





Cultures & Santé asbl

Réalisation : Cultures&Santé asbl  
Texte : Émilie Danchin, Charlotte Sax  
Illustration, Graphisme & mise en page : Jérôme Legros

Éditeur responsable : Jasira Ammi, 148 rue d'Anderlecht B-1000 Bruxelles  
EP 2009  
D/2010/4825/12



Avec le soutien  
de la Communauté française

***ET SI LE QUARTIER  
ÉTAIT UN ANIMAL ?***

# Naissance du photolangage

La création du photolangage «*Et si le quartier était un animal?*» s'inscrit dans un projet plus vaste intitulé «*La Baguette magique. Comment vous sentez-vous dans votre quartier? Votre point de vue nous intéresse !!!*». Initié par Cultures&Santé, ce projet rassemble des acteurs - habitants et travailleurs - d'un quartier défavorisé du centre de Bruxelles autour d'une mission photographique dans leur quartier. L'atelier photographique est l'occasion d'interroger collectivement la façon dont ces personnes se représentent leur quartier, au sens propre comme au figuré. La photographie étant à la fois symbolique et concrète, elle permet d'explorer, de manière inédite et indirecte, les sentiments que le quartier suscite chez les participants.

La première étape du projet a consisté en une interview individuelle des participants sur le quartier. Ce fut l'occasion pour eux de s'exprimer librement sur leur quartier, tout en s'intégrant au processus de l'atelier, en s'immergeant dans le cadre de réflexion de celui-ci. Le questionnaire alternait des questions ouvertes et fermées. Certaines permettaient au participant de puiser directement dans ses ressources imaginaires : «*Si le quartier était un animal?*», «*Demain vous gagnez au Lotto, ...*» ou encore «*Imaginez que je vous donne une baguette magique et que vous pouvez réaliser un vœu dans le quartier ...*». L'atelier associe de la sorte un outil de stratégie de changement (la «*baguette magique*», un ensemble de questions permettant de puiser dans les ressources imaginaires des participants) à un moyen d'expression artistique (la photographie).

Enregistrées et retranscrites, ces interviews ont servi à préparer les animations de groupe, prévues pour alimenter la réflexion des participants et ainsi soutenir les activités photographiques. Par exemple, lors de la première animation, les participants ont été regroupés autour d'une gigantesque carte du quartier. Munis de marqueurs, ils ont indiqué où ils se situent dans le quartier. Ensuite, ils ont partagé avec le groupe leur réponse à la seconde question de l'enquête «*Où commence et termine le quartier pour vous ?*». Ils sont parvenus à délimiter ensemble une zone géographique qui convienne à tous, **zone qu'ils se sont alors apprêtés à couvrir photographiquement**. De cette façon, dès la première animation, les participants ont réalisé que leur entretien respectif servait dans le processus d'animation de l'atelier. Eux-mêmes étaient la source de l'action et de la réflexion, au centre du processus.

Lors des interviews, puis lors des échanges collectifs, les questions faisant appel à l'imagination ont réellement facilité la communication. Bien perçues et accessibles à tous, elles ont d'abord déconcerté pour ensuite déclencher rire, bonne humeur et détente. De plus, elles ont révélé des capacités d'analyse critique et des facultés de mise en perspective avec des situations concrètes. Elles ont ouvert la voie à la créativité et ont facilité la prise de conscience des réalités ainsi énoncées et jaugées. De là est née l'idée de créer un outil d'animation à partir d'une de ces questions imaginatives, dans le cadre du programme d'Éducation permanente de Cultures&Santé.

La question «*Et si le quartier était un animal ?*» s'est avérée plus particulièrement intéressante. Cette question est d'ailleurs utilisée auprès de personnes et de groupes cibles en communication externe (publicité et marketing) et interne (communication d'entreprise) ou en psychologie sociale. C'est une question privilégiée, un outil de communication efficace pour procéder à l'analyse d'un

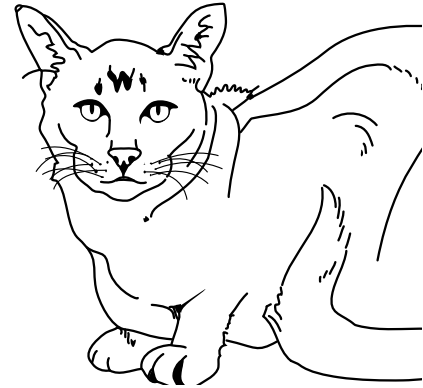
objet, qu'il s'agisse d'un produit, d'un service, d'un environnement, d'une problématique de société, etc. Dans le cadre des interviews, elle a permis aux participants de livrer des témoignages qui, mine de rien, se sont avérés être des observations critiques et nuancées des réalités du quartier.

Voici quelques exemples pour en témoigner ...

### **Et si le quartier était un animal, quel serait-il ?**

> *Une habitante hongroise, la quarantaine, raconte :*

*« Un chat ! Qui ronronne ... Parce que je sens une certaine sensualité ici dans le quartier malgré tout. Sensualité et sensibilité. Je crois que ce sont des gens sensibles qui habitent ici dans ce quartier, qui veulent rester dans le coin, des êtres humains qui ne se réfugient pas dans les forêts, dans des beaux quartiers. Je crois qu'on a accepté de vivre dans un milieu multiculturel où il y a un peu tous les extrêmes, des gens couchés au sol ou des gens qui font des émissions à la télévision. Il y a un peu de tout, de tout le monde. Et je ne sens pas l'indifférence des gens ici, donc autant quand je peux, j'accoste un sans-abri parce que certains veulent avoir des contacts. Ça je vois. Et alors on se dit bonjour et on parle deux minutes pour échanger quelque chose si c'est possible. Et le chat, il voit tout. Le chat est très alerte ... il y a toutes les facettes du chat. Ça fait de l'angora jusqu'au chat de gouttière ».*



> Un belge d'origine maghrébine, d'une trentaine d'années, explique que, d'après lui, le quartier serait :

« Un vautour, parce qu'il a l'aspect du vautour. Ça mange les carcasses des morts. Pour moi, ça n'a pas de conscience ... Une partie vautour et une partie panda, parce qu'il y a des gens rares dans le quartier. Il y a du quitte ou double moi je dirais, pas de juste milieu. Vautour, je le rattache au mal et le panda aux gens biens, qui décident de s'en sortir. Des gens

qui décident de se battre même s'ils ont des difficultés. Tu as des gens qui n'ont pas fait d'études et qui se battent pour trouver du travail, pour rouler en taxi et il y en a qui n'ont rien et qui préfèrent casser pour payer leurs chaussures et c'est ça ... ».



Dans ce photolangage « *Et si le quartier était un animal ?* », la question et la vingtaine de réponses qui l'illustrent sont extraites de la phase d'interview du projet « *La Baguette magique* ». Les réponses ont été intégralement retranscrites, en veillant à respecter l'anonymat des participants. Leur contenu est restitué dans un set de cartes sous forme de cartes images (les cartes « *animal* ») et de cartes textes (les cartes « *témoignages d'habitants* »). Afin de laisser libre cours à l'imagination des participants, des cartes vierges ont été prévues (les cartes « *totem* »).

Cet outil permet d'animer une réflexion de groupe sur un quartier, de manière ludique et dépotante. Il s'utilise de diverses façons, explicitées dans la partie *Utilisation* de ce manuel.



les cartes « *animal* »



les cartes  
« *témoignages d'habitants* »



les cartes « *totem* »



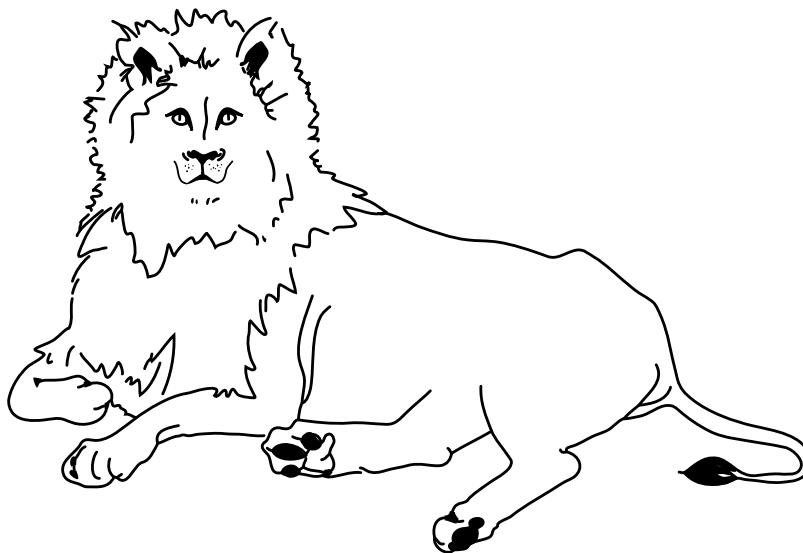
# Pourquoi un photolangage ?

## ... Faciliter l'expression et la verbalisation des représentations individuelles

De manière générale, le photolangage est un excellent support pour animer une discussion de groupe car il facilite l'expression orale. Partir de la question «*Et si le quartier était un animal ?*» en utilisant des cartes «*animal*» est un moyen efficace et ludique pour explorer les représentations individuelles des acteurs d'un quartier.

Le simple fait d'avoir une carte en main facilite l'expression. Pour partager ses représentations du quartier avec le groupe, le participant peut à la fois s'appuyer sur les éléments identifiables du dessin représentant l'animal choisi ainsi que sur les multiples facettes que l'on peut prêter à cet animal et qui ne figurent pas explicitement sur l'illustration. Le choix de la carte image permet à chaque participant d'exprimer indirectement la façon dont il se représente le quartier, à partir de la carte «*animal*» sélectionnée. Ce choix permet aussi de se positionner vis-à-vis du quartier au sein du groupe, sans se sentir trop à découvert ou en danger. L'image sert de médiateur puisque les participants s'expriment sur elle et à partir d'elle. Elle sert également de miroir puisqu'ils peuvent s'y projeter. Par exemple, un homme, la septantaine passée, est opprimé par la prostitution masculine dans le quartier. Il habite au-dessus d'un bar gay et les va-et-vient dans sa cage d'escalier la nuit sont très fréquents. Il raconte qu'il a été abordé à de nombreuses reprises dans le quartier. Il semble

dépassé par cette réalité, démuni et effrayé. Sa peur et un fond d'épouvante ressortent au travers de l'image du lion *«qui dévore les gens, oui! Ce que je viens de dire. C'est comme ça»*. Il ajoute *«Si t'étais pas assez costaud pour te défaire de ça, eh bien beaucoup de gens qui... il y en avait qui... eh bien on se fait manger oui»*.



Les participants peuvent également prendre une carte totem pour parler d'un animal qui n'est pas représenté dans les cartes *«animal»*; ou dessiner eux-mêmes les animaux sur une feuille de papier.

De plus, la question «*Et si le quartier était un animal ?*» n'implique pas de bonnes et de mauvaises réponses. Tous les membres du groupe sont donc placés au même niveau et ne se sentent pas en compétition. Ils ont tous leur propre connaissance et expertise du quartier. Grâce à la verbalisation, chacun prend conscience de ses propres représentations du quartier et peut alors les mettre en perspective avec celles des autres.

Si la question fait certes appel à l'imaginaire et au symbolique, les représentations exprimées seront en lien avec des expériences concrètes et personnelles de chacun. Cela confère un éclairage particulier aux opinions et aux prises de position des uns et des autres. Imaginative, la question suscite des réponses qui favorisent une compréhension plus fine de chacun et une meilleure communication entre tous. L'empathie et la synergie de groupe sont de ce fait renforcées.

### *... Partager et confronter ses représentations*

---

Verbaliser au sein d'un groupe la façon dont on se représente les choses permet de créer un espace commun de rencontre et de confrontation des représentations des uns et des autres, avec ce que chacune porte de symbolique, d'imaginaire et d'expériences personnelles. Les participants mobilisent leur esprit critique et prennent leur place dans un débat. Ils sont invités à élargir leurs représentations et à les enrichir au contact de celles des autres. Leurs représentations individuelles deviennent des sujets de réflexions collectives. Les participants sont véritablement acteurs de l'animation, ils sont source de réactions, d'interactions et d'interrogations réciproques. Chacun va ainsi être amené à modifier les représentations du quartier qu'il avait jusque-là et par ce biais, modifier l'expérience même qu'il fait du quartier.

Il est important que le groupe soit à l'écoute de ce qui est formulé. Chacun peut poser des questions et essayer de reformuler ce qui est dit afin de s'assurer d'avoir bien compris ce qui est exprimé. Prévoir un moment de synthèse à la fin de l'animation est judicieux. En effet, la synthèse viendra renforcer le sentiment d'avoir intégré quelque chose, à commencer par la possibilité même d'accéder à des ressources insoupçonnées ainsi que celle d'élargir le champ de ses représentations, en créant du lien avec les autres et en échangeant des points de vue.

### ... Perspectives

---

Le photolangage peut être utilisé de diverses manières. On peut donc multiplier les expériences, en fonction des caractéristiques du groupe notamment.

Toutefois, le photolangage «*Et si le quartier était un animal?*» suscitant des échanges colorés et une certaine implication personnelle, cela vaut la peine de l'inscrire dans un projet à plus long terme. Par exemple, il peut être considéré comme l'étape fondatrice dans la recherche d'une définition collective du quartier et de ses problématiques, dans le but d'entreprendre des actions sur ce quartier. Les membres du groupe pourront alors se concevoir comme *acteurs de changement*. La suite peut par exemple être la recherche collective d'un animal et de caractéristiques qui fassent consensus. L'animateur peut également proposer au groupe une ballade prospective dans le quartier afin d'en construire une expérience commune. Il veillera alors à confronter les éléments de la synthèse au quartier *in situ*, afin que le groupe analyse le quartier de manière critique.

# Pourquoi cette question «*Et si le quartier était un animal ?*»

De manière générale, la question «*Et si le quartier était un animal ... ?*» permet de détendre l'atmosphère car elle est plutôt inattendue et surprenante. Moyen d'introspection qui pourtant garantit une certaine distance, elle déclenche généralement le rire au sein du groupe.

## ... Une question indirecte

À la question «*Et si le quartier était un animal ?*», il est théoriquement impossible de ne pas pouvoir répondre. Et pratiquement, on aura tendance à en dire plus que si la question était posée directement «*Mais, dites-moi, que pensez-vous de votre quartier ?*». Trouver une accroche personnelle et détournée est un principe bien connu en communication pour recueillir des données auprès de groupes de consommateurs ou d'individus. On choisit volontairement des sujets auxquels tout le monde peut s'identifier rapidement, qui rendent plutôt bavard et de bonne humeur, comme les animaux, la voiture ou encore la maison.

Questionner de manière indirecte permet de court-circuiter la pudeur, les inhibitions ou les tabous. Cela permet de s'exprimer librement sans s'en rendre compte ou sans en être trop gêné. Poser la question de façon imagée est parfois aussi la seule façon d'accéder à une réalité et de mettre

des mots dessus. Et ceci en particulier s'il faut s'exprimer au sein d'un groupe, si l'on perd ses moyens quand on doit verbaliser ou encore si le sujet évoqué a une dimension tabou.

Il arrive aussi que des personnes éprouvent de la répugnance à exprimer des choses négatives. Elles peuvent trouver là un moyen détourné d'exprimer du négatif. Une dame dit ainsi : *« Si le quartier était un animal, il y a des fois, ce serait peut-être un serpent parce que quelquefois, il y a des agressivités ! Oui, moi je trouve que ça serait un serpent et un serpent venimeux parce que tu vois, les gens, ils t'engueulent et en même temps, ils te souhaitent du mal ! Oui, souvent, ce n'est pas très net ! ».*

Cela permet également de s'exprimer tout court à propos de choses sombres, voire dramatiques en conservant une forme de distance nécessaire. Une femme exprime ainsi son très vif dégoût du quartier au travers d'animaux : *« Un putois. Je n'aime pas les putois. Ou une hyène. Il n'y a personne qui aime ces animaux. Donc voilà, une hyène ou un putois. De toute façon, ce sont des animaux que je n'aime pas et ils sont dégueulasses, pour des raisons différentes. Le putois, il paraît qu'il pue et la hyène se nourrit de cadavres, donc ce n'est rien de très réjouissant. On n'a pas du tout envie de les adopter, ni de les mettre dans son divan ou dans son lit. Et donc voilà, c'est à cela que cela me ferait penser ».*

La question lui permet de dissocier ce qu'elle perçoit d'absolument détestable dans le quartier et les habitants. Ayant déchargé ses émotions négatives au travers des animaux, elle poursuit sur le quartier en s'identifiant sans réserve aux habitants. *« Dans un premier temps, je me dis que j'ai une chance inouïe de ne*



*pas y habiter. Et parallèlement, c'est un sentiment de révolte qu'un quartier comme cela existe et que des gens doivent y vivre au quotidien. Donc, je me dis mon dieu, si par hasard de temps en temps, ils ont la chance de partir en vacances ou de retourner, pour les marocains, dans leur pays où le ciel est bleu, les maisons blanches. Quand ils reviennent dans ce quartier, il y a de quoi se pendre. Donc je trouve que c'est vraiment un quartier sordide et sinistre».* Trouver le moyen de parler de ce qui est difficile en conservant de la distance est essentiel, surtout lorsque le quartier évoqué est dur et que l'on est amené à aborder la grande précarité, la criminalité, la violence, etc. La distance permet alors d'être nuancé, sans se censurer.

Le recours à l'image pour parler de la réalité est l'occasion de faire de nouveaux apprentissages. Cela favorise la prise de conscience de certains aspects de cette réalité et permet de les ancrer, tout en prenant conscience également des capacités d'action individuelles et collectives.

### *...Une question qui n'attend pas de « bonne » réponse*

La question des animaux peut être posée à tout le monde sans restriction. Elle favorise des échanges spontanés, car non seulement elle est facile et personnelle, mais elle fait appel à l'imagination. Autrement dit, il n'y a pas de réponse idiote ou de mauvaise réponse, et on peut s'exprimer très librement sans avoir peur d'être jugé ou de dire des bêtises. On peut même inventer !

La question « *Et si le quartier était un animal ?* » est simple, imagée et drôle. Elle réduit le risque de sentiment d'infériorité, que ce soit vis-à-vis du groupe ou de l'animateur. Les participants ne se sentent pas tenus de dire des choses intelligentes ou vraies. Ils enregistrent implicitement qu'ils

peuvent parler librement, sans crainte, puisque la barre ne semble pas placée haut et que c'est l'imagination qui prime. La question génère beaucoup de souplesse, d'humour et des réponses inédites, plutôt que de la timidité, des complexes ou des réponses stéréotypées.

Un homme d'une trentaine d'années fait cette remarque surprenante: *«Ce que j'apprécie dans le lion, c'est qu'il mange quand il a faim. Par contre l'être humain, même s'il n'a pas faim, il va quand même aller manger. Tu vois le truc?!»*.

### *... Faire appel au cerveau émotionnel*

---

En posant la question *«Et si le quartier était un animal?»*, on déforce le recours au raisonnement logique des participants car on stimule le recours à l'image et la mobilisation du cerveau émotionnel. Parfois, le simple fait de parler d'un événement est insuffisant pour pouvoir s'en détacher ensuite, par exemple s'il représente une source de stress. Pour ce faire, il est important de convoquer le *«noyau émotionnel»* de cet événement car il permettra une intégration complète du fait, indispensable pour s'en détacher par après. Or, le registre verbal ne permet pas toujours d'accéder aux émotions, d'où l'utilité de faire appel au cerveau émotionnel au moyen d'un outil de communication. Cela facilitera des prises de conscience et permettra plus facilement d'engendrer des sentiments positifs, de modifier des croyances et des comportements<sup>1</sup>.

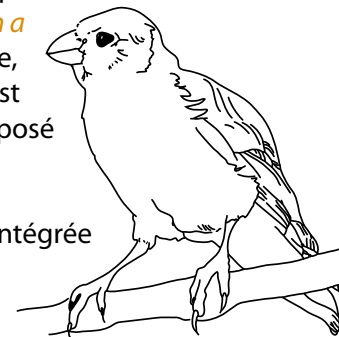
---

<sup>1</sup> C'est d'ailleurs ce qui est pratiqué en EMDR, thérapie brève spécialisée dans le traitement de syndrome de stress post-traumatique.



La question a été posée à un réfugié politique. Il est en situation de grande précarité car il est à la rue depuis 6 mois. Sa réponse surprend. Pour lui, le quartier est un canari *« parce que le canari ça bouge toujours et parce qu'il y a des gens différents. Parfois, même la nuit, quand tu pars là-bas, il y a des gens... comme le canari, il ne dort pas, il chante »*. Lorsqu'on lui fait remarquer que le canari est un oiseau en cage, il se rebelle et il dit : *« Mais non il n'est pas en cage. Il y en a en liberté... »*. Il réfléchit et ajoute : *« Oui ! Même en cage il chante ! »*. L'image est forte, elle permet de synthétiser de multiples aspects de sa réalité. Former une image est l'occasion de structurer divers éléments de manière cohérente et ce, dans le cas exposé ici, malgré une profonde détresse.

De plus, exprimée en groupe, cette image est suffisamment explicite pour être intégrée par les autres participants.



### ... Se représenter concrètement les choses

La question *« Et si le quartier était un animal ? »* s'appuie largement sur la faculté à imaginer et à se représenter les choses. Elle vise à se figurer concrètement les choses en multipliant les modalités sensorielles, tout en en parlant. Poser une question en regardant des images ou en dessinant revient à se représenter des éléments de réalité, des situations en 3D<sup>2</sup>. Evidemment, cela favorise le ressenti affectif, émotionnel et sensoriel, ainsi que l'impression d'être actif, vivant et d'avoir un certain contrôle sur les événements. Prenons par exemple un handicapé qui a été agressé dans le quartier. Il exprime simultanément sa peur, son sentiment de vulnérabilité et son besoin d'être rassuré. Il parle d'abord

<sup>2</sup> 3D: est l'abréviation de « 3 dimensions » : largeur, longueur, profondeur, afin de donner du volume à l'objet que l'on veut présenter.

d'un gros chien : *« Tu as vu comme il a de grosses jambes »*. Puis il parle de l'escargot : *« Un escargot, c'est doux ! Ca ne mord pas ! »*. Ayant dit cela, il penche sa tête vers un participant comme s'il cherchait une forme de protection et ajoute *« On peut lui faire des câlins »*.



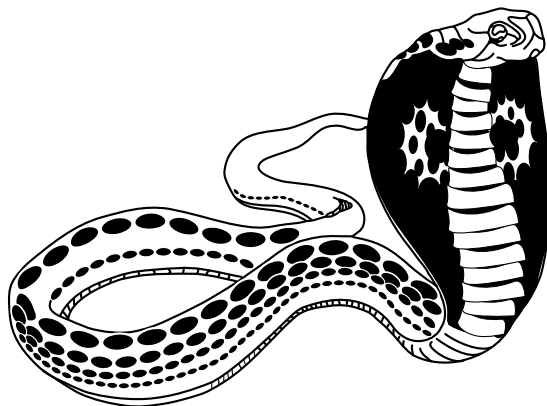
En joignant l'image (*cartes animaux*) ou carrément le geste (*dessin*) à la parole, la pensée devient concrète. Elle se charge émotionnellement. Plutôt que d'être dissociée des événements et de leur impact émotionnel, elle s'harmonise et s'intègre dans le corps. Cela permet de décharger les émotions. D'autre part, la pensée devient pragmatique lorsqu'elle se poursuit concrètement en dessinant. Elle apporte des éléments neufs<sup>3</sup>. En effet, en dessinant ou en regardant des images, on se figure les choses autrement que lorsqu'on articule des pensées et que l'on raisonne. Cela véhicule des nouvelles idées et des solutions

### ... Une question étonnante

Evidemment, le quartier n'est pas un animal et poser cette question *« Et si le quartier était un animal ? »* va inciter le participant à faire appel à son imaginaire. Elle permet d'élargir la manière de penser, de s'éloigner du mode rationnel. Puiser dans d'autres ressources que celles habituelles permet de se découvrir, de s'aventurer dans de nouvelles voies, d'ouvrir de nouvelles perspectives. Autrement dit, le passage par l'imaginaire permet de s'adonner à un exercice critique de la réalité,

<sup>3</sup> Voir notamment la seconde variante de jeu proposée, *« dessine-moi un animal »*, dans la partie *UTILISATION* de ce manuel.

hors jugement et hors sentiers battus. Une jeune infirmière de rue répond à la question, puis se demande pourquoi cet animal-là et s'étonne de ce qu'elle découvre dans sa propre réponse *«Et moi, je verrais plus un reptile... Oui, un reptile. Il se faufile, il rampe... Pourquoi un reptile? Pour son sang-froid ! »*.



Au travers du recours à l'imaginaire symbolique et à l'image, la curiosité, la capacité à s'étonner, à découvrir d'autres points de vue et à chercher des solutions sont avantagées. C'est l'occasion de réévaluer la réalité, d'intégrer des informations différemment.

## *Références bibliographiques*

---

- > À l'écoute du sentiment d'insécurité- rapport général sur le sentiment d'insécurité, Fondation Roi Baudouin, 2006
- > HALEY J., Un thérapeute hors du commun : Milton H. Erickson, Broché, 1967
- > MELCHIOR T., Créer le réel, Seuil, 2008
- > VAN ZELE K., HENNEMAN H., DOUCET I. & BRUYNEEL G., Samenlevingsopbouw Brussel vzw, Bruxelles, 2008
- > WINNICOTT D.W., Jeu et réalité, l'espace potentiel, Folio, 2004
- > La crainte de l'effondrement, Gallimard, 2000
- > Agressivité, culpabilité et réparation, Payot-poche, 2004

***UTILISATION***

## Publics

### *Professionnels*

---

- > Cet outil est destiné aux professionnels des champs psycho-médico-sociaux, animateurs, assistants sociaux, éducateurs, travailleurs de rue, psychologues, etc. qui souhaitent mener une réflexion collective sur un quartier. Le photolangage peut être utilisé dans des contextes variés comme les associations, les services d'aide en milieu ouvert, les maisons de retraite, les écoles, les maisons maternelles ...
- > Cet outil sera judicieux, en particulier si :
  - Les participants éprouvent des difficultés à verbaliser leur vécu, leurs émotions ;
  - Les participants éprouvent des difficultés à s'exprimer librement en groupe ;
  - Le quartier est réputé difficile.

### *Participants à l'animation*

---

- > Le photolangage « *Etsile quartierétait un animal?* » s'utilise en groupe, jusqu'à 10 – 15 personnes. Il peut être utilisé avec tout public, peu importe l'origine socioculturelle et les situations de vie des participants. Il n'est pas nécessaire de savoir lire ou écrire pour participer.

## Objectif

- > L'objectif général de l'outil « *Et si le quartier était un animal ?* » est d'encourager les participants à exprimer leurs représentations individuelles du quartier afin de faire de celles-ci des sujets de réflexion et de permettre aux participants de les mettre en perspective, en les confrontant à celles des autres.
- > L'utilisation de ce photolangage sera l'occasion de :
  - prendre la parole en public ;
  - verbaliser ses propres représentations du quartier et en prendre conscience ;
  - confronter ses représentations à celles des autres participants ;
  - modifier et enrichir ses représentations ;
  - faciliter la prise de conscience de réalités multiples / diverses ;
  - approfondir son point de vue en favorisant l'imagination, la créativité ;
  - se représenter le quartier avec la distance symbolique et l'humour ;
  - créer des liens avec d'autres acteurs du quartier.

## Durée de l'animation

- > La durée de l'animation dépendra de la manière dont l'outil sera exploité, ainsi que du nombre de participants et de leurs caractéristiques. Toutefois, il est préférable de disposer d'un temps minimal d'1h30.

## Contenu de l'outil

- > Cet outil se compose de :
  - 23 cartes images « cartes «animal»
  - 23 cartes textes « témoignages d'habitants »
  - 5 cartes totem vierges
  - 1 manuel d'utilisation pour animateur



## Matériel à prévoir

- > Pour jouer à la deuxième variante intitulée « *dessine-moi un animal* », l'animateur devra prévoir en plus :
  - des feuilles de papier
  - des crayons

## Quelques consignes

- > Avant de débiter l'animation, il est important que l'animateur en donne le sens aux participants, afin que ceux-ci ne se sentent pas infantilisés par la question « *Et si le quartier était un animal ?* »
- > Ensuite, il est préférable de rappeler aux participants :
  - Quelle est la signification des cartes totem (elles permettent de choisir un animal qui n'est pas représenté) ;
  - Que le silence est préférable durant la phase de choix d'un animal (pour ne pas influencer

- les réponses des autres) ;
- Qu'il ne faut pas prendre de carte en main avant que chacun ait fait son choix ;
  - Que chacun est tenu d'écouter et de respecter les autres participants.
- > Pour sa part, l'animateur veillera à ce que chacun puisse s'exprimer sans faire l'objet de critique de la part des autres membres du groupe. Lui-même veillera à accueillir tous les propos de manière ouverte, à ne pas être trop dirigiste afin que toutes les représentations puissent être dites.
- > Les cartes textes « *témoignages d'habitants* » sont ornées d'un sigle. L'animal cité est repris en petit pour ceux qui ne savent pas lire<sup>4</sup>. L'animateur lira éventuellement lui-même les citations pour encourager la participation des membres du groupe, pour stimuler leur imaginaire.



---

<sup>4</sup> Cela permettra notamment aux participants ne sachant pas lire de tout de même jouer à la variante n°4 Jeu de paires.

## Les variantes

- > Quatre variantes sont proposées pour exploiter cet outil « *Et si le quartier était un animal ?* ».
- > Selon les caractéristiques de son groupe, l'animateur choisit celle sur laquelle baser l'animation.
- > Toutes les variantes commencent de la même manière :
  - Accueillir les participants qui s'installent en cercle ;
  - Expliquer qu'à partir des cartes, l'objectif de l'animation est de discuter ensemble du quartier et d'échanger des points de vue;
  - Demander aux participants de se présenter brièvement en déclinant : le prénom et depuis quand ils habitent, travaillent ou fréquentent le quartier ;
  - Donner l'exemple : « *Je m'appelle X, j'ai Y ans et je travaille dans le quartier depuis Z années* »

### *Première variante :*

#### *choix individuel d'une carte « animal » représentant le quartier (photolangage classique)*

- > **Principe :** Chaque participant choisit une carte « animal » qui représente le quartier selon lui. Ensuite, il expliquera son choix au groupe. Avant de commencer, l'animateur explique au groupe que les cartes totem permettent de choisir un animal qui n'est pas représenté sur une carte. L'animateur peut rappeler qu'il n'y a pas de bon ou de mauvais animal. Afin de ne pas influencer les choix, il est préférable que les participants ne communiquent pas entre eux durant la sélection des cartes. Pour plus de précision, l'animateur peut indiquer quel sera le temps accordé pour chaque étape de l'animation.
- > **Première étape :** *(une dizaine de minutes)*
  - L'animateur dispose toutes les illustrations sur la table ;
  - Il pose la question « *Et si le quartier était un animal, lequel serait-il ?* » ;
  - Il invite chaque participant à observer les illustrations ;
  - Il leur demande d'en choisir mentalement une et de réfléchir ensuite quelques instants aux éléments qui ont guidé leur choix.
- > **Ensuite,** proposer un **tour de table** autour des choix des participants *(en fonction du nombre de participants, prévoir environ 3 min par participant)*
  - Expliquer que si deux personnes ont choisi la même carte, ce n'est pas un problème car leur motivation sera certainement différente ;

- les inviter, chacun à tour de rôle, à prendre la «*carte animal*» qu'ils ont choisi et à expliquer leur choix au groupe ;
  - une fois l'explication livrée, le groupe peut éventuellement poser des questions, demander des précisions sur les caractéristiques de l'animal, sans poser de jugement.
- > Le tour de table terminé, l'animateur peut procéder avec le groupe, à une **synthèse** des éléments cités (*Environ 30 min*)
- proposer que chacun cite les éléments qui ont retenu son attention ;
  - les noter au tableau ou sur un grand panneau, en affichant les cartes choisies si cela peut aider à la compréhension ;
  - éventuellement, proposer de classer les éléments retenus dans des colonnes, selon leurs points communs, leurs différences, etc. ;
  - éventuellement, dégager une thématique particulière sur laquelle le groupe souhaite travailler ;
  - ...
- > Pour **clôre l'animation**, l'animateur peut proposer aux participants de s'exprimer sur ce qu'ils ont ressenti aux différentes étapes du processus. (*En fonction du nombre de participants. Prévoir 1 à 2 min par participant*)
- ont-ils le sentiment d'avoir été écoutés ?
  - ont-ils été intéressés, interpellés par les propos des autres participants ?
  - les cartes leur ont-elles permis de s'exprimer plus facilement dans le groupe ?
  - ...

## Deuxième variante :

### « Dessine-moi un animal »

- > Cette version s'inspire de la **technique du « squiggle »**, dessin que l'on complète en bavardant, de D. W. Winnicott (pédiatre, psychiatre et psychanalyste britannique. 1896 – 1971)

En la transposant au photolangage « *Et si le quartier était un animal ?* », on propose aux participants de parler de leur quartier en dessinant un animal qui lui ressemble. Une fois qu'ils l'ont tous dessiné, on les encourage à poursuivre leur réflexion en complétant le dessin en fonction de la discussion qu'ils ont eue sur le quartier avec les autres membres du groupe. La technique du « *squiggle* », est efficace pour générer de nouveaux points de vue, voire pour trouver des solutions.

Pour illustrer cette technique, voici un exemple fourni par une psychologue : une petite fille de 8 ans a été témoin du sac-jacking de sa maman. Assise à l'arrière de la voiture, elle a été terrorisée par cet événement. En psychothérapie, elle se met à le raconter, en le dessinant sur une première feuille. Elle prend ensuite une seconde feuille sur laquelle elle règle son compte au voleur. De manière très précise, elle le représente enfermé dans une prison aux très hauts murs ; comme cela, dit-elle « *il ne pourra plus jamais sortir* ». Elle a eu l'idée de neutraliser l'agresseur en dessinant et cela semble la soulager d'un grand poids. Cette solution est certes imaginaire. Toutefois, peu importe son degré de réalité, car ce qui est réellement expérimenté est l'accès à des ressources intérieures et la possibilité même de trouver une solution. C'est particulièrement significatif lorsque l'on aborde le sentiment d'insécurité ou la peur qui

reposent en partie sur des faits objectifs, mais aussi sur notre imaginaire. C'est comme cela qu'un ensemble de détails peut parfois concourir à créer un sentiment d'insécurité en dehors d'une agression réelle. Le dessin, les images sont un excellent moyen pour agir sur cette part imaginaire.

- > **Principe du jeu:** chacun va dessiner son animal représentant le quartier et le faire deviner aux autres. Ensuite, au fil des discussions entre participants, chacun ajoutera à son dessin des caractéristiques qui le feront correspondre plus précisément à sa représentation du quartier.
- L'animateur demande que chacun réfléchisse de son côté à l'animal qu'il va dessiner et fasse un signe quand il l'a trouvé ;
  - Il demande ensuite que chacun dessine son animal sur une feuille :
    - il peut faire un « *gribouillis* » pour montrer que tout le monde sait dessiner ;
    - il peut proposer que les participants demandent de l'aide à leurs voisins ;
    - il précise que l'on peut dessiner juste l'animal ou l'animal dans son contexte ;
  - chacun pose son dessin devant soi, les autres participants vont devoir deviner de quel animal il s'agit ;
    - chacun pose des questions, jusqu'au moment où l'animal est reconnu
      - le dessinateur a le droit de parler, mimer, compléter le dessin, mais il ne peut jamais nommer l'animal ;
    - dès que quelqu'un trouve, on note en-dessous du dessin le nom de l'animal ;
    - on passe au dessin suivant.

- > Procéder à un tour de table autour des dessins d'animaux représentatifs du quartier
  - chacun explique pourquoi il a choisi cet animal-là ;
  - l'animateur encourage les échanges à partir du dessin :
    - il peut par exemple relever les analogies, les oppositions ;
    - il peut également s'appuyer sur les effets de surprise, les réactions du groupe ;
  - Il encourage ensuite la recherche de caractéristiques supplémentaires de l'animal :
    - si l'animal ne correspond plus au quartier, trouver un autre animal et le dessiner sur une autre feuille.
  
- > Le tour de table terminé, l'animateur peut procéder avec le groupe, à une synthèse des éléments cités.
  - faire la synthèse des caractéristiques des animaux qui décrivent le quartier ;
  - noter les mots clefs en-dessous du dessin ;
  - choisir 2 ou 3 caractéristiques clefs du quartier et les noter, par exemple sous forme de petites phrases : « *Si le quartier... était un animal, ce serait un... parce que...* » ;
  - éventuellement, dégager une thématique particulière sur laquelle le groupe souhaite travailler.



### Troisième variante :

#### sur un mode de jeu, « Mon animal-totem du quartier »

##### > Maximum 6 joueurs

- > **Principe du jeu** : Chaque participant reçoit 3 cartes « *animal* ». À chaque tour, il doit essayer de se débarrasser d'une de ses cartes en disant en quoi l'animal représenté correspond au quartier. Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes aura gagné la partie et sera le premier à livrer son animal totem du quartier, l'animal-totem étant l'animal qui incarne le mieux le quartier selon le joueur.
- > Un participant bat les cartes « animal » et en distribue 3 à chacun.
- > On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun à son tour peut se débarrasser d'une de ses cartes s'il peut dire en quoi elle ressemble au quartier. Par exemple, on abat la carte Chat en disant : « *Si le quartier était un animal, ça serait le chat, parce qu'il a des griffes et fait des dégâts* ».
- > Lorsqu'un joueur a abattu toutes ses cartes, il prend une carte totem. Il a alors le temps d'un tour pour réfléchir à son « *animal-totem* » qui représente au mieux le quartier selon lui.
  - Le joueur est inspiré par ses cartes :
    - il se débarrasse d'une carte en disant : « *Si le quartier était un animal, ça serait ..., parce que...* »

- Le joueur n'est pas inspiré par ses cartes :
  - Il change une carte et passe son tour
  - Il montre une carte et demande de l'aide aux autres joueurs :
    - ... Les autres joueurs ne sont pas inspirés : la carte est retournée sur la table (elle compte « *pour du beurre* » car elle n'inspire personne). Le joueur pioche une nouvelle carte « *animal* »;
    - ... Un joueur est inspiré : il prend la carte et la dépose devant lui et il dit : « *Si le quartier était un animal, ça serait ..., parce que ...* ». Et c'est directement à lui de jouer (les autres passent leur tour si c'était à eux de jouer avant lui).
- Le joueur qui a abattu toutes ses cartes a gagné la partie !
- Il peut choisir son « *animal-totem* », c'est-à-dire l'animal qui représente pour lui le quartier :
  - Le joueur explique au groupe quel est l'animal qui, selon lui, représente le mieux le quartier en explicitant son choix ;
  - Chacun à son tour fait de même, s'aidant des cartes « *animal* » s'il veut.
- L'animateur propose aux participants de faire une synthèse. Chacun peut par exemple reprendre une caractéristique citée durant la partie qui, selon lui, correspond bien au quartier.

## Quatrième variante :

### Jeu de paires

- > **Principe du jeu :** reconstituer les paires à partir des cartes «animal» et des cartes témoignages d'habitants.
- > Un participant mélange les cartes « *animal* » et les cartes témoignages d'habitants. Il les étale sur la table, de sorte que l'on ne puisse voir que leur dos.
- > Chacun à son tour retourne 2 cartes au hasard – une carte « *animal* » et une carte témoignages d'habitants – et tente de regrouper les paires :
  - Si certains participants ne savent pas lire, ils peuvent jouer en repérant les petits logos animaux dans le coin des cartes « *animal* » ;
  - Chaque fois qu'une paire est constituée, l'animateur propose que quelqu'un lise la carte « *témoignages d'habitants* » ;
  - Il demande ensuite si les participants auraient justifié le choix de l'animal de la même manière que celle figurant sur la carte « *témoignages d'habitants* », étant donné la réalité de leur propre quartier.
- > Lorsque toutes les paires ont été reconstituées, l'animateur demande aux participants « *Si le quartier était un animal, ce serait... ?* » Il ajoute des cartes totem aux cartes maintenant retournées et indique qu'elles sont là pour permettre de choisir un animal qui ne figure pas sur les illustrations. Il fait un tour de table et demande à chaque participant d'explicitier son choix. Le groupe peut ensuite choisir collectivement un animal qui, selon tous, représente au mieux le quartier.



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

+32 (0)2 558 88 10  
info@cultures-sante.be  
[www.cultures-sante.be](http://www.cultures-sante.be)





Le tigre

Le loup

Le perroquet

La poule

Le serpent

L'éléphant

Le singe

Le vautour

Le chien

Le zèbre

La panthère

Le blaireau

Le chat

Le lion

Le canari

Le panda

La hyène

Le putois

L'âne

L'ours

La cigogne

La pie

Le koala