K., *Pourquoi l'égalité est meilleure pour tous*, 2013.



ÉTAPE 6

QUELS LIENS ENTRE COMPÉTITION ET INÉGALITÉS SOCIALES ?



L'animateur peut s'appuyer sur le modèle pour dessiner son graphique ou utiliser le graphique vierge (téléchargeable).

Il explique le **revenu national par habitant** : également appelé revenu per capita, il s'agit du

revenu national brut pour une année, divisé par le nombre total d'habitants, pour un pays ou une région donnée. Il est souvent utilisé comme indicateur de richesse, notamment pour comparer différents pays.

Il interroge les participants sur l'**indice des problèmes sanitaires et sociaux**⁹ utilisé par Wilkinson et Pickett.

Au niveau de la santé, l'indice inclut l'espérance de vie, le taux de mortalité infantile, l'obésité, les grossesses précoces, la santé mentale.

Au niveau social, il inclut l'éducation, le taux d'homicides, le taux d'incarcération, la mobilité sociale et la confiance.

- Selon vous, quels sont les indicateurs pris en compte dans l'indice des problèmes de santé et sociaux ?

9

Op. cit., pp.451-455.



ÉTAPE 6

QUELS LIENS ENTRE COMPÉTITION ET INÉGALITÉS SOCIALES ?

L'animateur énonce un par un les revenus nationaux par habitant de différents pays (cf. tableau ci-dessous) et demande aux participants d'estimer l'indice des problèmes sanitaires et sociaux.

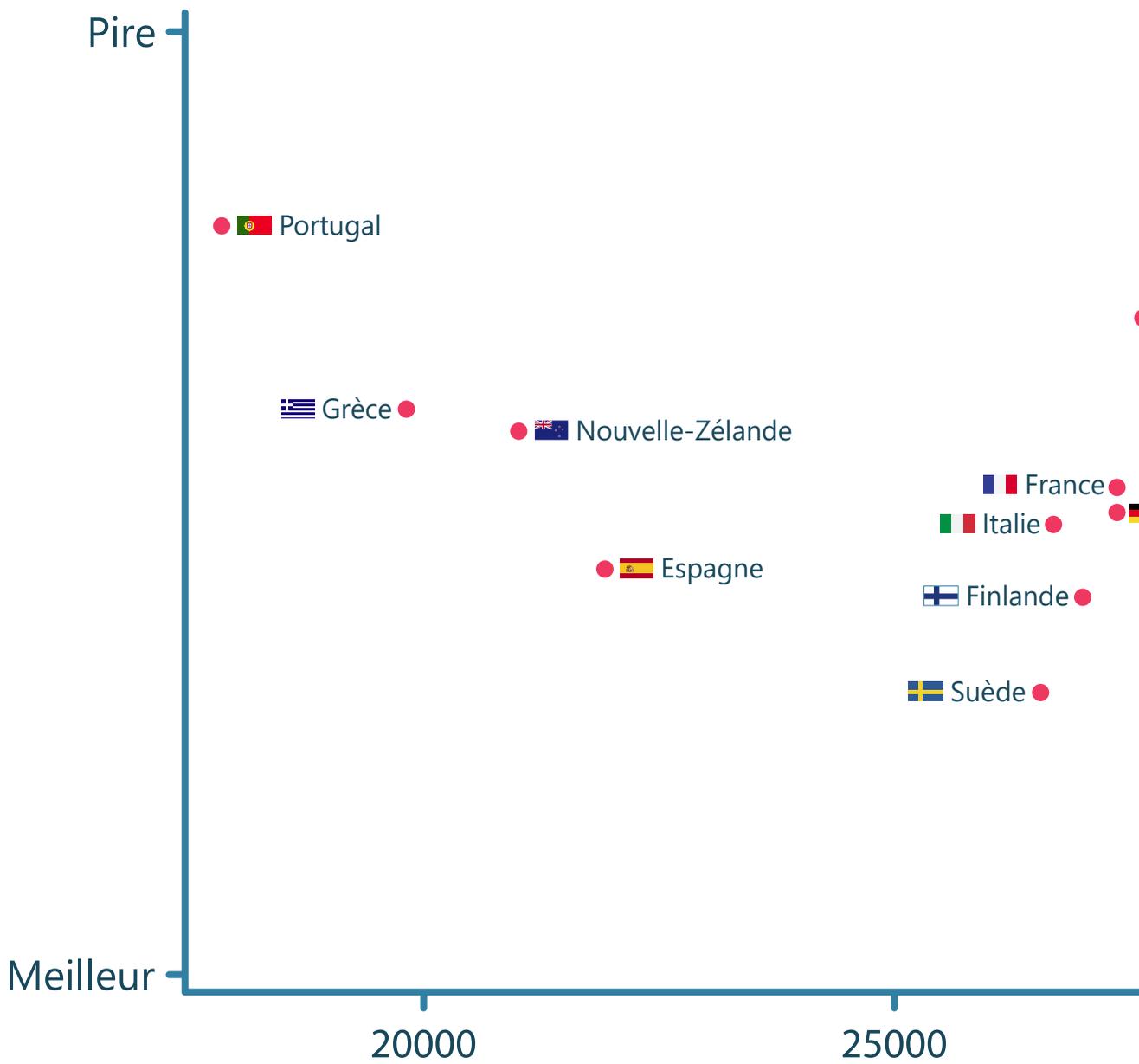
- Où situez-vous l'indice des problèmes sanitaires et sociaux des pays selon leur revenu national par habitant ?

Pays	Revenu national par habitant (\$)
 Portugal	18 000
 Royaume-Uni	27 500
 Japon	28 500
 Belgique	29 000
 Norvège	37 300
 États-Unis	37 500

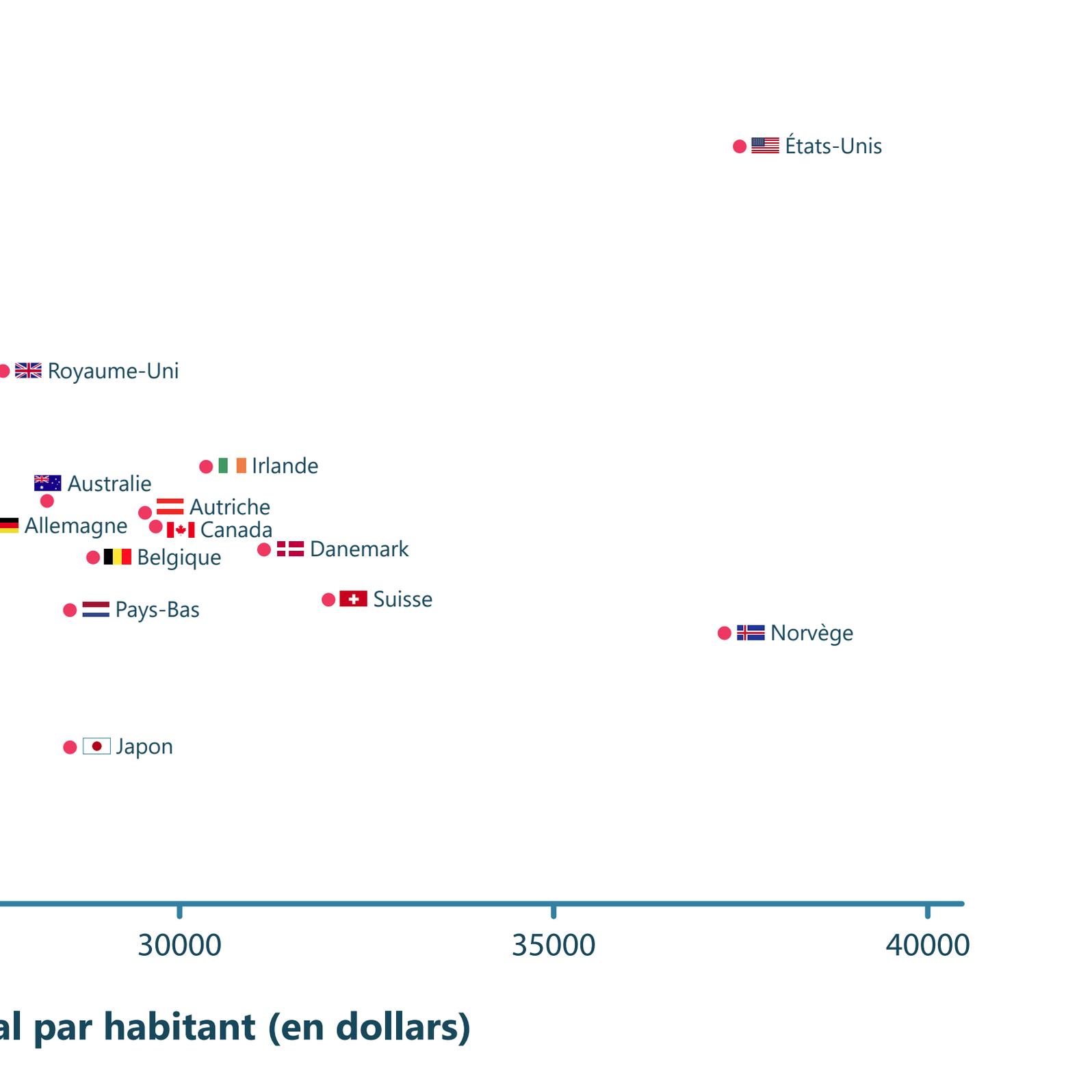


Les participants comparent ensuite le schéma dessiné collectivement à celui de Wilkinson et Pickett (Indice des problèmes et revenu national par habitant).

Indice des problèmes sanitaires et sociaux



Revenu national



al par habitant (en dollars)



Richesses et indice des problèmes socio-sanitaires

Wilkinson et Pickett démontrent qu'à partir d'un certain seuil de richesse, il n'existe **pas de lien entre le revenu national moyen et les problèmes sanitaires et sociaux**. Autrement dit, ce n'est pas parce qu'un pays dispose d'un revenu moyen par habitant plus élevé que la qualité de vie y est meilleure, ni l'inverse.

Il serait facile de faire un lien entre le faible revenu par habitant et le mauvais indice des problèmes socio-sanitaires, par exemple en observant le cas du Portugal. Mais les États-Unis, dont le revenu par habitant est l'un des plus élevés, ne présentent pas pour autant une meilleure situation socio-sanitaire. Et la Norvège, dont le revenu par habitant n'est également pas négligeable, présente un indice des problèmes socio-sanitaires meilleur qu'aux États-Unis...

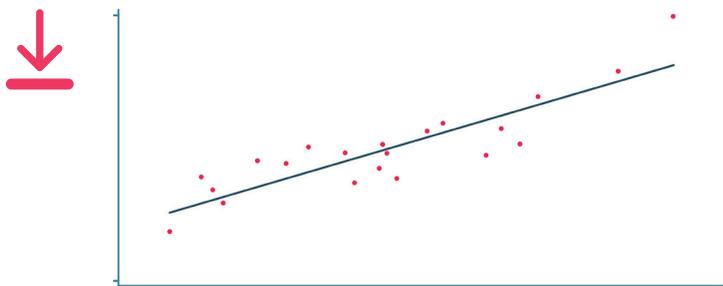
Si la richesse du pays ne semble pas avoir d'influence sur l'apparition des problèmes socio-sanitaires, comment expliquer ces disparités ?



ÉTAPE 6

QUELS LIENS ENTRE COMPÉTITION ET INÉGALITÉS SOCIALES ?

- 2 L'animateur trace un nouvel axe horizontal sur le même graphique, correspondant cette fois aux inégalités de revenus au sein d'un même pays. L'axe vertical de l'indice des problèmes socio-sanitaires reste inchangé.



L'animateur peut s'appuyer sur le modèle pour dessiner son graphique ou utiliser le graphique vierge (téléchargeable).

L'animateur définit l'indicateur de **mesure des inégalités de revenus**¹⁰, à savoir le rapport

entre les revenus des 20% les plus riches et ceux des 20% les plus pauvres. En d'autres termes, combien de fois les 20% les plus riches sont-ils plus riches que les 20% les plus pauvres ?

Il demande ensuite aux participants d'estimer le rapport entre le niveau d'inégalités de revenus au sein de chaque pays et de l'indice des problèmes sanitaires et sociaux qu'il présente.

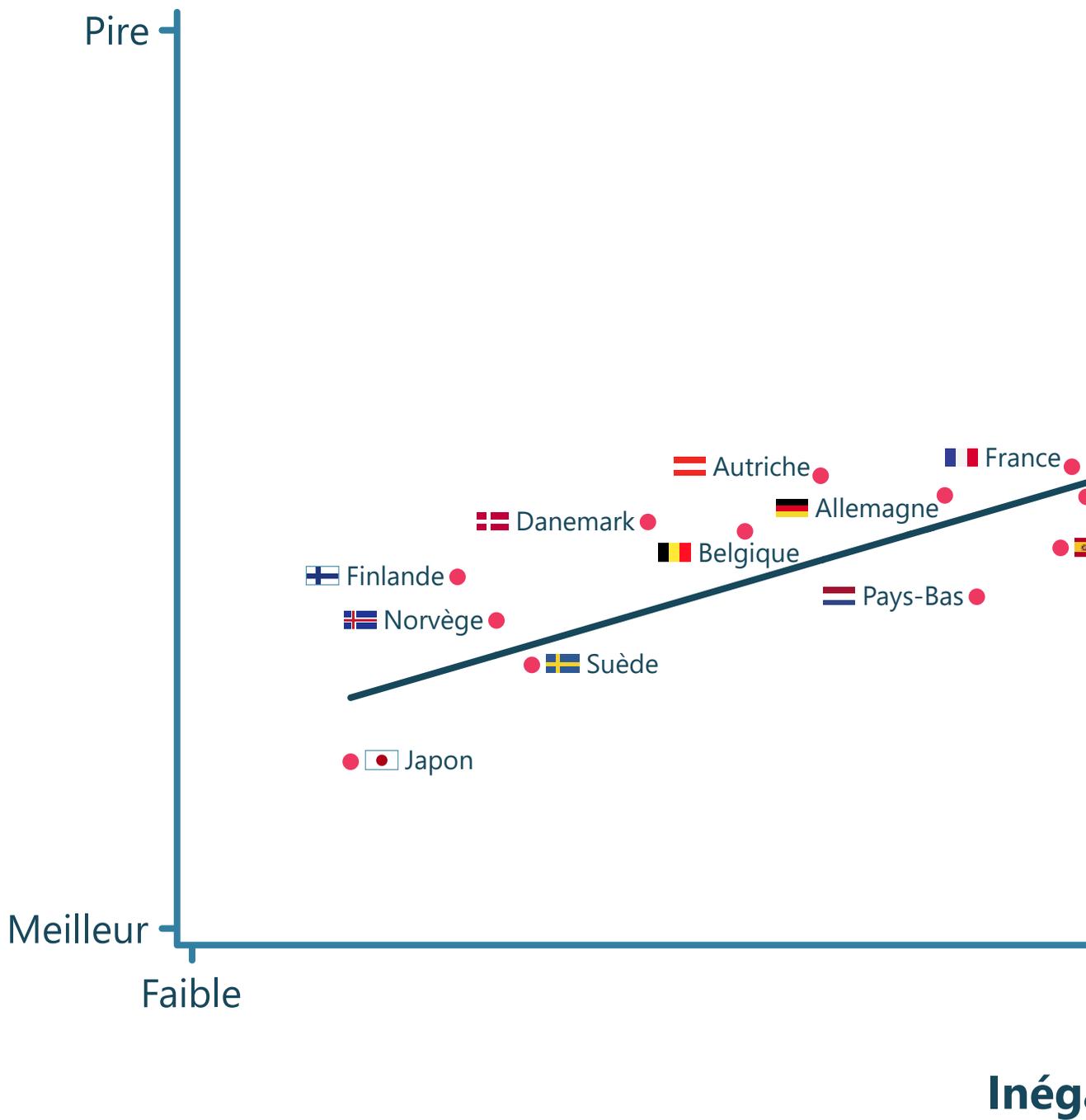


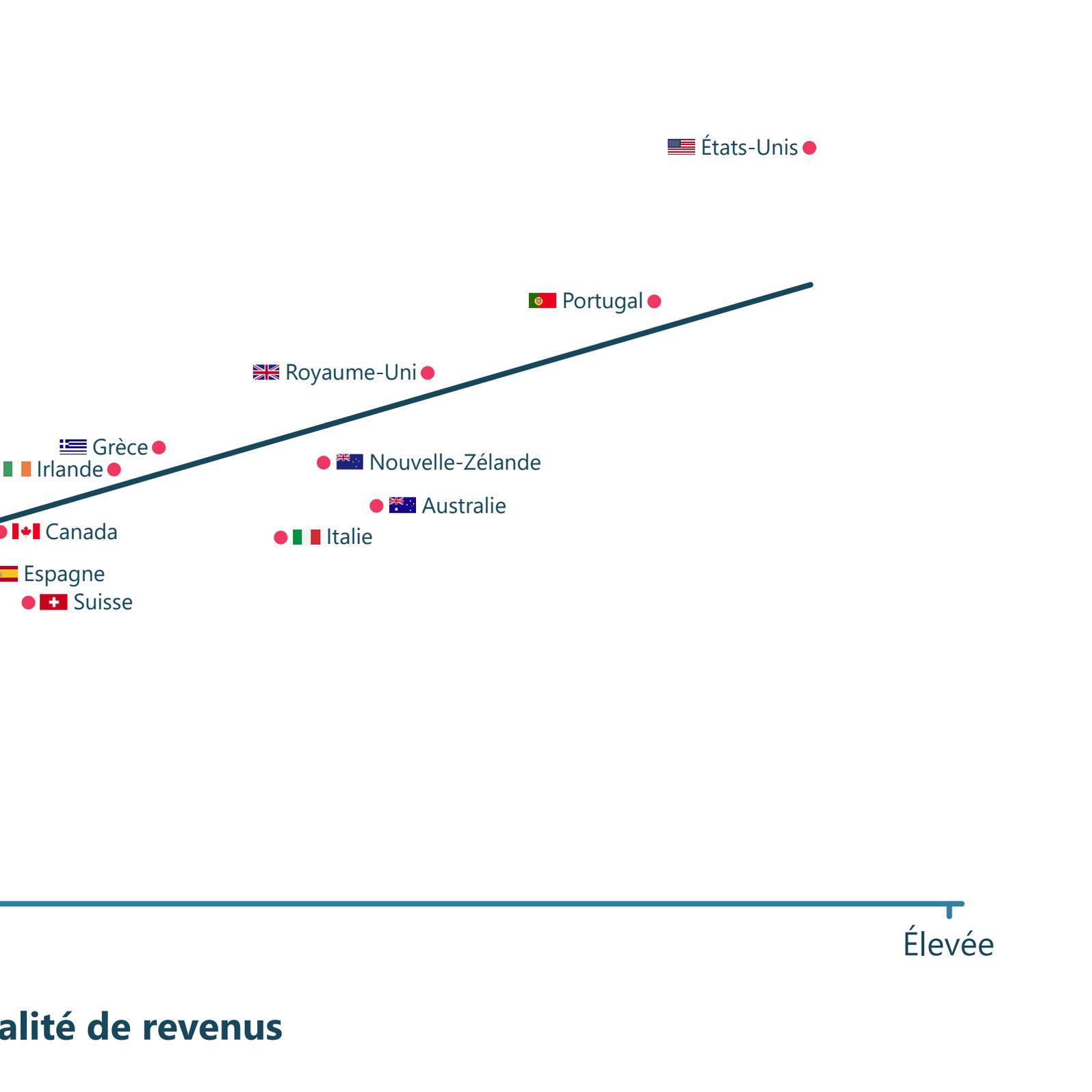
- *Au regard de l'indice des problèmes sanitaires et sociaux des pays, à quel niveau se situe l'indicateur des inégalités de revenus ?*

10

Op. cit., p.450 (Source : PNUD, coefficient de Gini).

Indice des problèmes sanitaires et sociaux





États-Unis

Portugal

Royaume-Uni

Grèce

Nouvelle-Zélande

Australie

Irlande

Canada

Italie

Espagne

Suisse

Élevée

Inégalité de revenus

QUELS LIENS ENTRE COMPÉTITION ET INÉGALITÉS SOCIALES ?



Les participants comparent ensuite le schéma dessiné collectivement à celui de Wilkinson et Pickett (Indice des problèmes et inégalités de revenus).

Pays	Inégalités de revenus
 Japon	3,4
 Norvège	3,8
 Belgique	4,6
 Royaume-Uni	7,2
 Portugal	8,0
 États-Unis	8,5

Établi à partir du graphique de Wilkinson et Pickett, le tableau ci-dessus apporte les données chiffrées.

Par exemple : *aux États-Unis, les 20% plus riches de la population sont 8,5 fois plus riches que les 20% les plus pauvres. En Norvège, les 20% plus riches sont 3,8 fois plus riches que les 20% plus pauvres.*



ÉTAPE 6

QUELS LIENS ENTRE COMPÉTITION ET INÉGALITÉS SOCIALES ?



Inégalités de revenus et problèmes socio-sanitaires

L'indice des problèmes sanitaires et sociaux est corrélé aux inégalités de revenus. Plus une société est inégalitaire, plus l'indice de qualité de vie est défavorable.



Ce qui détermine la mortalité et la santé dans une société tient moins à la richesse globale de la société en question qu'à la répartition égalitaire de la richesse. Mieux la richesse est répartie, meilleure est la santé de la société.¹¹

3 L'animateur oriente les échanges afin d'amener les participants à discuter du **climat néfaste** et du **stress chronique**.



- *Pourquoi la santé est-elle moins bonne dans un pays où les inégalités sont plus fortes ?*
- *Dans un contexte inégalitaire, quel climat produit la compétition ?*
- *Quelles sont les conséquences sur le bien-être et la santé ?*
- *Sommes-nous tous concernés par ce climat néfaste et ses conséquences sur le bien-être ?*

11

Op. cit., p.135.



Inégalités, stress chronique et gradient social

L'étude de Wilkinson et Pickett démontre que **les inégalités sociales entraînent des conséquences socio-sanitaires qui nuisent à tous**, quels que soient leur statut et leur revenu (à titre individuel et à l'échelle du pays...).

Les **inégalités sociales de santé**¹² agissent quant à elles selon un **gradient social**¹³. Si un problème affecte toute une population, les plus précaires en souffrent davantage. Il existe un lien entre l'état de santé d'une personne et sa position dans la hiérarchie sociale.

12

Culture&Santé, Glossaire, p.14.

13

Les inégalités sociales de santé ne se réduisent pas à une opposition entre les personnes pauvres et les autres. Les inégalités sociales de santé suivent une distribution socialement stratifiée au sein de la population.

Moquet M.-J., *La Santé de l'Homme, Inégalités sociales de santé : des déterminants multiples*, p.17-19.



ÉTAPE 6

QUELS LIENS ENTRE COMPÉTITION ET INÉGALITÉS SOCIALES ?

“

*Si les inégalités aggravent les problèmes, c'est parce que nous sommes sensibles à la différence des statuts sociaux. [...] Dans une société plus inégale, il y a plus de compétition pour son statut social et plus d'insécurité pour conserver ce statut. On devient très préoccupé de la façon dont on est jugé par les autres. [...] Les problèmes de positions sociales semblent être la plus importante source de **stress chronique** dans nos sociétés.*

Wilkinson et Pickett

La compétition entraîne du stress et des tensions auxquels les individus sont quotidiennement confrontés. L'**exposition chronique au stress** entraîne un déséquilibre dans la sécrétion d'adrénaline et de cortisol¹⁴ (les hormones du stress) que l'on peut mettre en lien, conjugué à des facteurs génétiques et à l'environnement, avec le développement de maladies telles que le diabète, l'obésité et les problèmes cardio-vasculaires. Une concentration excessive de ces hormones a des effets toxiques sur les neurones (troubles de l'apprentissage, troubles de la mémoire).

14

Le stress suscite la sécrétion continue et importante de cortisol entraînant un rythme cardiaque, une pression artérielle et un taux de sucre sanguin élevés puisque cette hormone transforme le gras en sucre pour agir.



F Messages-clés

Les situations de compétition et le contexte inégalitaire contribuent à produire un climat néfaste pour l'ensemble de la société, quel que soit son statut social (stress, tension, crainte du jugement...).

Les effets de cette compétition sur la santé ne sont pas neutres et on observe que le stress chronique lié aux situations de compétition concerne l'ensemble de la population.

L'omniprésence de situations de compétition présente un risque pour la santé, pour tous mais davantage encore pour les publics les plus défavorisés.

En tant qu'animateur de groupes, que puis-je faire dans ma pratique pour créer un environnement plus favorable ?

ÉTAPE 7

COMMENT INTERVENIR AVEC UN GROUPE ?

Repères et leviers pour créer des dynamiques coopératives



COMMENT INTERVENIR AVEC UN GROUPE ? REPÈRES ET LEVIERS

Comment pouvons-nous agir en tant que professionnels ?

Que pouvons-nous mettre en place ?

Comment renforcer au quotidien un climat d'équité et d'égalité ?

S'il y a compétition, l'objectif est que celle-ci reste positive, stimulante, qu'elle se fasse dans un cadre ludique, que chacun y prenne du plaisir et que personne ne soit exclu.

1 Attitude de l'animateur-formateur avec un groupe



Objectifs

- Réfléchir à son attitude en tant qu'animateur-formateur avec un groupe
- Prendre conscience des mécanismes que l'on suscite et des effets qu'ils peuvent avoir



ÉTAPE 7

COMMENT INTERVENIR AVEC UN GROUPE ?

REPÈRES ET LEVIERS

Déroulement

Si la compétition peut parfois se vivre comme un moment de plaisir et de jeu, la manière dont elle est amenée dans un groupe est déterminante. D'où l'intérêt de questionner sa **manière d'être** et sa **manière de faire** en tant qu'animateur d'un groupe.

Ce questionnement préalable est d'autant plus important si l'animateur-formateur s'adresse à un public en situation de fragilité, de vulnérabilité, ou à un groupe au sein duquel les ressources, les compétences et les parcours de vie sont variés.

Autour des trois axes que sont **le cadre de l'activité, la place des participants et la posture de l'animateur**, ces questions permettront de mener une réflexion sur les activités collectives mises en place et de sonder si celles-ci peuvent ou non avoir des effets négatifs.

L'animateur propose aux participants d'identifier les questions pertinentes à se poser dans la préparation d'une animation collective.



- *Selon vous, quelles questions doit se poser un animateur-formateur avant de mettre en place une animation collective, afin qu'elle ne soit pas excluante ou stigmatisante ?*



COMMENT INTERVENIR AVEC UN GROUPE ? REPÈRES ET LEVIERS

L'animateur peut aussi poser des questions et susciter une discussion en lien avec les pratiques de chacun comme animateur-formateur d'un groupe.



- **Le cadre et l'objet de l'activité :**

*Que vise l'activité ? Qu'est-ce qui va stimuler les personnes à participer à l'activité ? Qu'est-ce que cela va leur apporter ?
Quelles sont les contraintes de l'activité (ex : temps, lieu, horaire...) ? Comment faire pour qu'elles ne pénalisent personne ?
Quelles compétences seront valorisées à travers l'activité (ex : maîtrise de la langue, mobilité, savoir-faire...) ?
Quels effets l'activité va-t-elle produire sur chaque participant et sur le groupe ?*

- **Les participants et leur place :**

*Qui sont les participants et quels sont leurs besoins ?
Comment chacun pourra-t-il participer à l'activité ?
Comment chacun pourra-t-il prendre place au sein du groupe ?
Comment chacun se sentira-t-il dans l'activité ?
Comment chacun sera-t-il valorisé ?*

- **La posture du professionnel :**

*Quelle sera mon attitude par rapport au groupe et par rapport à chacun ? Comment vais-je encourager, motiver chacun ?
Comment vais-je réagir face à ceux qui auront des difficultés / des facilités ?*



ÉTAPE 7

COMMENT INTERVENIR AVEC UN GROUPE ? REPÈRES ET LEVIERS

2 Dynamiques coopératives



Objectifs

- S'ouvrir à des dynamiques collectives qui s'appuient sur la coopération
- Avoir des pistes et techniques pour développer la coopération

Déroulement

- 1 L'animateur met en avant l'impact que peut avoir une activité sur la dynamique entre des personnes. Il propose aux participants un jeu symbolique intitulé *Rouge-Vert**, qui souligne les dilemmes « domination-compétition » et « égalité-coopération ».

15

L'animateur peut télécharger les jetons ou utiliser ceux d'un jeu.

Les règles du jeu se trouvent à la fin du guide, dans la partie *Outils d'animation et ressources*. Le jeu *Rouge-Vert* est inspiré du *Dilemme du prisonnier*.



L'animateur demande aux participants de se mettre par deux et explique les règles du jeu¹⁵. Il donne à chaque binôme un **tableau des points**. Il distribue également à chacun un **jeton rouge** et un **jeton vert**.

Il demande aux binômes de jouer les cinq premières manches. L'animateur invite ensuite les participants à s'exprimer autour des points obtenus et des stratégies mises en œuvre.

COMMENT INTERVENIR AVEC UN GROUPE ? REPÈRES ET LEVIERS



- Combien de points avez-vous obtenus individuellement ?
Quelle a été votre stratégie personnelle ?
- Combien de points totalise votre binôme ?
- Que vous êtes-vous dit à l'issue des cinq premières manches ?

Le jeu reprend ; les binômes jouent les cinq dernières manches. L'animateur fait un bilan avec les participants autour des points obtenus, des stratégies adoptées et des ressentis des joueurs.



Compétition, coopération et dynamique de groupe

“ Si l'environnement est compétitif, on va s'y adapter en conséquence : on va être sensible à la façon dont on est jugé, on va regarder les autres comme des rivaux. Si au contraire l'on sent qu'on va grandir dans une société où l'on va surtout dépendre de la coopération avec les autres, on va regarder ceux-ci avec empathie, on va travailler la réciprocité. Le développement émotionnel et cognitif va être très différent.

Wilkinson et Pickett



ÉTAPE 7

COMMENT INTERVENIR AVEC UN GROUPE ? REPÈRES ET LEVIERS

- 2 Pour construire une culture commune dans un groupe et renforcer sa cohésion, il peut être proposé de **rendre des animations « compétitives » davantage « coopératives »**. La réflexion et la créativité des participants peuvent être sollicitées en ce sens.



Jeux coopératifs et jeux traditionnels¹⁶

La plupart des jeux de société ou activités de loisirs fonctionnent sur un mode de compétition entre les participants. L'objectif principal est souvent de **gagner** et d'établir un **classement** (Monopoly, jeu de l'oie, poker, courses, matchs...).

Les **jeux coopératifs** retournent cette tendance en créant de la solidarité et de l'entraide. Ils visent à **gagner ensemble**, même si c'est quand même contre quelque chose ou quelqu'un.

Créer une façon d'être ensemble dans laquelle chacun a une véritable place peut limiter les effets néfastes de la compétition au sein d'un groupe. Pour permettre à chacun de participer à hauteur de ses compétences, de ses savoirs, de ses ressources, de ses idées, les activités proposées au début de l'animation peuvent être reprises (*crayon coopératif**, *chaises en équilibre**, *feutres en suspens*...*).

16

Cavallier
F.-P., *Jeux de coopération pour les formateurs. 70 jeux pour développer l'esprit d'équipe*, p.40

**Jeux coopératifs**

Une fois le cadre donné, les moyens de gagner doivent être inventés (créativité individuelle et de groupe)

L'adversaire est extérieur au groupe

Le but commun est partagé (gain ou perte)

En cas de perte, analyse des causes et mise en place de remèdes en commun

Fin du jeu ensemble

Entraide, coopération

Communication intense entre les joueurs, confiance partagée

Jeux traditionnels

Les règles sont immuables (adaptation-soumission)

L'adversaire est un autre joueur

Les joueurs s'opposent

Le perdant est vaincu, il rumine seul son échec

Les joueurs éliminés s'ennuient

Rivalité, concurrence, compétition

Pas de communication, ce qui peut entraîner de la méfiance



ÉTAPE 7

COMMENT INTERVENIR AVEC UN GROUPE ?

REPÈRES ET LEVIERS

D'autres d'activités permettent également de **créer un sentiment d'appartenance à un collectif, une identité de groupe** et développer la coopération. Par exemple : *Chaîne des nombres ou des prénoms**, *Former un triangle**, *Jeu de la toile d'araignée** ou encore celles présentées dans le livret *Du je au nous**...

- 3 En réalité, il arrive souvent que les **dynamiques de compétition et de coopération** ne s'opposent pas de manière tranchée mais s'articulent de façon plus complexe.

Par exemple *dans la pratique du sport d'équipe, lors des matchs et championnats*, alors que la compétition est très intense entre deux équipes, la coopération au sein de chaque équipe est essentielle. Une mauvaise cohésion d'équipe ne permettra pas de gagner.

Il est également possible d'articuler coopération et compétition pour dynamiser une activité et répondre à son objectif. Dans l'activité des *Trois mousquetaires**, en mettant des sous-groupes en compétition, c'est l'**empathie des participants** que l'on cherche à développer, la coopération dans la compétition.



Qu'est-ce que la coopération ?¹⁷

Coopérer, c'est agir ensemble en vue d'un but commun. La coopération sous-entend *une forme d'intention partagée. Les acteurs qui coopèrent doivent être mutuellement conscients de l'objectif commun poursuivi et chercher à ajuster leur comportement l'un à l'autre.*



La coopération repose aussi sur des motivations mixtes : les acteurs doivent avoir une raison de coopérer, mais aussi une raison de ne pas le faire. [...] Pour parler de coopération, il faut qu'il y ait au moins une raison par laquelle les participants pourraient préférer faire cavalier seul. C'est sans doute pourquoi il n'est pas si facile d'y arriver. La poursuite des intérêts légitimes de chacun est aussi la plus ordinaire des libertés.

Dubreuil



Coopérer, c'est faire œuvre commune, s'engager dans une même cause et aventure, en s'entraïdant, en échangeant [...]. C'est travailler ensemble en y mettant du sien, en mobilisant sa créativité et son inventivité au service d'un collectif.

Mispleblom Beyer

17
Dossier
coordonné
par Journet
N., *Apprendre
à coopérer*,
in : Sciences
Humaines, n°28.



ÉTAPE 7

COMMENT INTERVENIR AVEC UN GROUPE ? REPÈRES ET LEVIERS



La coopération illustrée¹⁸

Quelques expressions illustrent et mettent en valeur l'approche coopérative : *Un pour tous, tous pour un ! - Seul on va plus vite, ensemble on va plus loin - L'union fait la force - Le pain partagé n'a pas d'égal.*

Comme l'analyse le sociologue Jean-Claude Kaufmann, le couple repose sur un engagement coopératif à différents niveaux : une coopération parentale (organisation matérielle, choix pédagogiques...), une coopération amoureuse, tel un engagement de bienveillance mutuelle et de soutien moral du partenaire, de renforcement de l'estime de soi défaillante, par une capacité d'écoute et de gestes attentionnés, ou encore une coopération ménagère, que l'on peut parfois présenter comme un « chantier coopératif », dans la répartition des rôles ménagers notamment (logistique, responsabilités éducatives).

18

Op. cit.



COMMENT INTERVENIR AVEC UN GROUPE ? REPÈRES ET LEVIERS

Jean-François Dortier, sociologue, explique pour sa part que *le mouvement coopératif* qui s'illustre notamment par les *entreprises coopératives* fonctionnant sur un modèle démocratique, est l'un des piliers de l'économie sociale et solidaire. Parallèlement à l'approche coopérative, « accroître la démocratie dans la sphère économique (...) et encourager la multiplication des coopératives et mutuelles » sont des mesures permettant de lutter contre les inégalités (Wilkinson et Pickett).



CONCLUSION

Pour conclure, l'animateur interroge une dernière fois les participants. Il s'agit de mettre en lumière ce qu'ils retiennent et retirent de ce parcours d'animation, mais aussi la manière dont les animations et réflexions partagées vont pouvoir être mises à profit dans leurs pratiques.



- *Que retenez-vous de l'animation et des différentes étapes ?*
- *Qu'avez-vous pu acquérir ?*
- *Que pensez-vous pouvoir transférer dans votre pratique professionnelle ?*

OUTILS D'ANIMATION ET RESSOURCES



Le visuel ci-contre permet d'identifier plus facilement les outils pédagogiques suggérés au fil de l'animation.

Animations coopératives

Chaîne des nombres ou des prénoms*

Tour à tour, sans ordre prédéfini et sans se concerter, les participants doivent compter à voix haute jusqu'à 21. Si deux personnes parlent en même temps, la chaîne est rompue. Les participants recommencent jusqu'à ce que tout le groupe y parvienne.

Variante : On peut aussi demander aux participants de dire leur prénom. Pour compliquer le jeu, on peut le faire les yeux fermés.



Chaises en équilibre*

En cercle, toutes les personnes se positionnent derrière leur chaise. Avec leurs mains, elles maintiennent les chaises en équilibre sur les deux pieds arrière. Au signal, tout le monde change de place, par exemple en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. L'objectif est de récupérer la chaise de son voisin avant qu'elle tombe ou se remette sur ses quatre pieds.



Crayon coopératif*

(Karl-Schubert-Gemeinschaft e.V, Allemagne, 2010)

Jeu dynamique et créatif d'interaction, le crayon coopératif crée une cohésion de groupe. Il amène les participants à s'écouter, s'entendre et coopérer afin d'arriver à dessiner ensemble une figure, un mot, un parcours.



Du je au nous*

(Flora, Belgique, 2010)

Cet outil présente de nombreuses ressources pour travailler la participation avec son public et créer un « Nous ». Il propose un volet théorique et un volet pratique. Des *energizers* et exercices courts sont également proposés en vue de favoriser la dynamique de groupe de manière ludique.



Feutres en suspens*

En cercle, les personnes se relient entre elles par des feutres qu'elles maintiennent en équilibre entre leurs index. L'animateur peut proposer au groupe de bouger, tourner, danser sans faire tomber les feutres.

Former un triangle*

Les personnes sont debout en cercle. Chacun choisit deux personnes du groupe sans le dire et va se positionner de manière à former un triangle équilatéral avec les personnes choisies. Il se positionne donc à même distance des deux personnes en formant un triangle. Quand le groupe bouge, l'interdépendance opère. Après un temps, arrive un moment où le groupe s'équilibre.

La toile d'araignée*

Matériel nécessaire : pelote de laine, ficelle.

En cercle, une première personne garde en main le bout de la ficelle et lance la pelote vers une personne dont il a retenu le prénom. Le deuxième lance la pelote vers une autre personne en l'appelant par son prénom, tout en conservant également entre ses doigts le fil... Après plusieurs tours, se forme une toile d'araignée symbole des liens entre les participants.

Variante : Lancer la pelote à une personne avec qui on a un point commun, à une personne dont on souligne une ressource, une compétence...



Trois mousquetaires*

Omar Zanna : vimeo.com/137681120

Ce jeu est une occasion d'accéder à l'ouverture et à la reconnaissance de l'autre par le corps et l'expression non verbale. Il vise à développer l'empathie.

Les participants se regroupent par équipe de quatre personnes. Au sein de chaque équipe, trois personnes doivent tenir une position (ex : avoir les bras parallèles au sol, faire la chaise contre un mur, tenir en équilibre sur une jambe...). La quatrième personne, appelée *Joker*, court autour des trois autres selon un parcours prédéfini. Ceux qui tiennent la position peuvent montrer au Joker qu'ils ont besoin de se faire remplacer (ex : expression du visage, mimiques, positions des corps). Le Joker reprend la position de la personne en difficulté, devient alors le *Joker*. L'équipe qui tient le plus longtemps toutes les positions gagne la manche.



Rouge-Vert*

Matériel nécessaire : tableau des points et jetons.

Le jeu se joue à deux et se déroule en dix manches. L'objectif est de gagner le plus de points et le nombre de points à gagner augmente au fil des manches. À chaque manche, chaque joueur pose sur la table un jeton, le vert ou le rouge. Si les deux jetons sont verts : chacun gagne le nombre de points en jeu. S'il y a un jeton vert et un jeton rouge : le vert perd le double de points en jeu et le rouge gagne le double de points en jeu. Si les deux jetons sont rouges : chacun perd le double de points en jeu. Les cinq premières manches se jouent sans que les joueurs se concertent. Chaque binôme suspend sa partie et échange sur ces résultats et stratégies. La partie reprend alors et les joueurs réalisent les cinq dernières manches. À la fin des dix manches, chaque binôme échange sur sa partie, avant la mise en commun et les échanges en grand groupe.



Animations compétitives

Chaises musicales*

Les joueurs marchent autour de chaises installées en rond pendant qu'une musique est diffusée ; ils s'assoient sur une chaise quand la musique s'arrête. Celui qui ne trouve pas de siège est éliminé et quitte le jeu. Le nombre de chaises doit toujours être inférieur d'une unité au nombre de participants.

Le Top du top*¹⁹

Inspiré des chaises musicales, ce jeu permet de faire réfléchir aux conséquences de la compétition sur une équipe.

Le but est de devenir le *Top du top*, c'est-à-dire la personne la plus importante du groupe ; il n'y a qu'un gagnant. Pendant l'activité, les participants doivent réunir différentes informations (ex : échanger leur numéro de téléphone, trouver des participants nés le même mois, savoir qui met du lait dans son café...). Durant l'activité de recueil d'informations, l'animateur annonce un nombre : il s'agit alors pour les participants de former rapidement des groupes de la taille indiquée puis de s'asseoir en groupes. Le(s) participant(s) ne se trouvant pas dans un groupe de la taille demandée reste(nt) debout. Ils sont éliminés du jeu et symboliquement exclus dans un coin de la pièce. À chaque étape, l'animateur énonce une information à recueillir, laisse les participants entrer dans leur activité de recherche puis annonce

19

Hourst B., Thiagarajan S., *Jeux à thème de Thiagi*, p.143-145
thiagi.com



soudainement la taille des groupes à créer. L'objectif est d'être parmi les deux derniers encore en jeu. L'animateur départage les finalistes en posant une question (calcul mental, informations d'actualité...). Celui qui répond le premier gagne. Un temps d'échange et de réflexion conclut l'animation, autour de l'idée que les perdants forment maintenant une grande équipe, alors que le *Top du top* est seul.

1-2-3 piano*

Un joueur se place debout face à un mur, il est le meneur du jeu. Les autres joueurs se placent sur une même ligne de départ à environ 20 m de lui. Le joueur face au mur tape trois fois en disant à voix haute « 1, 2, 3... » et lorsqu'il dit « Piano ! », il se retourne. Pendant le temps où il ne regarde pas, les autres joueurs avancent et doivent s'immobiliser lorsqu'il se retourne. Si l'un d'entre eux bouge, il doit retourner au point de départ. Ceci recommence plusieurs fois, jusqu'à ce que l'un des joueurs gagne la partie en parvenant à toucher le mur.



Origami

Modèles de pliage à télécharger et à imprimer sur le site de Cultures&Santé ou sur un site d'origami²⁰. Choisir des modèles de difficultés différentes.



Jeu du Président*

Matériel nécessaire : jeu de cartes.

Le jeu se joue à quatre ou cinq joueurs. Le but est d'être le premier à ne plus avoir de cartes. Toutes les cartes sont distribuées aux participants. Les joueurs posent un à un de 1 à 4 cartes de même couleur (cœur, carreau, trèfle, pique), en fonction de ce que le précédent joueur a joué : soit mettre un même nombre de cartes mais d'une valeur plus élevée, soit mettre un nombre de cartes plus élevé de la même couleur. Le joueur qui a posé toutes ses cartes en premier devient « Président ». S'installe ensuite une hiérarchie, avec un « vice-président », un « neutre » (nombre de joueurs impair), un « secrétaire » et le dernier ! À la manche suivante, le Président recevra les deux meilleures cartes du dernier. Le Président lui donnera en échange deux cartes de son choix. Idem pour le vice-président (celui qui a terminé la manche en deuxième place) et le secrétaire, sauf qu'une seule carte est échangée. Le gagnant (Président) commence la partie suivante.



Questionner les représentations



Motus : Des images pour le dire*

(Le grain, Chronique sociale, Question Santé, Belgique, 2010)

Imagier dont les objectifs sont de faire circuler la parole et d'améliorer la communication au sein d'un groupe grâce au langage symbolique.



Performance et santé : De l'image aux mots*

(IREPS Rhône-Alpes, 2015)

Ce photo-expression permet d'aborder la question de la recherche de performance et de ce qu'elle peut entraîner pour la santé. Un imagier pour s'exprimer, échanger ses représentations et développer son regard critique.



Dixit*

(Libellud, France, 2008)

Ce jeu pourra être utilisé comme un imagier dans le but de susciter le débat et la réflexion (détournement des règles). L'objectif est de travailler les représentations de chacun autour d'un concept, d'une idée (ici la compétition).



POUR ALLER PLUS LOIN

Supports audiovisuels

Sont listés ci-dessous différents supports audiovisuels sur lesquels l'animateur peut s'appuyer pour mener un débat avec un groupe autour des thèmes abordés dans cet outil. L'animateur pourra choisir de visionner avec le groupe des extraits ou l'intégralité de la vidéo. Il préparera en amont quelques questions pour susciter les échanges avec le groupe.

L'injustice, l'égalité des chances et les inégalités sociales

Jeu de société (court-métrage), Observatoire des inégalités, Injustices Herezie Groupe, avril 2017, 2 min 13.

Les inégalités sociales divisent la société française. Nous avons fait jouer des enfants à un jeu célèbre, avec des règles qui reflètent la réalité de la société actuelle et nous les avons fait réagir. Pouvons-nous leur proposer un avenir de ce type ? Changeons les règles du jeu.

Dubet F., ***Qu'est-ce que la justice sociale ? Critique sur l'égalité des chances***, conférence filmée, Université populaire d'Amiens, 2011.

Wilkinson R., ***Comment les inégalités économiques nuisent aux sociétés***, conférence filmée, TedGlobal, 2011.



L'éducation et le monde du travail

Le couperet, 2005 (film)

Réalisateur : Costa-Gavras

Comme quelques centaines d'autres collègues, un cadre supérieur vient de se faire licencier pour cause de délocalisation. Il est prêt à tout pour retrouver un poste à son niveau, même à tuer ses concurrents.

La gueule de l'emploi, 2011 (documentaire)

Réalisateur : Didier Cros

Dix hommes et femmes sont convoqués pour une session de recrutement et de tests collectifs durant laquelle ils vont devoir se distinguer les uns des autres pour décrocher un travail. Les questions ne sont jamais hasardeuses, les réponses souvent formatées. Le recruteur comme le candidat se dépensent sans compter pour mimer le naturel, l'un tend des pièges et l'autre s'efforce de les éviter. Le documentaire porte un regard sur ce jeu implacable du chat et de la souris.



Showroom, 2014 (film)

Réalisateur : Fernando Molnar

Après avoir perdu son travail, un homme n'a qu'un objectif : pouvoir vivre à nouveau sans regarder à la dépense. Il décide de quitter sa famille et devient agent immobilier dans un appartement témoin. Une situation qui finira par l'obséder et le mener aux portes de la folie.

Deux jours, une nuit, 2014 (film)

Réalisateurs : Jean-Pierre et Luc Dardenne

Une employée arrive au terme d'un arrêt maladie pour dépression. Le patron, qui a réorganisé l'usine en distribuant son travail aux autres employés, les soumet à un dilemme : choisir entre conserver leur prime ou permettre le maintien de l'emploi de la jeune femme. Frappée de doutes, de honte et de désespoir, celle-ci part à la rencontre de ses collègues, faisant face à l'hésitation, à la violence ou à leur soutien.



Mauvais élèves, 2017 (documentaire)

Réalisateurs : Sophie Mitrani et Nicolas Ubelmann

Ils ont entre 20 et 70 ans et ont tous très mal vécu leur passage à l'école. Accumulant les mauvaises notes et appréciations, ils ont fréquenté le public et le privé, goûté au pensionnat, à l'internat, connu les errances de l'orientation et les bacs « poubelles ». Ils étaient sans doute trop rêveurs, trop lents ou trop agités pour l'Éducation nationale et à 14 ans on leur promettait le pire... *Que sont-ils devenus ? Qu'ont-ils gardé comme souvenirs de leur scolarité ?*

La compétition en vaut-elle vraiment la peine ? Enjeux et sens

Les convoyeurs attendent, 1999 (film)

Réalisateur : Benoît Mariage

Roger vit en famille avec sa femme et ses enfants dans un petit pavillon de la banlieue de Charleroi. Il a un voisin colombophile qui ne jure que par Napoléon, son pigeon voyageur champion. Il y a le village et ses usines qui tournent au ralenti. Roger gagne modestement sa vie comme photographe pour le journal local. Il pirate les fréquences de la police, guette les faits divers. Roger veut s'en sortir et rêve de rentrer dans le livre des records pour gagner ainsi la voiture promise par l'association des commerçants.



La famille Jones, 2010 (film)

Réalisateur : Derrick Borte

Lorsque les Jones emménagent dans une banlieue chic, ils apparaissent tout de suite comme une famille idéale. Non seulement ce sont des gens charmants, mais ils ont en plus une magnifique maison et sont mieux équipés que toutes les autres familles du quartier. Le problème c'est que la famille Jones n'existe pas : ce sont les employés d'une société de marketing dont le but est de donner envie aux gens de posséder ce qu'ils ont...

Whiplash, 2014 (film)

Réalisateur : Damien Chazelle

Un jeune homme rêve de devenir l'un des meilleurs batteurs de jazz. Mais la concurrence est rude au conservatoire où il s'entraîne avec acharnement. Il a pour objectif d'intégrer le fleuron des orchestres dirigé par un professeur féroce et intraitable. Lorsque celui-ci le repère, l'homme se lance sous sa direction dans la quête de l'excellence.



Jeux d'enfants, 2003 (film)

Réalisateur : Yann Samuëll

Deux enfants ont défini les règles d'un jeu. Ils en sont, pour le reste de leurs vies, les arbitres et souvent les victimes. *Cap ou pas cap ?* Du meilleur comme du pire... Aucun des deux ne veut rompre la spirale, même si cela met en question son avenir, de peur de passer pour un lâche.

Des solutions alternatives

Demain, 2015 (documentaire)

Réalisateurs : Cyril Dion et Mélanie Laurent

Et si montrer des solutions, raconter une histoire qui fait du bien, était la meilleure façon de résoudre les crises écologiques, économiques et sociales, que traversent nos pays ? Ce film est le résultat d'une enquête menée dans dix pays pour comprendre ce qui pourrait provoquer cette catastrophe et surtout comment l'éviter. Durant leur voyage, ils ont rencontré les pionniers qui réinventent l'agriculture, l'énergie, l'économie, la démocratie et l'éducation. En mettant bout à bout ces initiatives positives et concrètes qui fonctionnent déjà, ils commencent à voir émerger ce que pourrait être le monde de demain...



Une idée folle, 2017 (documentaire)

Réalisatrice : Judith Grumbach

L'idée folle, c'est celle d'une école qui permettrait de former des adultes capables de s'épanouir dans un XXI^e siècle de changement global, et d'être les acteurs de ce changement.

Informations et vidéo sur le projet également disponibles sur Internet et Facebook.

Vers un monde altruiste ?, 2015 (documentaire)

Réalisateurs : Sylvie Gilman et Thierry De Lestrade

Et si l'altruisme était un élément essentiel de la nature humaine ? Entre expériences scientifiques et innovation sociale, entretiens et observation, le documentaire montre que la coopération, constitue dans l'évolution un élément au moins aussi important que la compétition. Et c'est le pari des chercheurs qui s'expriment dans le film : si l'altruisme existe, on peut le cultiver, à l'heure où la survie de l'humanité en dépend probablement.



Bibliographie

Bersini H., ***Haro sur la compétition***, Paris, Puf, 2010, 194p.

Bihr A., Pfefferkorn R., ***Le système des inégalités***, Paris, La Découverte, collection Repères, 2008, 122p.

Centre d'études sur le stress humain (CESH) et Centre local de promotion de la santé du Brabant wallon, ***Comment instaurer un climat de confiance et de convivialité favorable à la participation ?***, Wavre, CLPS-Bw, août 2016, 4p.

Centre local de promotion de la santé du Brabant wallon, ***Oser la participation. Des arguments pour les professionnels***, Wavre, CLPS-Bw, octobre 2015, 19p.

Cordonnier J.-L., ***Anti-jeux. Quand la réussite ne se nourrit plus de la défaite de l'autre***, Groupe français d'éducation nouvelle, in : revue Dialogue, n°63, avril 1988.

Cultures&Santé, ***Glossaire***, Bruxelles, 2011, 24p.

Cultures&Santé (en partenariat avec les CLPS de Bruxelles, Luxembourg et Namur), ***Questionner les représentations sociales en promotion de la santé***, Bruxelles, 2013, 58p.



Cultures & Santé, **Compétences psychosociales des adultes et promotion de la santé**, Bruxelles, Focus Santé n°4, juin 2016, 32p.

Dubet F., **Les places et les chances : Repenser la justice sociale**, Paris, coédition Seuil - La République des idées, 2010, 128p.

Duret P., **Sociologie de la compétition**, Paris, collection 128, Armand Colin, 2009, 126p.

Hourst B., Thiagarajan S., **Jeux à thème de Thiagi : 42 activités interactives pour la formation**, Paris, Éditions d'Organisation, octobre 2012, 424p.

Journet N., **Apprendre à coopérer**, in : Sciences Humaines, n°282, juin 2016, pp. 26-47.

Pour une enfance joyeuse, in : Kaizen, hors-série n°7, mai 2016, pp. 104-111.

Manier B., **Un million de révolutions tranquilles**, Paris, Les liens qui libèrent, 2012, 360p.



Marsan C., Simon M., Lavens J., Chapelle G., Saint Girons S., Gérard T.-E., Julien É., ***L'intelligence collective : Co-créons en conscience le monde de demain***, Gap, Éditions Yves Michel, collection Société civile, 2014, 184p.

Moquet M.-J., ***Inégalités sociales de santé : Des déterminants multiples***, in : La Santé de l'Homme, n°397, INPES, septembre-octobre 2008, pp.17-19.

Mucchielli R., ***Le travail en équipe : Clés pour une meilleure efficacité collective***, Paris, ESF éditeur, collection Formation permanente, 2015, 208p.

Paul-Cavallier F., ***Jeux de coopération pour les formateurs : 70 jeux pour développer l'esprit d'équipe***, Paris, Éditions d'organisation, 2015, 150p.

Peloux I., Lamy A., ***L'École du Colibri : La pédagogie de la coopération***, Arles, coédition Actes Sud – Colibris, 2014, 228p.

Peugny C., ***Le destin au berceau : Inégalités et reproduction sociale***, Paris, Seuil, La république des idées, 2013, 111p.



Robichaud D., Turmel P., ***La juste part : Repenser les inégalités, la richesse et la fabrication des grille-pains***, Paris, Les liens qui libèrent, 2016, 144p.

Wilkinson R., ***L'égalité c'est la santé***, Paris, Demopolis, 2010, 251p.

Wilkinson R., Pickett K., ***Pourquoi l'égalité est meilleure pour tous***, Paris, Éditions Les petits matins, 2013, 512p.

Une collaboration entre Cultures&Santé asbl et le Centre local de promotion de la santé du Brabant wallon

L'équité en santé est au cœur de l'approche soutenue par Cultures&Santé et les Centres locaux de promotion de la santé. En réponse à une problématique et des objectifs communs, le projet a été mené de manière partenariale entre Cultures&Santé et le Centre local de promotion de la santé du Brabant wallon.



Le Centre local de promotion de la santé du Brabant wallon (CLPS-Bw) est une asbl qui vise le développement de la promotion de la santé à l'échelon local, en Brabant wallon. Il offre un service d'appui aux professionnels qui développent des projets de terrain. L'accompagnement au développement de projets, la mise à disposition des ressources du centre de documentation, l'organisation d'ateliers, formations et temps de rencontres pluridisciplinaires constituent le cœur de son activité.

Cultures
& Santé

Cultures&Santé est une association portée par les valeurs de la promotion de la santé et de l'éducation permanente. L'association vise l'amélioration de la qualité de vie de la population, notamment des publics davantage touchés par les inégalités, en agissant sur les déterminants sociaux de la santé et les représentations sociales qui y sont liées.

Cultures&Santé et le Centre local de promotion de la santé du Brabant wallon vous invitent à aborder le thème de la compétition et des inégalités sociales, en vous appuyant sur le parcours d'animation et les apports théoriques proposés dans ce carnet.

Dans un cadre d'animations collectives, le carnet propose des mises en situation qui activent (ou non) des mécanismes de compétition, tout en suscitant l'expression des ressentis de chacun.

L'idée est de cheminer au fil des étapes du niveau individuel à celui du groupe, jusqu'à une échelle plus globale, celle de la société et du contexte inégalitaire dans lequel elle s'inscrit.