



Un pas en avant : la peine de mort et la pauvreté aux États-Unis

Temps nécessaire :

Environ 30 minutes.

Principe :

Se mettre dans la peau de personnes habitant aux États-Unis, de toute condition sociale et susceptibles d'être un jour passibles de la peine de mort.

Objectif du jeu :

Faire prendre conscience que les inégalités sociales et économiques nuisent à l'accès à la justice et à un procès équitable et peuvent faciliter des condamnations à mort.

Lieu de l'animation :

Un espace suffisamment grand pour permettre aux joueurs d'avancer de front à partir d'une même ligne et de pouvoir faire une dizaine de pas vers l'avant. Un escalier peut aussi être un lieu propice car il met bien en évidence la progression des joueurs.

Matériel :

- > Cette notice qui contient toutes les consignes d'animation du jeu.
- > Les cartes de rôle (profils) à imprimer et distribuer aux joueurs au début du jeu : 1 carte par joueur. Si le nombre de joueurs est inférieur à 23, il faut choisir les cartes profils les plus variées possibles ; si plus de 23 joueurs sont présents, il est possible de dédoubler les cartes.
- > Les énoncés de situations à lire au cours du jeu.
- > Les documents de la Coalition mondiale contre la peine de mort, pour l'échange après le jeu.
- > Le flyer d'accompagnement de l'ACAT, à distribuer aux participants à la fin de la partie.

Déroulement du jeu :

Découpez et distribuez les cartes de personnages (toutes ou partie) au hasard, une par participant. Demandez-leur de les conserver et de ne pas les montrer aux autres participants. Invitez-les à lire leur carte de rôle. Laissez-leur 3 à 5 minutes pour se mettre dans la peau de leur personnage : ils doivent s'imaginer quelle genre de vie a leur personnage. Il est très important de les inciter à faire cet effort d'imagination, en les aidant par quelques questions par exemple : « Comment s'est passée votre enfance ? Dans quel pays êtes-vous né(e) ? À quoi ressemble votre vie aujourd'hui ? Combien gagnez-vous ? » Ce temps doit être calme et silencieux, chacun construit son personnage dans sa tête.

Suggestion :

Au bout de la pièce, des escaliers ou du couloir dans lequel le jeu a lieu, mettre un « symbole » de la peine de mort (dessin d'une chaise électrique, d'une corde et d'un gibet, d'une seringue, etc.) pour montrer aux participants qu'ils « avancent » vers l'exécution.



Demandez ensuite aux participants de se mettre en ligne au bout de l'espace de jeu ou en haut/en bas de l'escalier.

Expliquez que vous allez leur lire une liste de situations ou d'évènements et qu'à chaque fois qu'ils seront en mesure de répondre « oui » pour leur personnage, ils devront faire un pas en avant. Dans le cas contraire, ils devront rester sur place.

Commencez par lire à voix haute les paragraphes de l'encadré orange du document « énoncés » afin de donner quelques éléments de contexte utiles et de préciser les consignes de jeu. .

Lisez ensuite les 13 situations une par une. Marquez une pause entre chacune afin que les participants aient le temps de réfléchir et d'avancer le cas échéant. À la fin de la lecture des 13 énoncés, observez attentivement la place de chacun puis demandez aux participants de prendre note de leur position finale et de regarder autour d'eux pour voir comment ils se situent par rapport aux autres.

Bilan du jeu :

Donnez aux joueurs 2 minutes pour sortir de leur personnage. Demandez-leur de lire à voix haute leur carte aux autres participants, puis ce qu'ils ont ressenti pendant le jeu grâce à des questions du type : Qu'est ce que j'ai ressenti quand les autres avançaient et pas moi ? Qu'est ce que j'ai ressenti quand je me suis rendu compte que j'avançais et pas les autres ? Comment je me suis senti(e) dans la peau de mon personnage ? Certains ont-ils eu le sentiment que leurs droits fondamentaux n'étaient pas respectés ? À quels moments ? Concernant ceux qui avançaient souvent, à quel moment ont-ils constaté que les autres n'avançaient pas aussi vite qu'eux ?

On peut ensuite passer un moment sur les rôles de chacun : ils peuvent présenter en quelques mots ce qu'ils avaient imaginé de leur personnage et ce qui a fait qu'ils avançaient ou pas.

C'est lors de cette phase de discussion que le jeu prend toute sa dimension. L'animateur veille à bien préparer ce temps en préparant des questions. Il interroge tous les joueurs et n'hésite pas à faire des tours de table pour que tous puissent s'exprimer.

Enseignements :

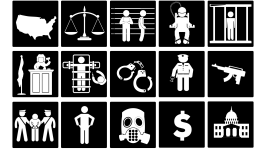
Il s'agit d'aller au-delà du jeu pour tirer des conclusions et réfléchir ensemble. Les joueurs seront amenés à se demander : Les personnages joués nous sont-ils complètement étrangers ? Est-ce que j'imaginai que des écarts si grands puissent exister ? Qu'est ce qui m'a le plus interpellé(e) ?

Pour conclure, n'hésitez pas à lire à haute voix le flyer avant de le distribuer aux participants.

Invitez-les à aller plus loin en consultant le site de l'ACAT sur la thématique « peine de mort » et « correspondance avec des condamnés » :

- <http://acatfrance.fr/peine-de-mort>
- <http://acatfrance.fr/agir-pour-condamne-a-mort>

Vous pouvez aussi leur parler de la Coalition mondiale contre la peine de mort dont l'ACAT est membre.



Pour aider l'animateur :

> Quelques conseils :

- Prenez le temps de lire –plusieurs fois éventuellement- cette notice ainsi que tous les documents qui accompagnent ce jeu afin de pouvoir bien mener le jeu et notamment la discussion finale.
- Pendant le jeu, l'animateur doit veiller à se placer toujours devant les participants. Les joueurs ne doivent pas avoir à se retourner pour le voir.
- Lorsqu'il lit (le document « énoncés » ou le flyer), l'animateur doit veiller à bien se faire entendre de tous et parler suffisamment lentement pour que les joueurs aient le temps d'assimiler ce qui est dit.
- Vous pouvez faire des petits tests préalables entre vous pour vous roder à l'exercice.

> Lexique :

- Procès équitable : le droit à un procès équitable implique le droit à l'égalité devant les tribunaux et cours de justice, le droit à une audition juste, publique et devant un tribunal compétent, indépendant et impartial, le droit d'être informé rapidement des charges qui pèsent sur soi, d'être légalement défendu et jugé sans retard et le droit à voir son verdict réexaminé.
- Procureur : il représente le ministère public, l'accusation au nom de l'intérêt public.
- Avocat commis d'office : avocat désigné par l'État pour défendre un prévenu qui n'a pas les moyens de désigner son propre avocat.

> Si des joueurs vous posent la question, voici quelques cas concrets qui ont inspiré les énoncés :

- Scott Panetti a été diagnostiqué schizophrène en 1978 et hospitalisé à de nombreuses reprises pour divers troubles mentaux. Il s'est défendu lui-même lors de son procès en 1995, habillé en cow-boy et appelant comme témoins John F. Kennedy, Jésus et le Pape. Cela n'a pas empêché sa condamnation à mort.
- Duane Buck est un Afro-américain. À son procès en 1997, un psychologue a affirmé qu'être noir accroît le risque de récidive. Cela a vraisemblablement influencé le jury qui l'a condamné à mort.
- Gerald Marshall a eu un avocat commis d'office négligent. À son procès en 2004, ce dernier n'a pas mentionné comme circonstance atténuante le fait que Gerald était le fils de toxicomanes, qu'il a été placé en famille d'accueil où il a été maltraité toute son enfance et qu'il a été mis à la rue à 18 ans.
- Hank Skinner est dans le couloir de la mort du Texas depuis 1995. En 2013, dans le cadre des appels, il a dû payer une petite partie des tests ADN que l'état ne voulait pas prendre en charge. Ces tests, payés grâce à un fonds de soutien, ont coûté 21 000 \$.