

# Dépasser les frontières

Chaque individu développe des stratégies de déplacement avec des parcours habituels et des points d'évitement. Logique : il n'est pas si facile de se déplacer vers un territoire inconnu, de repousser certaines barrières physiques et psychologiques. C'est le constat opéré par plusieurs études <sup>1</sup>, dont « Jeunes en ville, Bruxelles à dos » <sup>2</sup>, de l'AMO Samarcande. Pour y répondre, celle-ci a développé un jeu intitulé *Bruxelles X*. Résumé et pistes de prolongement.

**Objectifs :**

- dépassement des frontières « mentales »
- ancrage à son propre territoire et à un territoire partagé
- apprentissage à l'utilisation des transports en commun, notamment en « zone inconnue »
- augmenter son capital culturel et social
- enrichir son regard

**Public :** tous publics (à adapter)

**Durée :** une journée

Le projet *Bruxelles X* s'inscrit dans une volonté de travailler activement sur l'appropriation de l'espace urbain par des jeunes de différents quartiers. C'est un grand jeu de piste où les jeunes, par groupe de 5 à 6 jeunes, construisent progressivement leur itinéraire grâce à des indices récoltés auprès des Mister X, que le groupe devra attraper lors d'une chasse à l'homme dans les espaces publics. Après avoir réussi une petite épreuve soumise par Mister X, le groupe obtiendra un indice qui lui permettra d'identifier le futur lieu à découvrir. A l'aide de différents supports, il décidera alors de la meilleure stratégie de mobilité pour s'y rendre, selon les moyens de transport disponibles (dans le cas de *Bruxelles X* : le métro, le bus, le tram ou aller à pied).



A chaque destination, le groupe fera la rencontre d'un acteur du monde culturel, sportif ou des loisirs qui fera vivre aux jeunes une activité ludique et active leur permettant d'expérimenter et de mieux comprendre ce qui se vit en ce lieu.

Pour en connaître tous les détails, l'AMO (Aide en Milieu Ouvert, service d'aide à la jeunesse) Samarcande a édité un outil pédagogique très précis et riche qui vous permettra de reproduire le projet. Outil disponible auprès de Samarcande : 02 647 47 03 - samarcande@skynet.be

## Quelques idées complémentaires ou réalisables lors d'un simple jeu de piste dans un espace de vie (quartier, village...) :

### 1<sup>ère</sup> étape : Construire et nourrir la carte mentale

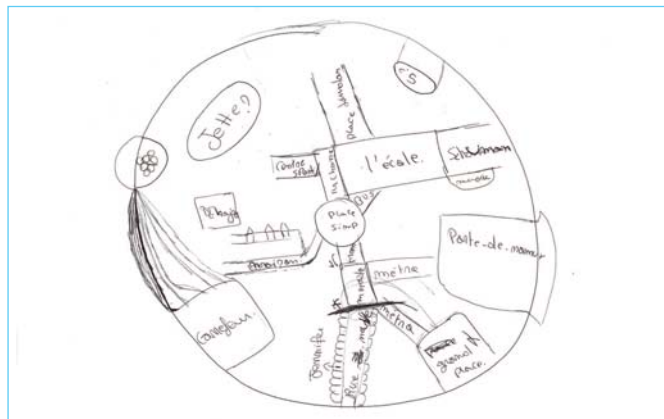
Avant de s'engager vers des territoires méconnus, de « repousser les frontières », une première démarche pourrait avoir comme objectif de connaître les frontières actuelles du participant, sa « carte mentale initiale ». Demandez-lui de dessiner une carte subjective des lieux qu'il fréquente (domicile, école, centre sportif, copains, magasins, parcs...) et comment il s'y rend (par quelle rue, quelle moyen de transport). Les distances/échelles n'ont pas d'importance. Il peut ensuite « raconter » cette carte : « ici, je promène mon chien », « ici, c'est mon école », « là, je fais du sport »... (> voir [www.ateliers-urbains.be/projet/cartes-mentales](http://www.ateliers-urbains.be/projet/cartes-mentales)). On pourra par la suite enrichir cette carte mentale initiale des expériences et lieux visités lors du jeu de piste.

### 2<sup>ème</sup> étape : Un autre regard

Deux mises en situation pour mettre en avant les difficultés de se mouvoir dans un espace public.

- 🕒 Avec les yeux bandés, proposer un petit parcours accompagné d'un guide (voire d'une personne malvoyante), durant 5 minutes.
- 🕒 Provoquer une rencontre avec une personne à mobilité réduite et mettre les participants dans une situation similaire en proposant un parcours en chaise roulante.

Après ces expériences, prendre le temps de faire un petit débriefing avec les participants pour recueillir les impressions : difficulté de se repérer, s'orienter? Ont-ils été surpris de percevoir certaines choses autrement (bruits et odeurs des voitures...)? Qu'en retiennent-ils ?



### 3<sup>ème</sup> étape : Développer la compréhension de la mobilité

A chaque étape du jeu *Bruxelles X*, les participants découvrent un lieu et y vivent une animation. Proposer une rencontre avec les acteurs de la mobilité (chauffeurs, visite d'un entrepôt ou des coulisses des transports publics, association militant pour une meilleure mobilité, pour plus d'accessibilité...) permettra de donner une meilleure représentation des enjeux et des moyens mis en œuvre. Ce sera aussi l'occasion de créer un lien entre les participants et ces différents acteurs, d'oser entrer en communication directe. Et enfin, d'appréhender une autre mobilité, de (re)découvrir des sentiers, chemins ou itinéraires méconnus...

### 4<sup>ème</sup> étape : A mon tour (après le jeu)

Ces différentes expériences et ces apprentissages pourraient être un bon prétexte pour aller à la rencontre d'un autre groupe ayant vécu le même cheminement. Après des moments d'échanges sur les vécus, ressentis et apprentissages, chacun pourrait préparer une visite de son milieu de vie, sorte de visite guidée sur le terrain de leur carte mentale initiale, pour permettre aux autres de s'approprier ce nouvel espace de vie à partager.

L'équipe pédagogique du Réseau IDée

<sup>1</sup> Évoquées dans l'article d'Alter Echos « La carte mentale et le territoire », N° spécial 306-307 « Mobilité et social, le crash test », décembre 2010, sur [www.alterechos.be](http://www.alterechos.be)  
<sup>2</sup> Téléchargeable sur [www.samarcande.be/IMG/pdf/jeunesville-bruxellesados.pdf](http://www.samarcande.be/IMG/pdf/jeunesville-bruxellesados.pdf)