L'ANONYME

ENTRE LES LIGNES

Règlements

1 à 5 joueur·ses | **Environ 20 minutes** | **Minimum 12 ans**

Objectif éducatif

Entre les lignes est un jeu éducatif visant à sensibiliser les jeunes aux risques liés à l'exploitation sexuelle. L'objectif est de repérer les signaux d'alarme présents dans le cycle de recrutement, tout en les amenant à réfléchir aux signes précurseurs de violences en contexte intime et sexuel.

But du jeu

Le but du jeu est de placer différentes cartes scénario en ordre allant de la moins à risque à la plus à risque de recrutement d'exploitation sexuelle.

Matériel

- 50 cartes scénarios
- 1 carte hybride
  - Code QR menant aux règlements au recto
  - Symbole « **+** » au verso
- 1 carte hybride
  - Corrigé abrégé au recto
  - Symbole « **-** » au verso

Déroulement

1. Placez à deux extrémités les cartes « + » et « - », en veillant à laisser assez d'espace entre les deux pour y déposer les 10 cartes Scénario qui seront pigées au cours de la partie.
2. Placez la carte Scénario #1 – la seule de couleur jaune – au centre. Cette carte vous servira de référence : elle correspond à un risque de recrutement **moyennement élevé**.
3. Mélangez les cartes Scénario, puis sélectionnez-en 10 au hasard. À tour de rôle, pigez une carte et lisez l'énoncé. Positionnez la carte parmi celles déjà pigées en déterminant si elle décrit un scénario plus risqué ou moins risqué que les cartes précédentes.
4. Lorsque toutes les cartes auront été placées, référez-vous au recto de la **carte « - »** pour déterminer si les risques d'exploitation sexuelle ont bien été évalués. Référez-vous au corrigé détaillé ci-dessous au besoin.

L'ANONYME

À l'endroit de l'intervenant·e : pistes d'intervention

Bien que ce jeu se veuille être une introduction ludique aux signaux d'alarme de l'exploitation sexuelle, il peut également être un outil afin d'identifier la tolérance au risque et les facteurs de risque présentés par les participant·es quant à l'exploitation sexuelle et à la violence en contexte intime.

Les scénarios sont indépendants les uns des autres, ce qui explique les variations dans les termes utilisés pour désigner les relations (partenaire, chum, fréquentation, etc.).

Plusieurs scénarios demeurent assez vagues dans leur contexte. Cela permet de questionner les participant·es sur les facteurs de risque et de protection pouvant moduler la dangerosité du scénario. Certaines cartes pourraient être considérées comme plus ou moins risquées, dépendamment de la justification fournie.

> Qu'est ce qui ferait en sorte que Maya soit plus en sécurité?
> Qu'est ce qui ferait en sorte que Maya soit moins en sécurité?

Les cartes Scénario mettent toutes en scène Maya, un personnage fictif féminin. Cela permet de mettre en lumière certaines dynamiques genrées qui sont fréquentes dans des situations d'exploitation sexuelle. Vous êtes invité·es à explorer l'impact de ces dynamiques dans vos questions de relance, notamment lorsque certains personnages sont non-genrés.

> Le niveau de risque demeure-t-il le même si le protagoniste ou l'antagoniste est un garçon? Une fille?

L'utilisation de scénarios à la troisième personne permet également aux participant·es d'avoir davantage de recul quant à la dangerosité de certaines situations. L'évaluation du risque est parfois moindre lorsque les participant·es se mettent au cœur des mises en situation.

> Considèrerais-tu ce scénario aussi dangereux si tu étais à la place de Maya? Pourquoi?