

# JEU PYRAMIDE SOCIALE

Document de travail

MAI 2018

Réalisé par le



Groupe de Recherche et de Formation  
sur la Pauvreté au Québec

**GRFPQ**

*Groupe de recherche et de formation  
sur la pauvreté au Québec*

*Réalisé avec la participation financière de communautés religieuses, du Groupe de recherche et de formation sur la pauvreté au Québec (GRFPQ) et de la Caisse d'économie solidaire Desjardins, qui contribue à bâtir un Québec plus juste dans la perspective d'un développement durable.*



**Desjardins**  
Caisse d'économie solidaire

## **Les objectifs**

1. Comprendre la pyramide sociale et les jeux de pouvoir qui en découlent ;
  2. Approfondir notre compréhension de la pyramide de l'espoir ;
- 

Matériel requis pour l'animation :

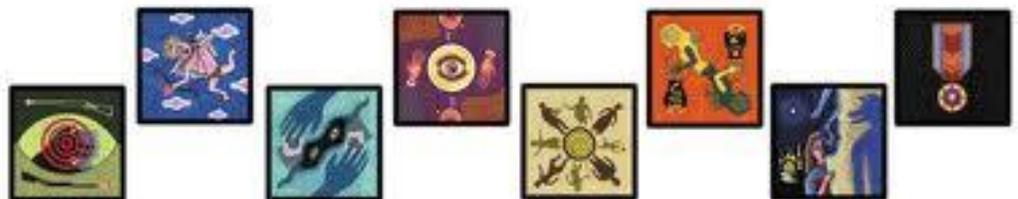
- \* Pyramide sociale
- \* Pyramide de l'espoir
- \* carte des différents personnages

**Note générale :** *Il est suggéré d'être 2 personnes pour faire l'animation présentée.*

*\*\* Idéalement, un nombre minimum de 12 personnes serait nécessaire pour faire le jeu.*

### **\*\*\* Note pour l'animation :**

Ce jeu est une adaptation du jeu « Loup-garou ».



# Horaire

## Accueil

### **Introduction et jeu de la pyramide**

(45 min)

- Explication du jeu : adaptation du jeu Loup-garou
- Explication des 2 pyramides
  - ❖ *Pyramide sociale et pyramide de l'espoir*
- Présentation des personnages
- Distribution des personnages

### **Au jeu!!! ●TOURS DE JEU●**

(30 à 45 min)

### **Retour sur le jeu et les conclusions qu'on en retire**

(30 à 45 min)

### **Évaluation de l'adaptation du jeu**

(15 min)

# Introduction

(45 min)

## \*\* Note pour l'animation :

Le jeu pyramide sociale est une adaptation du jeu loup-garou.

Faire lever la main aux personnes qui ont déjà joué.

Rassurer les personnes n'ayant jamais joué au loup-garou que ce n'est pas un pré-requis, elles peuvent jouer pareil.

## **Mise en situation :**

On commence par présenter les 2 pyramides qui sont affichées à l'avant. Ces 2 pyramides serviront à présenter les « mondes » dans lesquels ce déroule le jeu.

Tout d'abord, il y a la **pyramide sociale** :

1. Donner une carte à chacune des personnes participantes
2. Expliquer la pyramide sociale :  
Représentant une société basée sur 3 différents pouvoirs :
  - 1) Économique (argent),
  - 2) Politique (voter des lois et règlements / les rapports de force)
  - 3) Idéologique (le contrôle des idées par les médias, la religion, etc. / ce que l'on met dans la tête)Les personnes qui ont ces 3 pouvoirs se retrouvent en haut.
3. Demander aux personnes participantes de venir coller le personnage sur leur carte à un endroit sur la pyramide. Selon eux, il se situe où dans la pyramide et pourquoi.

Ensuite, il y a la **pyramide de l'espoir** :

1. Cette pyramide représente une société plus juste, égalitaire.
2. Qu'est-ce que vous remarquez de différent dans cette pyramide ?

# Présentation des différents personnages et leurs rôles

## Néo-libéralismes (*loup-garou*) :

**Présentation :** Les personnes en haut de la pyramide prennent des décisions qui influencent les conditions de vie de celles en bas de la pyramide. Nous les appellerons **Néo-libéralismes**.

Car ces personnes souhaitent :

- 1- Que l'État intervienne le moins possible dans l'économie, au niveau social et au niveau juridique ;
- 2- L'ouverture des frontières pour les activités économiques, la loi du libre-marché : c'est-à-dire qu'ils puissent faire ce qu'ils veulent, quand ils veulent, dans n'importe quel pays ;
3. Elles ont une vision de l'individu en tant que "capital humain" (main-d'œuvre) : c'est-à-dire que les personnes doivent servir à « faire de l'argent ».

**Le rôle dans le jeu :** Chaque nuit, loin des regards des citoyens et de citoyennes, ils et elles font des mise à pieds, privatisent les services publics, coupent dans les programmes sociaux ... d'un citoyen ou d'une citoyenne. Le jour, ils et elles se font passer pour de simples citoyens et citoyennes, afin de ne pas se faire démasquer.

*\* Présenter les personnages de cette catégorie, en montrant les cartes – minimum de 3 personnages... on peut aller à plus selon le groupe. \**

*Groupe de 12 = 3 personnages*

*Groupe de 15 = 4 personnages*

*Groupe de 20 = 5 personnages*

*Groupe de 25 = 6 personnages*

*Etc.*

1. Premier Ministre provinciale :
2. Premier ministre fédérale :
3. Ministre de l'emploi et de la solidarité sociale :
4. Président du conseil du patronat :
5. Président et chef de la direction de Quebecor :
6. Président et chef de la direction de la Banque Nationale :
7. Président-directeur général de Pétro-Canada :
8. Président et co-chef de la direction de Power corporation :
9. Directeur général de Rio Tinto Alcan :

**Philippe Couillard**

**Sam Hamad**

**Yves-Thomas Dorval**

**Pierre Karl Péladeau**

**Louis Vachon**

**Ron Brenneman**

**Paul Desmarais jr.**

**Tom Albanese**

## CITOYEN/CITOYENNE (*villageois*) :

**Présentation :** Les **citoyens** et les **citoyennes** souhaitent vivre dans une société plus juste et égalitaire. Pour ce faire ils et elles doivent déconstruire la pyramide sociale, pour bâtir la pyramide de l'espoir.

**Le rôle dans le jeu :** Ils ou elles n'ont aucune « spécialité » dans le jeu. Il faut juste que les joueurs et les joueuses soient très alertes, afin de démasquer qui sont les néo-libéralismes parmi elles et eux.

*\* Présenter les personnages de cette catégorie, en montrant les cartes – minimum de 5 personnages... on peut aller à plus selon le groupe. \**

- |  |   |
|--|---|
| 1. Personne assistée sociale               | 10. Mère monoparentale                                |
| 2. Personne handicapé                      | 11. Étudiant(e)                                       |
| 3. Personne travaillant au salaire minimum | 12. Personne à la retraite                            |
| 4. Personne travaillant emploi précaire    | 13. Personne immigrante                               |
| 5. Personne en alphabétisation             | 14. Autochtone  |
| 6. Personne itinérante                     | 15. Ouvrier/ouvrière                                  |
| 7. Jeunes                                  | 16. Personne vivant avec un problème de santé mentale |
| 8. Personne classe moyenne                 |   |
| 9. Chômeur-chômeuse                        |   |

## ORGANISME DE DÉFENSE COLLECTIVE DE DROITS (*sorcière*) :

**Présentation :** Par la lutte collective de nos droits nous pouvons faire avancer et même changer les consciences d'une grande partie de la population, dont les **néo-libéralismes**.

**Le rôle dans le jeu :** La personne qui le représente peut sauver 2 personnes en défendant individuellement ses droits. Il peut choisir de l'aider ou non puisqu'il n'a que 2 chances de sauver des personnes : parfois le dossier est trop complexe, il n'existe aucun recours, le groupe a peut-être décidé de faire seulement de la lutte collective...

*\* Présenter le personnage de cette catégorie, en montrant la carte - 1 personnage -**facultatif** \**

## **AGENT(E) D'AIDE SOCIALE** (*cupidon*) :

**Présentation :** Depuis l'avènement des boubous macoutes, ces fameux enquêteurs s'invitant chez les personnes assistées sociales afin de vérifier si elles ne seraient pas en couple, les agent(e)s d'aide sociale détiennent le pouvoir de lier maritalement 2 personnes, seulement en regardant 3 critères, soient :

- 1- la cohabitation (12 mois de vie commune – quelques exceptions s'appliquent);
- 2- la commune renommée (qu'est-ce qu'en pense les autres) ;
- 3- le secours mutuel (se rendre des services, payer des factures ensemble, avoir un compte conjoint, etc.)

**Le rôle dans le jeu :** La première nuit, **l'agent(e) d'aide sociale** accuse 2 personnes de vivre maritalement, les mariant par le fait même. Si l'une des personnes mariée par l'agent(e) se voit priver de ses droits par les néo-libéralismes, l'autre subie également les conséquences de cette privation. Le jeu est donc terminé pour ces deux personnes.

Une personne ayant le rôle du **néo-libéralisme** et un **citoyen** ou une **citoyenne** peuvent être accusé-e-s de vivre conjointement. Peu importe leur carte du départ, ces deux personnes devront faire une seule et même équipe pour éviter de dégringoler ensemble. Si ces 2 personnes restent à la fin, ce sont elles les gagnantes.

*\* Présenter le personnage de l'agente ou l'agent, en montrant la carte – 1 personnage - facultatif \**

## **MILITANT(E)** (*fille*) :

**Présentation :** Lutter pour une cause nous apporte quelques privilèges ... dont le droit, durant la nuit d'entrouvrir les yeux pour espionner !

**Le rôle dans le jeu :** Au moment où les **néo-libéralismes** désignent leur prochaine victime, le militant ou la militante doit tenter de voir ce qui se passe de manière subtile. S'il ou elle se fait surprendre par un **néo-libéralisme**, ces derniers vont sûrement en profiter pour éliminer tous ses droits, avant que le militant ou la militante ne parle trop. Si cette personne se fait ôter ses droits le jeu est terminé pour elle.

*\* Présenter le personnage de cette catégorie, en montrant la carte- 1 personnage - facultatif \**

## JOURNALISTE (voyante) :

**Présentation :** Le ou la **journaliste** enquête sur le terrain, afin de collecter, vérifier, synthétiser et commenter des informations pour les présenter au public.

**Le rôle dans le jeu :** Chaque nuit, il ou elle peut demander à la personne qui anime de voir la carte d'un joueur ou d'une joueuse, pour découvrir son identité.

Ces informations seront très précieuses pour aider les **citoyens** et les **citoyennes** dans leur processus décisionnel (référence à l'animation – voir page 9).

Attention à ne pas être démasqué-e par les **néo-libéralismes** !

*\* Présenter le personnage de cette catégorie, en montrant la carte- 1 personnage - **facultatif** \**

## AVOCAT(E) (chasseur) :

**Présentation :** L'avocat ou l'avocate a la réplique facile. Ce personnage ne tombera pas aussi facilement que ça dans le bas de pyramide ou s'il tombe, on peut être certain et certaine que ce ne sera pas seul-e.

**Le rôle dans le jeu :** L'avocat ou l'avocate, s'il ou elle se fait couper ses droits par les **néo-libéralismes** ou accuser par les autres joueurs et joueuses, a le pouvoir de répliquer en poursuivant pour préjudice n'importe quel autre joueur ou joueuse. La personne accusée perdrait tous ses droits et le jeu sera terminé pour elle et pour **l'avocat(e)**.

*\* Présenter le personnage de cette catégorie, en montrant la carte- 1 personnage - **facultatif** \**

## **CONDITIONS DE VICTOIRE**

**Les citoyens et les citoyennes gagnent** : lorsqu'ils et elles ont réussi à convaincre tous les néo-libéralismes qu'une autre société est possible. La pyramide sociale est donc détruite pour la construction de la pyramide de l'espoir.

**Les néo-libéralismes gagnent** : lorsqu'ils et elles ont ôté tous les acquis sociaux des citoyens et citoyennes, afin de les maintenir dans la pauvreté. C'est donc le maintien de la pyramide sociale.

## ● TOURS DE JEU ●

**Tout d'abord, il faut préparer le bon nombre de cartes pour animer le jeu. Un nombre vous est suggéré dans la présentation des personnages, mais c'est à vous de l'adapter selon le groupe visé. Seuls, les néo-libéralismes et les citoyens et citoyennes sont essentiels pour la base du jeu. Les autres personnages s'ajoutent en surplus. Libre à vous de tous les ajouter ou d'en choisir quelques-uns.**

1. Désigner un ou une maître du jeu (personne à l'animation).
2. L'animation distribue à chaque personne 1 carte *personnage* face cachée. Personne ne doit la voir. Une fois toutes les cartes distribuées, on demande aux personnes de regarder leur carte secrètement et de la retourner face cachée devant elle, soit sur le plancher ou sur une table. La carte doit être accessible à la personne qui anime en tout temps.
3. **C'EST LA NUIT** : l'animation demande à toutes les personnes de fermer les yeux. Le village s'endort.

\* **Note** : Il est important d'insister sur le fait que les personnes participantes doivent garder leurs yeux fermés, sauf si leur personnage est nommé par l'animateur.

Insister sur le fait que c'est silence. Durant la nuit certains personnages se réveille (ouvre les yeux), mais garde le silence.

Lorsque vous demandez aux néolibéraux d'ouvrir leurs yeux nommez leur nom, afin que les personnes participantes sachent qui elles sont.

Demander leur de se regarder, car ils doivent savoir qui sont leurs ami(e)s et qu'ils doivent se protéger.

4. (*Premier tour seulement*) L'animation appelle l'agent(e) d'aide sociale. La personne se réveille (ouvre les yeux) et désigne en pointant 2 joueurs/joueuses les personnes qui seront mariées jusqu'à la fin du jeu. On doit pointer les personnes dans le silence pour ne pas se faire remarquer. On peut se pointer soi-même. Le ou la maître du jeu fait le tour de la table et touche discrètement le dos des 2 personnages qui sont considérés *EN COUPLE*.

L'agent(e) d'aide sociale se rendort (referme les yeux).

5. (*Premier tour seulement*) Le ou la maître du jeu appelle les 2 personnages qui sont considérés *EN COUPLE* à se réveiller. On se rappelle que ces deux personnes ont été touchées par la personne qui anime. Donc, les 2 personnes, suite à l'appel, ouvrent les yeux, se regardent et vont refermer les yeux. À partir de maintenant, elles forment une équipe, pour le meilleur et pour le pire.
- 

6. (*Tous les tours*) Le ou la maître du jeu appelle le ou la **Journaliste**. La personne se réveille, et désigne une personne qu'elle veut sonder. Le ou la maître du jeu montre au **Journaliste** la carte de la personne pointée ou lui mime son identité cachée.

Le ou la **Journaliste** se rendort.

7. (*Tous les tours*) Le ou la maître du jeu appelle les **néo-libéralismes**. Eux (et eux seulement) lèvent la tête, ouvrent les yeux se concertent **silencieusement** et désigne une victime.

Durant ce tour, le ou la **Militant(e)** peut espionner les néo-libéralismes (en clignant des yeux, en regardant entre ses doigts, etc.).

Les **Néo-libéralismes** et **le ou la militant(e)** se rendorment.

8. (*Tous les tours*) Le meneur appelle **l'organisme de défense collective de droits**. Le meneur dit : « **l'organisme de défense collective de droits** reçoit un appel d'une victime des **néo-libéralismes**. Va-t-elle pouvoir l'aider? » Le meneur montre à **l'organisme de défense collective de droits** la victime des **Néo-libéralismes**. **L'organisme de défense collective de droits** fait signe de la tête si oui il peut l'aider ou non.

**L'organisme de défense collective de droits** n'est pas obligé d'user de son pouvoir à un tour spécifique. Rappelons que seulement 2 personnes pourront être sauvées. Le ou la maître du jeu révélera la décision de l'organisme le matin venu.

***N.B. Une fois que l'organisme aura sauvé 2 personnes, on ne l'appellera plus pour se réveiller. Sa mission sera terminée.***

---

9. **C'EST LE JOUR** : le village se réveille, tout le monde lève la tête et ouvre les yeux. Le ou la maître du jeu désigne la personne qui a été victime des **Néo-libéralismes** durant la nuit. Le ou la maître du jeu annonce aussi ce que l'organisme en défense collective des droits a fait avec cette personne : l'a-t-elle sauvée ou non ? Ce joueur ou cette joueuse révèle sa carte

(s'il ou elle n'a pas reçu l'aide de l'**organisme de défense collective de droits**). Il ou elle perd tous ses droits et est éliminé-e du jeu.

- Si ce joueur est l'**Avocat(e)**, il ou elle a le droit de répliquer et poursuivre pour préjudice immédiatement un autre joueur ou une autre joueuse de son choix. Cette personne sera également éliminée.
- Si ce joueur ou cette joueuse est l'un des 2 personnages EN COUPLE, l'autre « partie du couple » subira les mêmes conséquences et sera également éliminée.

**Une fois éliminée, quel que soit son personnage, la personne ne pourra plus communiquer avec les autres sous quelque forme que se soit. La personne peut observer ce qui se passe, mais ne peut plus rien dire et ne peut pas donner d'indices aux autres. Par contre, elle n'est pas obligée de fermer les yeux le soir venu.**

10. **Puis c'est le moment de la grande commission d'enquête !** Les joueurs et les joueuses, à force de débats, doivent désigner l'un d'entre elles et eux, qui sera éliminé-e avant la prochaine nuit.

**À tour de rôle on s'exprime :**

- Les **citoyens/citoyennes** tentent de démasquer un **néo-libéralisme** et de faire voter les autres pour son élimination.
- Les **néo-libéralismes** doivent user de bluff et de mensonges pour se faire passer pour des **citoyens/citoyennes**.
- Le ou la **journaliste** ainsi que le ou la **militant(e)** doivent aider les **citoyens/citoyennes**, mais sans mettre trop tôt leurs conditions de vie en danger en exposant leur identité.
- Les 2 personnages qui sont considérés conjoint de fait doivent se protéger l'un et l'autre.

11. La personne désignée par la majorité des voix est éliminée. Elle révèle sa carte et ne pourra plus communiquer avec les autres sous quelque forme que ce soit. En cas d'égalité, les joueurs revotent pour départager la personne éliminée.

**Si après plusieurs discussions, les citoyens et les citoyennes ne tranchent pas sur la personne qu'ils et elles soupçonnent être néolibérale, le ou la maître du jeu peut décider qu'il est temps de se rendormir sans avoir pu éliminer qui que ce soit.**

12. **C'EST LA NUIT** : Et on recommence !

**\*\*\* Le jeu reprend à partir du # 6 \*\*\***

# **Retour sur le jeu et les conclusions qu'on en retire**

(30 à 45 min)

## **Idée de question pour le retour :**

1. À votre avis ce petit jeu reflète-t-il la réalité du système en place, c'est-à-dire la pyramide sociale?
  - a. Pourquoi?
  - b. Quels sont les ressemblances et les différences?
  - c. Quels étaient les pouvoirs en place dans ce jeu?  
\*\* Reprendre chacun des néolibéralismes les placer dans la pyramide et analyser avec les personnes participantes les pouvoirs qu'ils détiennent (économique, politique et/ou idéologique)
2. Est-ce que la pyramide sociale représente bien la société actuelle ?
  - a. Pourquoi, selon vous, ça fonctionne de cette manière ?
  - b. Qui en profite ?
3. À votre avis la pyramide de l'espoir est-ce la solution?
  - a. Qui en profiterait si la société fonctionnait comme la pyramide de l'espoir ?
  - b. Y aurait-il des perdants?
4. Est-ce que cette pyramide représente bien le projet de société sur lequel on travaille dans notre groupe? Avec le Front commun des personnes assistées sociales du Québec ? Pourquoi?

**ANNEXE 1**



**Yves-Thomas Dorval**  
**Président du Conseil du patronat**



**Pierre Karl Péladeau**  
**Président**  
**Québecor**



**Stephen Poloz**  
**Président**  
**de la Banque du Canada**



**Alain Bellemare**  
**Président et chef de la direction**  
**de Bombardier**



**Philippe Couillard**  
**Premier ministre provinciale**



**Justin Trudeau**  
**Premier ministre fédéral**



François Blais  
Ministre de l'emploi et  
de la solidarité sociale



personne vivant  
avec un problème  
de santé mentale



personne  
itinérante



Personne en  
alphabétisation



personne travaillant  
au salaire minimum



personne travaillant  
emploi précaire



personne  
travaillant dans  
la construction



M è r e  
monoparentale



Chômeur



Artiste de cirque



Étudiant



personne handicapée



personne à la retraite



Autochtone



personnes immigrantes



personne assistée sociale



Accuse 2  
personnes de  
vivre  
maritalement

**Agent(e)  
aide sociale**

Peux voir  
la carte  
d'une  
personne



**Journaliste**



Poursuit pour préjudice

**Avocat(e)**

Espionne  
les néo-  
libéralismes



**Militant(e)**



Peut sauver 2  
personnes

**organisme de défense  
collective de droit**



**journalier / journalière  
dans une usine**



**Mécanicien(ne)**

**architecte**





Électricien(ne)



Plombier /  
plombière



agriculteur(e)



ambulancier /  
ambulancière



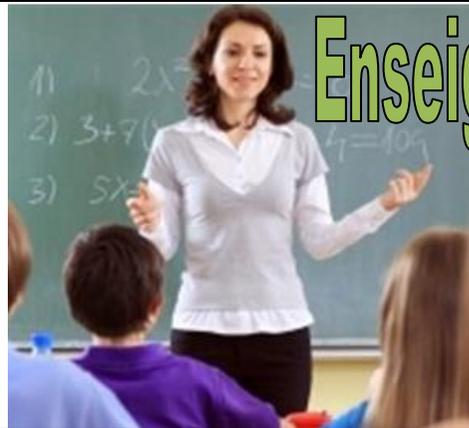
Éducatrice en  
service de garde



Coiffeuse /  
Coiffeur



Fleuriste



Enseignant(e)



**Infirmière /  
infirmier  
scolaire**



**Bricadier /  
Bricadière  
scolaire**



**Chauffeur /  
Chauffeuse  
a u t o b u s**



**Camionneur /  
Camionneuse**



**Palefrenier /  
Palefrenière**



**Vétérinaire**



**Biologiste**



**Amuseur  
p u b l i c**