



## Mise en garde

Au cours de l'animation, certaines prises de conscience relativement à des expériences vécues de discrimination ou de profilage discriminatoire pourraient raviver des émotions (colère, détresse, indignation, découragement...).

La personne animatrice doit se préparer à accueillir ces émotions et être en mesure d'assurer l'accompagnement de la personne qui en exprimerait le besoin vers les ressources appropriées.

Quelques ressources d'écoute et d'aide individuelle et psychosociale :

Tel-Aide Québec 1-877-700-2433

Tel-Jeunes 1-800-263-2266

Les droits de la personne sont en constante évolution et chaque situation est unique et doit être analysée au cas par cas. Il est recommandé de diriger toute personne qui croit avoir été victime de discrimination vers la Commission: les services sont confidentiels et gratuits.

# TROUSSE D'ANIMATION



## Un jeu, 3 usages possibles

La Commission des droits de la personne et des droits de la jeunesse a conçu ce matériel éducatif utilisable de trois manières différentes, en fonction des besoins de votre milieu et de vos objectifs d'intervention.



**1-Un Jeu de table**



**2-Un atelier de sensibilisation par le jeu**



**3-Une activité semi-dirigée**

## Un jeu, 3 usages possibles



1-Un jeu de table, pour le plaisir de jouer entre jeunes !



2-Un atelier de sensibilisation par le jeu, pour initier les jeunes aux notions de droits et libertés, aux obligations qui en découlent et au pouvoir d'intervention de personnes en situation d'autorité.



3-Une activité semi-dirigée permettant à des personnes exposées à un contexte de profilage discriminatoire de revenir sur leur expérience à l'aide du matériel fourni, de dresser une cartographie du milieu, d'imaginer des actions de sensibilisation et de les orienter vers les recours si nécessaire.



### Contenu de la trousse

- Instructions pour impression du matériel et préparation de la personne animatrice
- 3 fiches d'animation et 1 annexe
- Matériel de jeu à imprimer : planche de jeu et 1 feuille recto verso comprenant 48 cartes



### Instructions pour impression

- Prévoyez une impression couleur du matériel fourni.
- Les cartes devraient être imprimées en recto verso sur un format 8 ½ par 11. Pour une version plus durable, l'impression sur papier cartonné et la plastification des cartes est une option simple et abordable.
- La planche de jeu devrait être imprimée sur un format de 24 pouces par 32. Pour une version plus durable, l'impression sur *Coroplast* est une option simple et abordable.
- Le matériel est prévu pour un maximum de 10 joueurs. Dans le contexte d'une classe ou d'un groupe de plus de 10, scindez le groupe et imprimez 1 copie du matériel par équipe.



### Préparation de la personne animatrice

Avant le jour de l'animation de l'atelier de sensibilisation par le jeu (fiche 2) ou de l'activité semi-dirigée (fiche 3), il est recommandé que la personne animatrice se prépare, notamment en consultant en ligne les ressources suivantes :

- [Charte des droits et libertés de la personne du Québec en version simplifiée](#)
- Affiche Curium [J'ai le droit \(ou pas?\)](#)
- [Une Charte, mille combats : l'histoire de Pierreson](#) (YouTube).



# Jeu de table



## Règles du jeu



3 à 10 joueurs



12 à 18 ans



30 minutes



## Matériel requis



Préparation  
*en seulement 5 minutes!*



1 dé à 6 faces

Kit de jeu comprenant :



1 carte **JUGE**



7 cartes **CITOYEN**

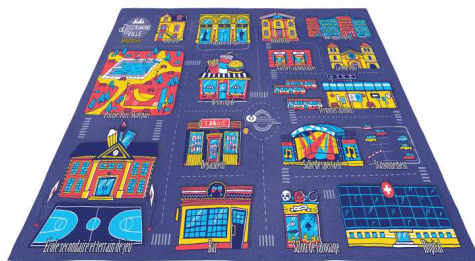


3 cartes **AUTORITÉ**



37 cartes **ÉLÉMENT**

1 planche de jeu Discrimineville



1-Installer la planche de jeu sur une surface plane.  
2-Piger 20 cartes **ÉLÉMENT** au hasard. Déposer ces cartes face cachée sur divers lieux de la planche de jeu, sans les regarder. Placer les cartes **ÉLÉMENT** restantes en pile, face cachée : c'est la pige de remplacement.



3-Distribuer les rôles en lançant le dé :  
Le joueur qui a le nombre le plus élevé prend une des trois cartes **AUTORITÉ**.  
Le joueur qui a le nombre le moins élevé prend la carte **JUGE**.  
Tous les autres joueurs reçoivent une carte **CITOYEN**.



## But du jeu



**Pour les joueurs CITOYENS**

Amasser 5 cartes **ÉLÉMENT** en se déplaçant librement à Discrimineville.



**Pour les joueurs AUTORITÉ**

Confisquer 5 cartes **ÉLÉMENT** à des **CITOYENS**. Assurer la sécurité à Discrimineville.



**Pour le joueur JUGE**

Assurer la justice à Discrimineville.  
Le **JUGE** ne peut ni perdre ni gagner : il agit comme maître de jeu.

### Variantes

À partir de 6 joueurs : distribuer un 2<sup>e</sup> rôle **AUTORITÉ**.  
À partir de 9 joueurs : distribuer un 3<sup>e</sup> rôle **AUTORITÉ**.

### Rôles des joueurs

Le ou les joueurs **AUTORITÉ** choisissent leur carte parmi les 3 cartes **AUTORITÉ** et la placent à l'endroit de leur choix sur la planche de jeu. Le joueur **AUTORITÉ** peut se déplacer à sa guise sur la planche de jeu et confisquer des cartes **ÉLÉMENT** dans le but d'assurer la sécurité. Le **JUGE** ne place pas sa carte sur la planche de jeu. Son rôle est d'arbitrer les conflits entre un **CITOYEN** et un joueur **AUTORITÉ**. Il y a un conflit quand un **CITOYEN** se plaint qu'il s'est fait confisquer un **ÉLÉMENT** par un joueur **AUTORITÉ**. Le **JUGE** ne peut donc ni gagner, ni perdre.





## Préparation (suite)

Les **CITOYENS** placent leur carte sur la case Discrimineville, en haut à gauche de la planche de jeu (comme dans l'image plus bas). Ils jouent leur propre rôle (âge, sexe, caractéristiques personnelles propres).



## Déroulement en 6 étapes

1 - Le plus jeune **CITOYEN** lance le dé et avance dans la direction du nombre de coins de rue indiqué par le dé. Il peut regarder les cartes **ÉLÉMENT** disposées sur son trajet, sans les déplacer. Il en choisit une; les autres cartes doivent rester sur le jeu, face cachée, à l'endroit où elles ont été posées avant la partie

Le **CITOYEN** remplace la carte **ÉLÉMENT** qu'il a prise par la 1<sup>ère</sup> carte de la pige, sans la regarder, et pose la carte **ÉLÉMENT** qu'il a choisie face visible devant lui.

2 - Le joueur **AUTORITÉ** situé le plus près de ce **CITOYEN** sur la planche de jeu lance alors le dé :



**Nombre impair** : il ne se passe rien et le **CITOYEN** conserve sa carte **ÉLÉMENT**.



**Nombre pair** : le joueur **AUTORITÉ** se déplace sur la même case que le **CITOYEN** et peut confisquer une carte **ÉLÉMENT** à ce joueur.

3 - Le **CITOYEN** qui se fait confisquer une carte **ÉLÉMENT** a 2 options :

- Il accepte la confiscation. Le joueur **AUTORITÉ** gagne donc cette carte **ÉLÉMENT**.
- Il porte plainte au **JUGE** : Pour porter plainte au juge, le **CITOYEN** doit inventer une histoire.

*Exemple: En marchant dans la rue j'ai trouvé un EXACTO que j'ai mis dans ma poche.*

4 - Le **JUGE** entend les explications des deux joueurs. Le **CITOYEN** doit expliquer à quoi lui sert cet **ÉLÉMENT**. Le joueur **AUTORITÉ** doit expliquer pourquoi il a confisqué l'**ÉLÉMENT** au **CITOYEN**.

*Exemple: Un EXACTO, c'est dangereux, il pourrait l'utiliser comme arme.*

5 - Le **JUGE** rend son verdict après avoir entendu les explications des 2 joueurs. Il explique sa décision :

- Si la confiscation lui paraît justifiée:  
Il remet la carte **ÉLÉMENT** au joueur **AUTORITÉ**.
- Si la confiscation lui paraît injustifiée ou basée sur des préjugés:



Il rend la carte au **CITOYEN** et ordonne au joueur **AUTORITÉ** de rouler un 2 ou un 6 avant de pouvoir rejouer.

6 - Le 2<sup>e</sup> **CITOYEN** lance le dé et avance à son tour sur le jeu, en suivant les mêmes étapes. Le jeu se poursuit à tour de rôle.



## Fin du jeu

Le premier joueur (**CITOYEN** ou **AUTORITÉ**) qui détient 5 cartes **ÉLÉMENT** gagne la partie.







## Appui à l'animation et précisions sur les cartes

Toutes les cartes du jeu sont délibérément ambiguës, de manière à laisser chaque joueur les interpréter librement selon ses propres perceptions. Les différences de perception entre les joueurs peuvent conduire à des situations intéressantes pour le juge qui devra arbitrer et trancher.



### 7 Cartes CITOYEN

La neutralité des jetons désignant les citoyens est délibérée. Plutôt que de créer des personnages avec des caractéristiques variées, chaque joueur est appelé à jouer son propre rôle, selon ses caractéristiques personnelles : âge, sexe, identité ou expression de genre, taille, couleur de la peau, des yeux et des cheveux, handicap, langue, origine ethnique ou nationale...



### 3 Cartes AUTORITÉ

Les 3 figures d'autorité sont délibérément ambiguës au plan de l'identité ou expression de genre, du sexe, de l'appartenance ethnoculturelle et de la fonction occupée (police, garde de sécurité, inspection des transports, direction d'établissement...), permettant aux joueurs de les interpréter librement.



### 37 Cartes ÉLÉMENT

La discrimination étant souvent basée sur des préjugés associés à l'apparence de la personne, sa coiffure ou son habillement, à des objets en sa possession (montre de luxe, alcool) ou à des circonstances (lieux, heure, moyen de transport), les cartes **ÉLÉMENT** du jeu sont conçues pour susciter de tels préjugés.



Drogues

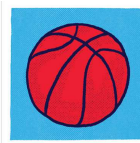
Balai-éponge (squeegee)

Gobelet pour mendier

Robe de bal



Bière



Ballon de basketball



Jeans déchirés



Guitare



Tam-tam



Montre luxueuse



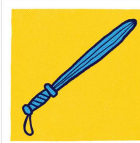
Vieille bagnole



Voiture de sport luxueuse



Vélo



Bâton ou parapluie



Exacto



Panier d'épicerie



portefeuille et poudre



Turban sikh



Espadrilles griffées



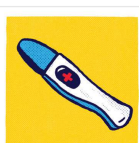
Voile ou hijab



Zone scolaire



4h07 am



Test positif



Pancarte



Veste de jeans



Minijupe



Sac d'école



Jeux de hasard

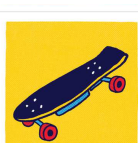


Planche à roulette



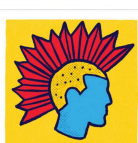
Kippa ou Kufi



Caftan



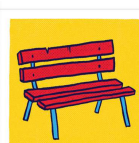
Survêtement



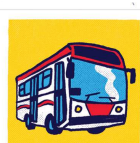
Coiffure punk



Cigarettes



Banc de parc



Autobus



Blouson de cuir



# ANNEXE A : Définitions

## La discrimination

Comme toute personne, vous avez le droit à l'égalité, c'est-à-dire que les droits et les libertés de la Charte vous protègent comme toute autre personne, peu importe qui vous êtes.

On ne peut donc pas se fonder sur certaines de vos caractéristiques personnelles pour vous empêcher d'exercer pleinement vos droits ou vos libertés.

Ce droit à l'égalité vous protège contre la discrimination qui se fonde sur les caractéristiques personnelles suivantes (c'est ce qu'on appelle les « motifs interdits de discrimination »)

Les 14 motifs interdits de discrimination :

- « Race »
- Couleur
- Sexe
- Âge
- Grossesse
- Orientation sexuelle
- Identité ou expression de genre
- Langue
- Origine ethnique ou nationale
- Religion
- Condition sociale
- Convictions politiques
- Handicap ou moyen de pallier un handicap
- État civil

La discrimination porte atteinte au droit à la dignité des personnes qui en sont victimes, car elle a pour conséquence de compromettre le droit à l'égalité dans la reconnaissance et dans l'exercice d'autres droits protégés.

## Le profilage discriminatoire

Le profilage discriminatoire peut survenir sur la base de n'importe quel motif de discrimination. Les formes les plus courantes sont le profilage racial (motifs « race »/couleur) et social (motif condition sociale).

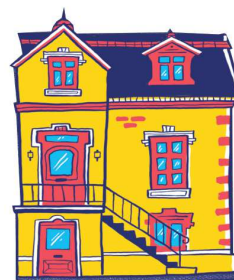
On parle de profilage discriminatoire dans deux cas de figure :

1. Dans une situation où une personne en autorité:
  - agit pour des raisons de sûreté, de sécurité ou de protection du public
  - expose une personne à un examen ou à un traitement différent
  - sur la base d'un des motifs de discrimination interdits
  - sans motif réel ou soupçon raisonnable

Par exemple : au dépanneur près d'une école secondaire, le personnel de sécurité interdit uniquement aux adolescents de circuler avec leur sac à dos à dos à l'intérieur de l'établissement (motif en cause : âge).

2. Quand une mesure est appliquée de façon disproportionnée à un segment de la population (un groupe social)

Par exemple : Dans une municipalité, les personnes en situation d'itinérance reçoivent de nombreux constats d'infraction pour « avoir fait un mauvais usage du mobilier urbain ». Ce constat d'infraction est rarement donné à des personnes non itinérantes (motif en cause : condition sociale).







# Atelier de sensibilisation par le jeu



## Règles de l'atelier



5 à 10 participants



À partir de 12 ans



1 heure



### Objectifs



### Séquence

#### Initier les jeunes :

- aux notions de droits et libertés fondamentaux
- aux obligations qui naissent avec l'exercice des droits et libertés
- au cadre dans lequel doivent intervenir les personnes en situation d'autorité : ordre public, bien-être général, sécurité et sauvegarde des droits.

#### ÉLÉMENTS CLÉS

- Liberté
- Droit au respect de sa vie privée
- Ordre public et bien être général

1. Introduire l'activité et les objectifs (2 min)
2. Présentation du jeu et des règles du jeu (5 min)
3. Animer le jeu (25 min)
4. Retour sur l'activité avec le groupe (20 min)
5. Conclusion (8 min)
6. Supplément facultatif : «J'ai le droit (ou pas?)» (20 min)

#### 1. INTRODUCTION

La personne animatrice présente l'activité et les objectifs. Elle explique que le groupe va expérimenter un jeu, puis qu'un retour en groupe permettra de discuter des droits et libertés fondamentaux, des obligations qui naissent avec l'exercice des droits et libertés et du cadre dans lequel doivent intervenir les personnes en situation d'autorité.

#### 2. RÈGLES DU JEU

La personne animatrice explique les règles du jeu en se référant à la fiche 1, le groupe installe le matériel et attribue les rôles. La personne animatrice se réserve le rôle de **JUGE**, qui agit comme maître de jeu.

#### 3. ANIMATION DU JEU

La partie se déroule jusqu'à ce qu'un joueur détienne 5 cartes **ÉLÉMENT**.

#### 4. RETOUR SUR L'ACTIVITÉ

La personne animatrice fait un retour avec le groupe.

#### Suggestion de pistes de discussion :

Tour de table - retour sur le jeu

- Comment t'es-tu senti durant le jeu?
- Quelles sont tes impressions et observations?



### Matériel requis

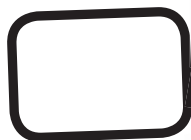


Tableau blanc ou tableau à feuilles mobiles (flipchart) et marqueurs



1 dé à 6 faces

Kit de jeu comprenant :



1 carte **JUGE**



7 cartes **CITOYEN**



3 cartes **AUTORITÉ**



37 cartes **ÉLÉMENT**

1 planche de jeu Discrimineville



## Séquence (suite)

**Si tu jouais un CITOYEN**, comment te sentais-tu :

- Face aux joueurs **AUTORITÉ**?
- Face aux décisions du juge?
- Est-ce que certaines choses auraient dû être différentes pour être justes?

**Si tu jouais un rôle d'AUTORITÉ**,

- Pourquoi as-tu décidé de te placer à cet endroit de la planche de jeu?

Comment te sentais-tu :

- Face aux **CITOYENS**?
- Face aux décisions du juge?
- Est-ce que certaines choses auraient dû être différentes pour être justes?

Pour les 2 types de joueurs

- Globalement, à *Discrimineville*, les **CITOYENS** sont-ils à l'abri de traitements injustes ?
- Et dans la vraie vie ?
- Est-ce qu'avoir des droits, ça signifie avoir tous les droits, partout et tout le temps ?
- Quelles sont les limites raisonnables?

**- À propos des personnes en situation d'autorité :**

- Qui sont-elles et qui leur donne ce mandat ?
- Peuvent-elles te confisquer tes effets dans n'importe quel contexte?
- Leur autorité est-elle absolue ou y a-t-il des limites? Lesquelles?
- Qu'est-ce qui se produit si des personnes en autorité exercent leur mandat de manière injuste ou abusive ?

**- Et toi :**

- As-tu déjà été en autorité? (*Garde d'enfants, aide-moniteur de camp de jour, etc.*)
- Qu'est-ce que ça implique comme responsabilités?
- Est-ce que les personnes sous ta responsabilité te trouvaient juste dans tes interventions?
- Est-ce que c'est toujours facile de conserver l'équilibre liberté-sécurité?

## 5. CONCLUSION

La personne animatrice peut attirer l'attention du groupe sur les extraits pertinents de la [Charte des droits et libertés de la personne du Québec](#) pour clarifier certaines notions abordées, notamment les libertés et droits fondamentaux (articles 1 à 9), et la délimitation des pouvoirs de personnes en autorité (articles 9.1, 24 et 25, entre autres).

**Suggestion de conclusion :**

La [Charte des droits et libertés de la personne du Québec](#) garantit un ensemble de libertés et de droits fondamentaux, notamment en délimitant les pouvoirs des personnes en autorité. En protégeant les libertés et les droits fondamentaux dans la Charte, loi à laquelle toutes les autres lois sont soumises, la société exprime des valeurs qui lui sont chères et qui la définissent. Ces valeurs sont notamment, la liberté, la dignité humaine, l'égalité, la justice, l'épanouissement de la personnalité de chaque être humain.

Le caractère fondamental de ces droits et libertés ne signifie pas qu'ils sont absolus.

En effet, les droits et libertés sont inséparables des droits et libertés d'autrui et du bien-être général. Par leur fonction et leur mandat, les personnes en autorité veillent à ce que ce bien-être général soit maintenu. Elles doivent exercer leurs fonctions avec discernement et sans discrimination.

La personne animatrice demande au groupe ce qu'est la discrimination et note les mots-clés au tableau. Elle lit ensuite la définition présentée à l'annexe A de la trousse et fait des liens entre les mots-clés nommés par le groupe et cette définition. Elle peut aussi demander si des jeunes ont des exemples concrets de discrimination dans la vie courante.

NB : Si les jeunes relatent plusieurs exemples concrets survenus dans leur milieu, cela peut justifier de planifier l'animation de l'activité semi-dirigée proposée à la fiche 3.

En terminant, la personne animatrice sonde le groupe : *Maintenant qu'on connaît la définition de la discrimination, trouvez-vous que Discrimineville porte bien son nom ?*

## 6. SUPPLÉMENT FACULTATIF:

**« J'ai le droit (ou pas?) » 20 min**

Si plusieurs questions ou anecdotes du groupe concernaient plus précisément le pouvoir d'interpellation et de fouille de la police, la personne animatrice peut présenter l'affiche [J'ai le droit \(ou pas?\)](#) et en explorer chaque élément avec le groupe.





# Activité semi-dirigée



## Règles de l'activité



4 à 10 participants



À partir de 12 ans



1 heure

Cette animation est suggérée dans un milieu susceptible d'être exposé au profilage racial/discriminatoire.



## Objectifs

- Initier les participants aux notions de discrimination et de profilage racial/discriminatoire.
- Dresser une cartographie des situations rencontrées dans son milieu.
- Présenter aux participants les recours en matière de discrimination et de profilage racial/discriminatoire.

### ÉLÉMENTS CLÉS

- Discrimination
- Profilage discriminatoire/racial
- Recours



## Séquence

1. Introduire l'activité et les objectifs (2 min)
2. Présentation des définitions (voir annexe A) (20 min)
3. Explications relatives à l'activité semi-dirigée (3 min)
4. Animation de l'activité semi-dirigée (20 min)
5. Retour sur l'activité (15 min)
6. Conclusion (5 min)

### 1. INTRODUCTION

La personne animatrice présente l'activité et les objectifs. Elle explique que cette activité vise à dresser un portrait collectif des situations apparentées à de la discrimination ou du profilage racial/discriminatoire qui seraient survenues dans le milieu.

### 2. PRÉSENTATION DES DÉFINITIONS (voir annexe A)

La personne animatrice demande au groupe ce qu'est **la discrimination** et écrit les mots-clés nommés par le groupe au tableau. Elle lit ensuite la définition présentée à l'annexe A. Elle établit avec le groupe des liens entre les mots-clés notés au tableau et la définition lue et demande ensuite au groupe ce qu'est **le profilage racial/discriminatoire** et inscrit les mots-clés au tableau. Elle lit la définition présentée à l'annexe A et établit avec le groupe des liens entre les mots-clés notés au tableau et la définition lue. Elle explique que le profilage racial/discriminatoire est une forme de discrimination exercée spécifiquement par des personnes en autorité.

La personne animatrice demande au groupe de nommer des personnes en situation d'autorité dans la vie quotidienne et les écrit sur le tableau : membre des forces policières, direction d'école, surveillant de cafétéria, personnel d'agence de sécurité, inspecteur des transports collectifs, gardien de parc, sauveteur à la piscine municipale, bibliothécaire...

OPTIONNEL : Visionnement sur YouTube : [Une Charte. mille combats](#) ; [Profilage racial : l'histoire de Pierreson.](#)



## Matériel requis



Tableau blanc ou feuilles mobiles (*flipchart*) et marqueurs



Projection de vidéos sur YouTube (OPTIONNEL)



Un bloc de *post-it* et des stylos



1 dé à 6 faces

### Kit de jeu comprenant :



1 carte **JUGE** (ne sera pas utilisée)



7 cartes **CITOYEN** (ne seront pas utilisées)



3 cartes **AUTORITÉ**



37 cartes **ÉLÉMENT**

1 planche de jeu Discrimineville



## Séquence (suite)

### 3. EXPLICATIONS

La personne animatrice présente les explications relatives à l'activité semi-dirigée et l'utilisation du matériel fourni (3 min). Le matériel est disposé devant le groupe, toutes les cartes face visible à côté de la planche de jeu. Chaque personne qui désire participer reçoit des post-it et 1 stylo.

En guise de démarrage, la personne animatrice choisit une des personnes en situation d'autorité inscrite au tableau et relance le groupe par des questions qui visent à en savoir plus sur les contextes dans lesquels cette autorité est exercée.

Par exemple : **Plus tôt, vous avez nommé la madame qui assure la surveillance de la bibliothèque.**

- Parlez-moi plus de la madame et de la surveillance qu'elle exerce.
- Parlez-moi plus des interventions de la madame envers des jeunes.
- Parlez-moi plus des jeunes auprès desquels elle est intervenue. Etc.

### 4. ANIMATION DE L'ACTIVITÉ SEMI-DIRIGÉE

La personne animatrice invite toute personne qui le désire à utiliser le matériel (cartes **ÉLÉMENT**, cartes **AUTORITÉ**, post-it...) pour représenter une situation d'interaction avec une personne en situation d'autorité qui lui est arrivée ou qui est arrivée à l'un de ses proches. Une première personne représente une situation vécue à l'aide du matériel. Au besoin, elle peut ajouter des mots-clés ou des dessins de son choix sur des petits post-it.

Des questions directives (qui, quoi, comment, quand, avec qui, avec quoi, pourquoi...) permettent de réunir le maximum de détails et précisions possibles sur les circonstances de la situation. Des questions de relance non directives peuvent être utiles pour enrichir la compréhension des circonstances de cette interaction.

Des exemples :

**J'ai reçu une contravention alors que je traversais la rue à pied sur un feu rouge.**

- Dis-moi tout sur ce qui est arrivé juste avant que tu reçoives cette contravention.
- Parle-moi plus de la personne qui t'a remis cette contravention.
- Parle-moi plus de qui était présent alors que tu as reçu cette contravention.
- Décris-moi tout ce que tu avais sur toi ce jour-là. Etc.

**Le gardien de sécurité de l'école m'a interpellé alors que je jouais au basket avec mes amis sur le terrain de l'école.**

- Parle-moi plus de toi qui jouais au basketball avec tes amis.
- Dis-moi tout sur ce qui est arrivé entre le moment où tu es arrivé sur le terrain de l'école et le moment où le gardien t'a interpellé.
- Parle-moi plus de tes amis alors que le gardien t'interpellait. Etc.

**Un inspecteur des transports collectifs m'a interpellé et demandé de vider le contenu de mon sac d'école.**

- Parle-moi plus de toi dans les transports collectifs ce jour-là.
- Parle-moi plus de l'inspecteur qui t'interpelle.
- Parle-moi des autres personnes présentes alors que l'inspecteur t'interpelle.
- Dis-moi ce qui arrive entre le moment où l'inspecteur t'interpelle et le moment où tu vides ton sac. Etc.

À l'aide des définitions, la personne animatrice oriente la discussion de groupe sur les éléments de cette situation afin d'évaluer si elle était justifiée ou si elle semble discriminatoire, et pourquoi. Si la situation a semblé discriminatoire, on laisse les cartes utilisées pour évoquer la situation sur la planche de jeu. Une deuxième personne représente ensuite une nouvelle situation, et ainsi de suite.

### 5. RETOUR SUR L'ACTIVITÉ

Quand plus personne n'a d'ajouts à proposer, la personne animatrice attire l'attention du groupe sur la cartographie du milieu ainsi dressée par le groupe et en fait ressortir les éléments qui convergent ou qui reviennent souvent.

**Suggestions de questions d'animation du retour :**

- Y a-t-il des lieux ou des contextes qui semblent plus susceptibles de conduire à de la discrimination et du profilage dans notre milieu? Lesquels?
- Qui est plus susceptible de vivre du profilage discriminatoire dans notre groupe? Sur la base de quels motifs interdits de discrimination?
- Y a-t-il de la sensibilisation à faire auprès de certains acteurs ou décideurs de notre milieu pour éviter que la discrimination et le profilage ne se produisent encore? Lesquels?
- Comment s'y prendre pour faire cette sensibilisation, et qui pourrait nous y aider?

### 6. CONCLUSION

La personne animatrice peut conclure par une invitation à poursuivre l'élaboration d'une action de sensibilisation si le contexte est favorable et que les personnes participantes sont motivées. Cela peut conduire à un échange constructif auprès de la direction d'école, du poste de police de quartier ou encore auprès des services municipaux, notamment.

En terminant, la personne animatrice rappelle au groupe que chaque personne a des droits et libertés, dont le droit à l'égalité sans discrimination. Si ces droits et libertés ne sont pas respectés, chaque personne a aussi des recours.

**Les recours les plus fréquents :**

- Les directions d'école, les conseils d'établissement ou le Secrétariat général des Centres de services scolaires.
- La Commission des droits de la personne et des droits de la jeunesse
- Le Commissaire à la déontologie policière

Ces recours sont gratuits et confidentiels. Pour toute personne mineure, toute plainte doit être formulée par un parent ou tuteur légal.