

Gardav' est un jeu de rôle à destination des groupes affinitaires, collectifs en lutte et autres manifestant·es qui souhaitent s'entraîner à réclamer leurs droits, déjouer les techniques de manipulation policière et ne rien déclarer en garde-à-vue ou en audition libre.

Ce jeu est en phase de test. Vous pouvez nous envoyer vos retours, idées, anecdotes, remarques par mail à plumecommando@riseup.net

Nous recherchons une·e illustrateur·ice graphiste pour travailler sur l'identité visuelle du jeu !
Contactez-nous !

Contient :

- **Un livret général de jeu de 12 pages**
A4 paysage recto-verso, à assembler
- **Un livret flic de 8 pages**
A4 paysage, recto-verso, à assembler
- **Un livret détenu·e de 4 pages**
A4 paysage, recto-verso
- **4 fiches "Profilage"**
A4 paysage recto-verso, à découper
- **4 fiches "Procès-Verbal"**
A4 paysage recto-verso, à découper
- **9 cartes de base GAV**
A4 paysage recto-verso, à découper
- **12 cartes "audition"**
A4 paysage recto-verso, à découper
- **19 cartes "cellule"**
A4 paysage recto-verso, à découper

Tu peux tout imprimer en A4 paysage recto-verso (retourner sur les bords courts)

GARDAV'

LE JEU

LIVRET GÉNÉRAL



INTRODUCTION

Salut à toi ! Tu t'apprêtes à partir en manif'-action ou tu viens de recevoir une convocation pour une audition libre ?

Dans tous les cas, si tu veux te préparer au mieux pour une éventuelle garde-à-vue, ce jeu est fait pour toi !

Gardav' se joue à deux ou trois : 1 ou 2 flics et 1 détenu·e.

Le but, c'est de se préparer à gérer la pression et les intimidations qui ponctuent une garde-à-vue (voir la description d'une GàV p.7 à 9).

C'est le·les flics qui vont mener le jeu avec l'aide du livret "Flic" et des cartes.

AVANT DE JOUER

Avant de jouer, il est essentiel de préciser le contexte de la garde-à-vue. Si vous jouez en groupe affinitaire, nous vous conseillons de vous servir d'une action ou d'une manifestation menée collectivement pour vous permettre le plus de réalisme et d'improvisation possible. Si non, prenez le temps de préciser le contexte, le lieu, l'infraction reprochée, le mouvement, etc.

Exemples de situations :

Le·la détenu·e se fait interpeler seul·e pendant la manif du 1er mai

Le·la détenu·e se fait interpeler avec une partie de son groupe affinitaire/collectif de lutte pendant une action d'occupation

Exemples d'infractions :

Rassemblement en vue de commettre des dégradations

Détention d'un objet proscrit par arrêté : par exemple, arme par destination

Outrage à agent

POURQUOI CE JEU ?

Ce jeu a été conçu en 2023, dans un contexte de criminalisation important des activistes écologistes en France.

Il peut être pratiqué par tout groupe affinitaire et/ou collectif militant qui souhaite se préparer à une éventuelle interpellation, ou tout simplement mieux connaître ses droits juridiques dans le cadre d'une garde-à-vue.

Le jeu a été conçu à partir de récits et d'extraits de garde-à-vues et d'auditions libres de personnes impliquées dans le mouvement des gilets jaunes et dans des luttes locales.

Néanmoins, il a été pensé par des personnes blanches, cisgenres, et issues d'une classe sociale supérieure. Il contient donc certainement des angles morts et des impensés dus à ces privilèges. N'hésitez pas à personnaliser les cartes afin d'adapter le jeu à vos réalités respectives, et à nous envoyer des retours (contact p.12).

Pour rappel : chaque garde-à-vue est différente selon le contexte, le commissariat, etc. De même, suivant notre genre, notre classe sociale ou notre physique, nous ne sommes pas égaux/égales face à la justice.

Malgré toutes nos connaissances et toute notre préparation, ça peut arriver qu'on se retrouve démuné face à la police et à ses techniques d'interrogatoire et d'intimidation. Il n'y a pas à culpabiliser d'avoir « mal fait » ou « mal répondu ». La garde-à-vue n'est pas une étape obligée dans un parcours militant, pas plus qu'une épreuve à « réussir ».

Le but de ce jeu est de se préparer à la vivre au mieux, de connaître ses options et ses droits, et non pas de la rendre anecdotique, « stylée », « héroïque ». Nous encourageons les collectifs qui s'emparent de ce jeu à rester solidaires et bienveillant·es les un·es avec les autres.

REMERCIEMENTS

Toutes les personnes qui nous ont partagé leurs récits de garde-à-vue, les compte-rendus de leurs auditions, leurs ressources.

Les legal team, et les personnes derrière les brochures d'antirep'

Les testeur·euses du jeu.

SORTIE DE GAV

À lire après la partie.

La garde-à-vue est finie ! Elle a pu durer 24H ou 48H (72H si soupçons de terrorisme).

Mais la procédure judiciaire elle, n'est pas terminée. Voici les différentes suites possibles :

Sans comparution immédiate :

Tu es libéré·e sans poursuites mais l'enquête peut continuer. Tu peux aussi être libéré avec des poursuites (rappel à la loi ou futur procès).

Dans le cas d'une comparution immédiate :

Tu passes devant le·la juge avec ton avocat·e.

Tu peux refuser la comparution immédiate pour mieux préparer ta défense (on te conseille de le faire).

Le·la juge peut décider de te relâcher (avec contraintes ou non) en attendant ton procès. Ou le·la juge peut décider de ton placement en détention provisoire. C'est là où tes garanties de représentation entrent en jeu : elles servent à prouver que tu ne te soustraira pas à la justice en fuyant.

DÉBRIEF

C'est le moment du débrief'. Prenez le temps d'exprimer vos ressentis sur vos rôles respectifs. Puis, servez-vous du PV pour vérifier les choses qui ne vous semblent pas encore claires et consulter les étapes de la GàV dans le livret général (p.7 à 9).

LES ÉTAPES

Gardav' est un jeu de rôle. On conseille d'y jouer en intérieur, dans une pièce fermée, au calme. C'est intéressant d'avoir 1 salle à côté à disposition, cela permettra à la personne jouant le·la flic de sortir de la pièce et laisser le·la détenu·e seul·e. Prenez le temps d'aménager votre espace de jeu (objets sur la table, lumière...).

Une partie se joue en trois phases distinctes.

1 - Phase de préparation (15 minutes)

La première phase est une phase de préparation, d'abord commune, puis les joueur·euses se séparent pour se préparer individuellement.

Préparation commune :

Lecture des règles.

Distribution des rôles : qui joue le·la flic et qui joue le·la détenu·e ?
Définition du temps max de jeu (c'est le·la flic qui surveillera l'heure)
Les joueur·euses posent ensemble des limites de jeu. Par exemple : pas d'insultes homophobes, pas de démonstration de violence (même factice), triggers, etc. A tout moment, le·la détenu·e peut arrêter le jeu si iel se sent mal. Même si nous recommandons de chercher le plus de réalisme possible, respecter les limites de chacun·e est plus important.

Préparation individuelle :

Flic : Prends le livret général, le livret "Flic", les annexes Procès-Verbal, Profilage et l'ensemble des cartes et va dans une autre pièce. Tu vas préparer le déroulé du jeu et te familiariser avec ton rôle de flic.

Détenu·e : Lis le livret "Détenu·e" et installe-toi dans la "salle d'audition". Ta garde-à-vue a commencé.

2 - Phase de jeu (temps défini ensemble - minimum 20 minutes)

L'audition commence. Le flic suit les instructions du paquet "flic" et se sert de sa fiche Profilage pour mener l'audition. Il note les réponses du·de la détenu·e sur la fiche Procès verbal. Le·la détenu·e fait valoir ses droits, et s'en tient au "Rien à déclarer".

Phase de débrief' (10 minutes)

La garde-à-vue est terminée. Les joueur·euse·s quittent leurs rôles et lisent ensemble la partie Sortie de GAV (p.10) puis le Procès-verbal. C'est le moment de discuter entre vous de la façon dont vous avez vécu cette partie. Vous pouvez vous servir de ce livret pour vérifier les étapes de la garde-à-vue (p.7 à 9), corriger d'éventuels oublis.

LES CARTES

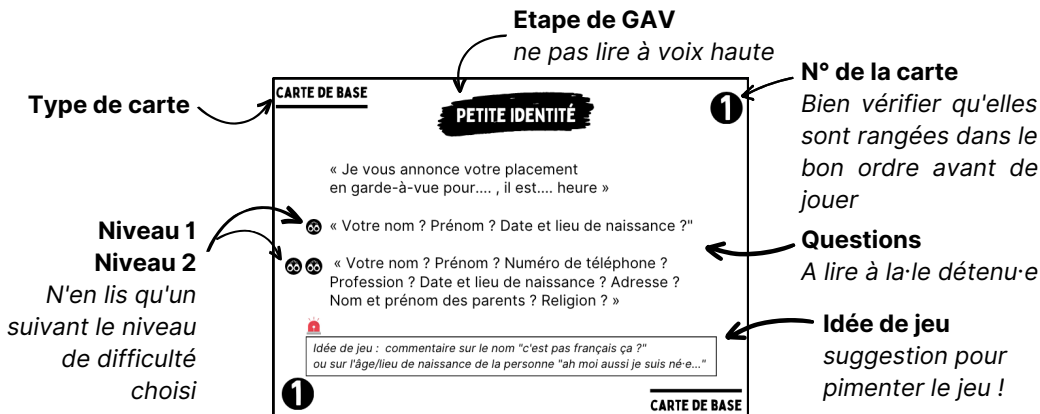
Le jeu simule une garde-à-vue, de la notification à la sortie. Durant toute la partie, les cartes alternent phases d'interrogatoire et phases en cellule. C'est le·la flic qui prépare les cartes et mène le jeu.

Plusieurs types de cartes existent:

Cartes de base :

Les cartes de base correspondent aux étapes obligatoires d'une GAV. Elles structurent la partie et sont numérotées de 1 à 9.

Ces cartes peuvent être jouées sur 2 niveaux de difficulté, indiqués par des menottes. Au niveau 1, le·la flic formule toutes les obligations légales. Au niveau 2, il passe sous silence certains droits de le·la gardé·e-à-vue, c'est donc à lui·elle de prendre l'initiative.



Tu peux aussi évoquer le non-respect de tes droits. Cela peut créer un vice de procédure et permettre l'annulation de ta garde-à-vue. Ce n'est pas parce que cet.te avocat.e t'assiste pendant la garde-à-vue que tu es obligé de le/la choisir pour ta défense si tu es poursuivi.e.

7 : Signalétique et ADN

Tu peux choisir de ne pas donner ta signalétique (empreinte et photo) et/ou ton ADN. C'est une démarche de défense collective pour réduire le fichage dont les militant.es font l'objet. Il s'agit d'un délit, pour les empreintes il est souvent poursuivi et peut aboutir à une peine plus lourde, concernant l'ADN il est plus rarement poursuivi. Récemment il est devenu légal dans le cas de certaines infractions de prendre les empreintes et la signalétique de force. A toi de jauger comment tu te sens à ce moment là.

8 : Procès-verbal

À la fin de l'audition, on te remet le procès-verbal. Lis-le attentivement et demande à le faire corriger si ça ne correspond pas exactement à ce que tu as déclaré. N'hésite pas à barrer ce qui est faux et raye les espaces vides. Certaines organisations conseillent de ne pas signer le PV afin de pouvoir le contester plus tard. D'autres recommandent de le signer après avoir inscrit « Ceci ne correspond pas à mes déclarations. »

+ D'INFOS

Pièce d'identité et identités fictives

Certaines personnes préfèrent ne pas prendre leur pièce d'identité lors d'action ou de manifestation. Si tu ne donnes pas tes papiers, la police peut t'amener au poste pour un contrôle d'identité de 4h maximum. Si la vérification d'identité est suivie d'une garde à vue ces 4 heures sont déduites des 24 premières heures de la garde à vue.

<https://paris-luttes.info/a-propos-des-identites-imaginaires-16052>

Garanties de représentation

<https://paris-luttes.info/conseils-d-avant-manif-en-cas-d-13006>

Téléphone et code PIN en GAV

<https://paris-luttes.info/du-nouveau-sur-l-obligation-de-15018>

Brochure BD : En GAV, je n'ai rien à déclarer

<https://www.infokiosques.net/spip.php?article1863>

Livre : Comment la police interroge et comment s'en défendre

https://projet-evasions.org/livre_interrogatoire/

Cartes cellule : Lors d'une garde à vue, il est fréquent d'être renvoyé en cellule, c'est même l'endroit où l'on passe le plus de temps. A plusieurs reprises pendant l'interrogatoire, le·la flic pioche 1 ou plusieurs cartes "cellule" et les donne à la personne interrogée. Le·la flic peut choisir de sortir de la pièce pendant la lecture des cartes "cellule" par le·la détenu·e.

Ces cartes ne nécessitent pas d'action particulière. Le temps passé en cellule peut être long et psychologiquement usant. Les flics peuvent utiliser ces moments hors interrogatoire pour mettre la pression ou obtenir des informations. Il est donc nécessaire de s'y préparer aussi.

Le·la flic peut aussi personnaliser les cartes "cellule".



La carte cellule est à lire par le·la détenu·e. C'est le·la flic qui lui en donne 1 ou plusieurs entre les cartes "audition"

Procès-verbal : Le jeu se termine avec la carte de base n°8 qui annonce la signature du PV (annexe à imprimer). Pendant toute la durée du jeu, le·la flic le complète. Le·la gardé·e-à-vue doit le relire et barrer ce qui est faux. La signature ou le refus de signer le PV est la dernière étape du jeu. Le PV servira de support pour débriefer sur les bonnes ou mauvaises réponses de le·la détenu·e, avec l'aide des p.7 à 9 de ce livret.

A compléter avec des infos vraies et/ou fausses : le·la détenu·e doit barrer ce qui est faux

PROCÈS VERBAL

Commissariat/Brigade de gendarmerie de _____ Infraction : _____
 de _____ Heure : _____

Petite identité de l'interpellé·e

Nom : _____ Date de naissance : _____
 Prénom : _____ Lieu de naissance : _____

Coche les niveaux joués et note s'il y a eu des ratés/réussites pour débriefer à la fin du jeu

	Niv. 1	Niv. 2	Remarques
Petite identité			
Appel à l'avocat			
Appel à un proche			
Visite médicale 1			
Fouille			
Entretien avocat 1			
Audition			
Signalétique/ADN 1			
Signalétique/ADN 2			
Procès-verbal			

Le contenu de l'audition : 1. l'interpellé·e, 2. l'interpellant, 3. l'interpellation

Signature de la personne entendue _____ Signature de l'OPJ _____

Cocher les niveaux et inscrire des remarques permettra de débriefer à la fin du jeu

Définition

La garde à vue est une mesure privative de liberté prise à l'encontre d'une personne suspectée d'avoir commis une infraction, c'est donc une mesure qui fait partie de la procédure de l'enquête. Elle permet à l'enquêteur·ice d'avoir le·la suspect·e à sa disposition pour pouvoir l'interroger et vérifier si ses déclarations sont exactes.

Durée

La durée de la garde à vue est de 24 heures. Elle ne peut être prolongée de 24 heures supplémentaire que si la peine encourue est d'au moins 1 an d'emprisonnement. Pour les affaires particulièrement complexes et graves, la prolongation peut être aller jusqu'à 72 heures (voire 96 heures ou 120 heures, en cas de risque terroriste), sur décision du juge des libertés et de la détention (JLD) ou du juge d'instruction.

La garde à vue démarre généralement au moment de l'interpellation, on doit te la notifier.

Droits

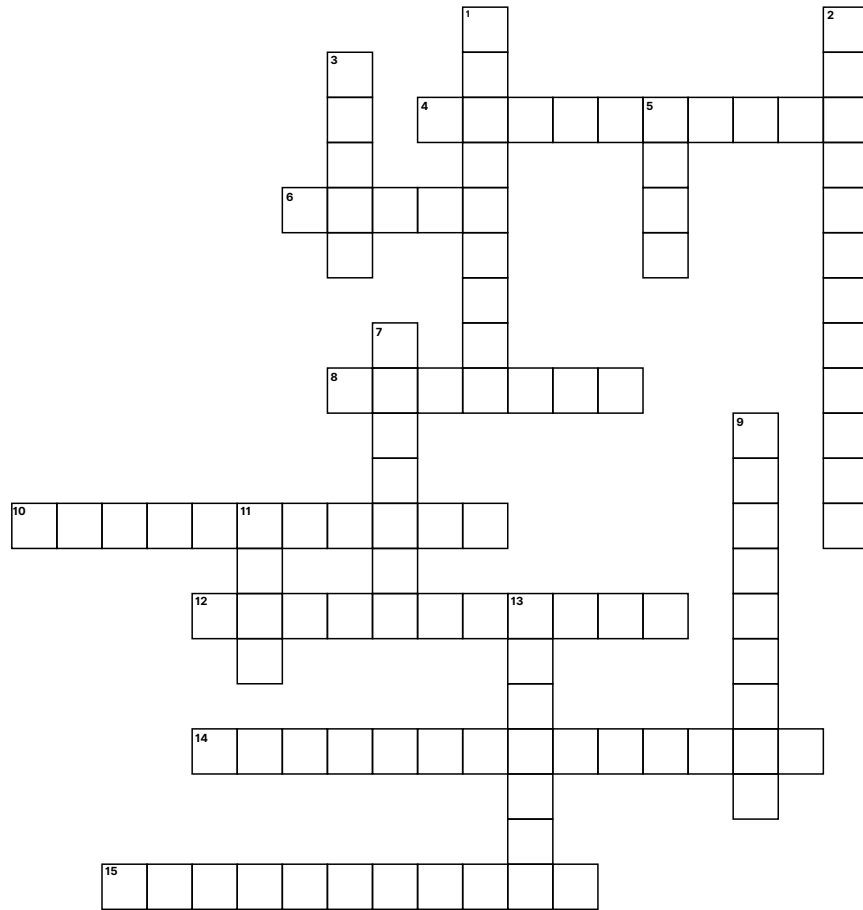
- Droit d'être examiné·e par un médecin
- Droit de faire prévenir par téléphone un·e proche (un·e seul·e), son employeur·euse, et si tu es de nationalité étrangère, les autorités consulaires de ton pays
- Droit d'être assistée par un·e avocat·e, que tu désignes, ou commis d'office, dès le début de la garde-à-vue
- Droit d'être assisté·e par un·e interprète
- Droit de garder le silence

Les étapes

1 - Petite identité / État civil

C'est la première chose que les flics te demandent. La loi t'oblige à ne décliner que ta petite identité, c'est-à-dire ton nom, prénom, date et lieu de naissance, et noms/prénoms de tes parents si tu as des homonymes. Pour toute autre question, tu peux répondre : « Je n'ai rien à déclarer ».

All Crosswords Are Beautiful



Lignes

- 4. Carrefour des luttes
- 6. Epuisette grandeur nature
- 8. Assassin des vitrines
- 10. Terrorisme intellectuel
- 12. Comité d'accueil populaire
- 14. Défenseur-euse de l'eau
- 15. Encore raté

Colonnes

- 1. "Est-ce que vous les condamnez ?"
- 2. "Siamo tutti ..."
- 3. Indémodable
- 5. Arme par destination
- 7. Métier à plein temps
- 9. "Violences sexistes, riposte ..."
- 11. 1312
- 13. ça pique les yeux



Hé coucou !

C'est toi qui va mener la garde-à-voir, poser les questions, envoyer le·la détenu·e en cellule et tenter d'obtenir des informations. Ton but est d'être le·la plus réaliste possible.

Bien se préparer : Il est nécessaire de parcourir les cartes et le Procès-Verbal (en annexe) en amont, ainsi que de remplir la fiche Profilage (en annexe). Mieux tu prépareras le déroulé de l'audition, plus tu pourras te permettre d'improviser et de déstabiliser le·la détenu·e.

Jouer au-delà des cartes : Le paquet "flic" est le fil rouge de l'audition mais il ne faut pas hésiter à jouer au delà : sortir de la pièce, apporter un verre d'eau, poser des questions informelles, aller sur ton téléphone, passer du vouvoiement au tutoiement, distribuer des cartes cellule quand tu le souhaites, etc...

Prendre son temps : Les gardes-à-voir durent longtemps. N'hésite pas à prendre ton temps lorsque tu poses des questions, à attendre les réponses, à bien lire les cartes "flics", à marquer des pauses en sortant de la pièce, en regardant ton téléphone ou en faisant les mots croisés p.8 ! Cela te permettra de jouer du mieux possible et simulera au détenu·e la sensation d'attente.

Utiliser les techniques de manipulation : Différentes techniques de manipulation utilisées par la police sont décrites p.4-5. Prend le temps de les lire. Tu peux t'en servir pour préciser ton personnage et faire varier les techniques tout au long de la phase audition.

Si vous êtes 2, vous pouvez vous mettre d'accord sur une stratégie d'interrogatoire commune.

Matériel : Prévois de quoi surveiller l'heure (c'est toi qui fais en sorte que le jeu ne dépasse pas la durée définie avec le·la détenu·e), de l'eau, un stylo pour compléter le Procès Verbal et/ou les mots croisés.

Si tu le souhaites, tu peux avoir ce livret avec toi pendant l'audition, ainsi que la fiche Profilage et le Procès verbal. N'hésite pas à t'en servir comme accessoires de jeu. Tu peux aussi avoir des faux documents pour donner l'impression de posséder un dossier complet sur le·la détenu·e.

PHOTO COMPROMETTANTE

· À utiliser avec la carte audition "photo compromettante"



Photo zoomée



EXEMPLES DE JEU

Afin d'improviser au mieux ton rôle de flic, voici quelques exemples de jeu que tu peux mettre en place pendant la partie. Il y a aussi des indications sur les cartes du paquet flic.

Passer un coup de fil : Sors de la salle d'audition et fais semblant d'appeler un·e collègue en étant sûr d'être entendu·e par le·la détenu·e. Parle de la garde-à-vue, des difficultés que représente le·la détenu·e, que tu vas monter le ton, finir tard, que d'autres détenu·es ont parlé, etc.

Jugement politique : Permits-toi de dire ce que tu penses des éco-terroristes, des dégradations. Condamne les violences etc.

Réflexion sur la tenue : Sert-toi de la tenue de le·la détenu·e pour l'enfermer dans une identité.

Jouer la compréhension : Tu peux aussi décider de jouer la compréhension de l'action menée, parler positivement de l'engagement, de défendre ses idées.

Offrir quelque chose : Amène un verre d'eau ou un gâteau pour le·la détenu·e. Demande-lui quelque chose en échange peu de temps après.

Sortir sans explication : Tu peux tout simplement quitter la salle d'audition à un moment inopiné puis revenir quelques minutes plus tard sans t'expliquer.

Si contexte d'arrestation en groupe : Tu peux jouer sur la notion de soin. Accuse le·la détenu·e d'être responsable de la longueur de la GàV pour ses camarades, de ne pas penser à elleux. Dis-lui qu'ils ont déjà parlé, etc.

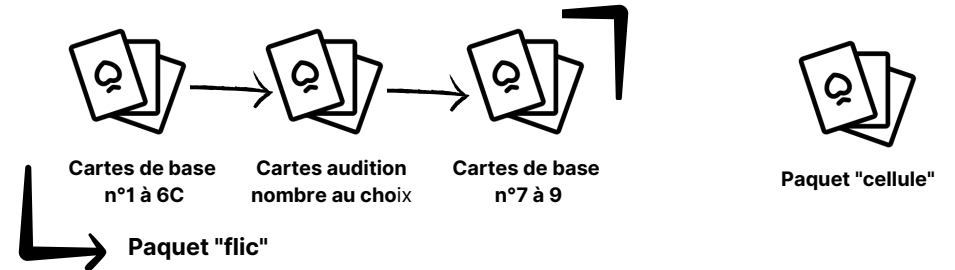
PRÉPARER LES CARTES

Pour préparer le paquet "flic", munis-toi d'abord des cartes de base et range-les par ordre croissant de 1 à 9 (tu liras la n°1 en premier).

Ensuite, lis les cartes "audition", choisis celles que tu souhaites intégrer. Tu peux également en rédiger de nouvelles sur les cartes "audition" à personnaliser.

Intercale les cartes "audition" de ton choix **entre les cartes de base n°6C et n°7**. Les dernières cartes de base correspondent à la fin de la garde-à-vue. Les cartes de base et les cartes "audition" constituent le paquet flic qui sera le fil rouge de la garde-à-vue.

Le paquet de cartes "cellule" sera posé à côté de toi pendant la GAV. Sers t'en lorsque tu souhaites envoyer le·la détenu·e en cellule. Tu en distribueras aussi entre les cartes "audition". Tu peux rédiger des cartes "cellule" à personnaliser, ou les retirer du paquet.



PRÉPARATION STRATÉGIQUE

Lis le Procès-Verbal (en annexe). Tu vas le remplir au fur et à mesure du jeu. Le PV fait partie du jeu (la dernière étape de garde-à-vue est la signature ou non du PV par le·la détenu·e) mais c'est aussi un support pour débriefing.

Remplis la fiche Profilage (en annexe) avec ce que tu sais de le·la détenu·e et imagine ta stratégie d'interrogatoire à partir des techniques de manipulation et des exemples de jeu (p.4 à 6). Quand tu es prêt·e, rassemble ton matériel, prends le temps de te mettre dans ton rôle et rejoins le·la détenu·e. Le jeu commence quand tu entres dans la pièce.

TECHNIQUES DE MANIPULATION

Rabaisser et dévaloriser

Rabaisser une personne afin qu'elle se sente dévalorisée et qu'elle mette en doute ses capacités et développe une dépendance émotionnelle est une technique typique des flics.

Pour t'atteindre, les jugements moraux et critiques seront dirigés vers des thématiques que les flics savent sensibles pour toi.

Ils peuvent te mettre face à tes contradictions et tes doutes, reporter sur toi la responsabilité de la situation difficile que tu vis, te faire croire que tu as agi stupidement.

« Ça t'amuse de jouer au révolutionnaire ? Tu crois que t'es écolo avec tes baskets ? C'est pas en taguant des murs que ça réglera les violences conjugales »

Principe de réciprocité

Le principe de réciprocité se construit sur une norme sociale : lorsque tu reçois quelque chose, tu as l'obligation de donner en retour.

Les faveurs « qu'offrent » les flics compensent en réalité des manques créés par la privation de liberté : verre d'eau, kit hygiène, repas chaud qui respecte ton régime alimentaire, sanitaires.

Ces faveurs sont utilisées pour créer un sentiment de redevance. Les flics peuvent s'en servir lorsque le·la gardé·e-à-vue ne coopère pas, en sous-entendant que c'est faire preuve d'impolitesse et/ou d'ingratitude, pour créer de la culpabilité.

Écoute aversive

L'écoute aversive, c'est quand le·la flic qui t'interroge regarde ailleurs ou fait autre chose pendant que tu lui parles.

Le but : déstabiliser, créer une sensation de gêne et donner l'impression que ce que tu dis n'a aucun intérêt, que cette audition est un protocole de routine ennuyeux. Cela donne aussi l'impression que les idées des flics sur toi sont déjà toutes faites.

Tu peux vouloir à tout prix attirer leur attention et te justifier.

Exploiter les croyances et les sensibilités

Pour faire naître en toi un sentiment de culpabilité ou de manque de confiance, ils·elles vont essayer de te convaincre que tes actes ont été en contradiction avec tes propres valeurs. Voici quelques croyances classiques de nos sociétés occidentales, inconsciemment intégrées et rarement remises en question :

Il faut tout savoir sinon on est ignorant·e et stupide. Il ne faut pas se tromper. Faire des erreurs est synonyme de stupidité. Il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis. Quand on s'engage, on doit absolument tenir parole et aller au bout, même si l'on change d'avis. Les gens doivent être punis pour leur méchanceté ou s'ils·elles ne respectent pas les règles. Il faut toujours prendre les bonnes décisions, sinon on est stupide.

Créer de l'espoir et de la déception

Faire miroiter une promesse va déclencher chez une personne un processus d'imagination et de projection positif lié à l'espoir de la réalisation de cette promesse. Lorsque cette dernière n'est finalement pas tenue, cela crée une désillusion et une déception. En faisant sciemment des fausses promesses, l'objectif est de pousser à un épuisement émotionnel. Comme tu subis un grand nombre de privations, la police peut te faire miroiter plein de faveurs puis créer de la déception en te les refusant. Le processus est encore plus vicieux lorsque les policiers·policières t'accusent d'être responsable de leur refus (et donc de ta déception).

« Si vous vous étiez montré·e plus coopérative, nous aurions pu faire un geste pour vous ».

Il y a plein d'autres techniques de manipulation pratiquées par les flics en interrogatoire. Nous avons choisi celles-ci dans le livre « Comment la police interroge, et comment s'en défendre », qu'on vous invite à lire ! Il est disponible gratuitement en ligne : https://projet-evasions.org/livre_interrogatoire/

RÉCAP

Petite identité: Donne ton nom, prénom, date et lieu de naissance ET C'EST TOUT. Si tes parents portent le même prénom que toi (homonymes), tu dois aussi donner leurs noms et prénoms.

Appel à l'avocat·e: Donne son nom, prénom et barreau. Pas besoin du numéro de téléphone.

Prévenir un·e proche: Donne son nom, prénom et numéro de téléphone. Dis que c'est un membre de ta famille même si ce n'est pas le cas. C'est le·la flic qui passe l'appel.

Visite médicale: Tu peux demander une visite médicale quand tu veux.

Prise de signalétique/ADN : Tu peux refuser la prise de signalétique et/ou le prélèvement ADN mais tu prends le risque d'avoir des peines supplémentaires. À toi de choisir.

Signature du PV : Tu peux signer ou pas le PV. Ne pas le signer permet potentiellement de pouvoir le contester plus tard. Dans tous les cas, relis bien toutes les informations, barre ce qui est faux et raye les espaces vides.

En audition : Attention à ne pas réagir verbalement aux commentaires. Si ce n'est pas une question tu ne dis rien. Répond aux questions par "Je n'ai rien à déclarer".

LIVRET DÉTENU.E



INTRODUCTION

C'est toi qui va jouer le-la détenu·e durant cette partie. Ton objectif est de ne rien répondre aux flics à part ta petite identité et "Je n'ai rien à déclarer", à faire valoir tes droits et à te protéger au maximum de leurs menaces et intimidations. Tu peux te servir du récap' en fin de ce livret durant la partie.

Tu peux également échanger avec la·les personnes qui jouent les flics pour bien fixer tes limites en terme de jeu de rôle. N'hésite pas à dire stop si tu te sens mal, ou à arrêter le jeu pour re-définir des limites.

Durant une garde-à-vue, tu ne décides de rien. Pour simuler cette situation et te préparer à ce moment, c'est le-la flic qui va mener la partie à l'aide des cartes du jeu.

PRÉPARATION

Avant de partir en manif'/action, tu as pensé à:



- Envoyer tes garanties de représentation (justificatif de domicile, contrats, attestation familiale, relevés Pôle Emploi et/ou CAF, pièce d'identité...) à un·e proche. Si tu es placé·e en GàV, tes garanties de représentation serviront éventuellement à ta sortie, pour t'éviter une détention provisoire.
- Noter sur ton bras au marqueur le numéro de ton·ta proche, ou l'apprendre par cœur. Tu le-la préviens qu'il est possible qu'iel reçoive un appel du commissariat, et lui transmet également le n° de la legal team.
- Apprendre le nom, prénom et barreau de l'avocat·e de la legal team : inventes-en un (Marc Assin du barreau de Créteil) ou choisis celui ou celle d'une action passée.
- Laisser ton téléphone chez toi pendant l'action.

*(Nous avons choisi de privilégier ce scénario de base car ce sont des éléments de préparation recommandés par différentes legal team.
Tu peux décider de ne pas les suivre et faire évoluer le scénario en fonction.)*

RIEN À DÉCLARER



Pour les flics, la garde-à-vue sert à te soutirer le plus d'informations possibles. Le mieux est donc de ne rien leur dire. Garder le silence est un droit ! Quoique tu dises, les flics peuvent se servir du moindre détail pour interpréter tes paroles et te faire dire ce qu'ils veulent entendre, même si tu penses être innocent. Le fait de répondre ne te fait pas sortir de garde-à-vue plus vite, au contraire, tu peux rester plus longtemps car les flics savent qu'ils peuvent te faire parler. C'est pourquoi le "rien à déclarer" est la meilleure façon de se protéger afin de préparer son éventuelle défense plus tard. Cela vaut aussi pour les moments hors interrogatoire ! Attention aux questions informelles dans les couloirs, en cellule, lors de la fouille, etc...

CARTES À LIRE

Durant la partie, le-la flic te distribuera des cartes à lire. Ces cartes simulent les moments hors interrogatoire : Fouille, entretien avec l'avocat·e, visite du médecin. Prends le temps de les lire, elles sont scénarisées pour te permettre de te préparer au mieux.

Tu recevras aussi des cartes "cellule". Ces cartes simulent le temps passé en cellule, ce qui représente la majorité du temps de ta garde-à-vue. Prends le temps de les lire.

AVANT DE COMMENCER

Rappelle-toi les coordonnées de l'avocat·e et celles de ton·ta proche. Tu peux les écrire sur ton bras. Le-la flic ne devrait pas tarder à te rejoindre. Bon courage ! On t'attend à la sortie du commissariat avec des fringues propres et des bonbons !



PROCÈS VERBAL

Commissariat/Brigade de gendarmerie
de _____

Infraction :
Heure :



Petite identité de l'interpelé·e

Nom : _____ Date de naissance : _____
Prénom : _____ Lieu de naissance : _____

Coche les niveaux joués et note s'il y a eu des ratés/réussites pour débriefier à la fin du jeu

	Niv. 1	Niv. 2	Remarques
Petite identité			
Appel à l'avocat			
Appel à un proche			
Visite médicale 1			
Fouille			
Entretien avocat 1			
Audition			
Signalétique/ADN 1			
Signalétique/ADN 2			
Procès-verbal			

Compte-rendu de l'audition : l'interpelé·e reconnaît l'infraction

Signature de la personne entendu·e

Signature de l'OPJ

PROCÈS VERBAL

Commissariat/Brigade de gendarmerie
de _____

Infraction :
Heure :



Petite identité de l'interpelé·e

Nom : _____ Date de naissance : _____
Prénom : _____ Lieu de naissance : _____

Coche les niveaux joués et note s'il y a eu des ratés/réussites pour débriefier à la fin du jeu

	Niv. 1	Niv. 2	Remarques
Petite identité			
Appel à l'avocat			
Appel à un proche			
Visite médicale 1			
Fouille			
Entretien avocat 1			
Audition			
Signalétique/ADN 1			
Signalétique/ADN 2			
Procès-verbal			

Compte-rendu de l'audition : l'interpelé·e reconnaît l'infraction

Signature de la personne entendu·e

Signature de l'OPJ

PROCÈS VERBAL

Commissariat/Brigade de gendarmerie
de _____

Infraction :
Heure :



Petite identité de l'interpelé·e

Nom : _____ Date de naissance : _____
Prénom : _____ Lieu de naissance : _____

Coche les niveaux joués et note s'il y a eu des ratés/réussites pour débriefier à la fin du jeu

	Niv. 1	Niv. 2	Remarques
Petite identité			
Appel à l'avocat			
Appel à un proche			
Visite médicale 1			
Fouille			
Entretien avocat 1			
Audition			
Signalétique/ADN 1			
Signalétique/ADN 2			
Procès-verbal			

Compte-rendu de l'audition : l'interpelé·e reconnaît l'infraction

Signature de la personne entendu·e

Signature de l'OPJ

PROCÈS VERBAL

Commissariat/Brigade de gendarmerie
de _____

Infraction :
Heure :



Petite identité de l'interpelé·e

Nom : _____ Date de naissance : _____
Prénom : _____ Lieu de naissance : _____

Coche les niveaux joués et note s'il y a eu des ratés/réussites pour débriefier à la fin du jeu

	Niv. 1	Niv. 2	Remarques
Petite identité			
Appel à l'avocat			
Appel à un proche			
Visite médicale 1			
Fouille			
Entretien avocat 1			
Audition			
Signalétique/ADN 1			
Signalétique/ADN 2			
Procès-verbal			

Compte-rendu de l'audition : l'interpelé·e reconnaît l'infraction

Signature de la personne entendu·e

Signature de l'OPJ



PROFILAGE



Mener un interrogatoire, ça se prépare. Prends le temps de noter ici tous les éléments que tu vas pouvoir utiliser afin de rendre l'audition la plus réaliste possible. Attention toutefois à respecter les limites posées avec le·la détenu·e sur le niveau de réalisme et de confidentialité.



APPARENCE PHYSIQUE

Note ce que tu as remarqué de l'apparence physique de le·la détenu·e, cela peut te donner des idées de commentaires pour le·la déstabiliser



INFOS PRIVÉES

Note ce que tu sais de la vie militante et/ou personnelle de le·la détenu·e, afin de l'utiliser dans tes questions, ou pour lui mettre un coup de pression.



STRATÉGIE D'INTERROGATOIRE

Note tes idées dans la manière dont tu vas mener ton interrogatoire

Coups de pression :

Faveurs :

Attitude générale envers le·la détenu·e (tutoiement ou vouvoiement, attitude agressive, indifférente, conciliante...):

Techniques de manipulation (voir manuel):



Détruis cette feuille après la partie



PROFILAGE



Mener un interrogatoire, ça se prépare. Prends le temps de noter ici tous les éléments que tu vas pouvoir utiliser afin de rendre l'audition la plus réaliste possible. Attention toutefois à respecter les limites posées avec le·la détenu·e sur le niveau de réalisme et de confidentialité.



APPARENCE PHYSIQUE

Note ce que tu as remarqué de l'apparence physique de le·la détenu·e, cela peut te donner des idées de commentaires pour le·la déstabiliser



INFOS PRIVÉES

Note ce que tu sais de la vie militante et/ou personnelle de le·la détenu·e, afin de l'utiliser dans tes questions, ou pour lui mettre un coup de pression.



STRATÉGIE D'INTERROGATOIRE

Note tes idées dans la manière dont tu vas mener ton interrogatoire

Coups de pression :

Faveurs :

Attitude générale envers le·la détenu·e (tutoiement ou vouvoiement, attitude agressive, indifférente, conciliante...):

Techniques de manipulation (voir manuel):



Détruis cette feuille après la partie





PROFILAGE



Mener un interrogatoire, ça se prépare. Prends le temps de noter ici tous les éléments que tu vas pouvoir utiliser afin de rendre l'audition la plus réaliste possible. Attention toutefois à respecter les limites posées avec le·la détenu·e sur le niveau de réalisme et de confidentialité.



APPARENCE PHYSIQUE

Note ce que tu as remarqué de l'apparence physique de le·la détenu·e, cela peut te donner des idées de commentaires pour le·la déstabiliser



INFOS PRIVÉES

Note ce que tu sais de la vie militante et/ou personnelle de le·la détenu·e, afin de l'utiliser dans tes questions, ou pour lui mettre un coup de pression.



STRATÉGIE D'INTERROGATOIRE

Note tes idées dans la manière dont tu vas mener ton interrogatoire

Coups de pression :

Faveurs :

Attitude générale envers le·la détenu·e (tutoiement ou vouvoiement, attitude agressive, indifférente, conciliante...):

Techniques de manipulation (voir manuel):



Détruis cette feuille après la partie



PROFILAGE



Mener un interrogatoire, ça se prépare. Prends le temps de noter ici tous les éléments que tu vas pouvoir utiliser afin de rendre l'audition la plus réaliste possible. Attention toutefois à respecter les limites posées avec le·la détenu·e sur le niveau de réalisme et de confidentialité.



APPARENCE PHYSIQUE

Note ce que tu as remarqué de l'apparence physique de le·la détenu·e, cela peut te donner des idées de commentaires pour le·la déstabiliser



INFOS PRIVÉES

Note ce que tu sais de la vie militante et/ou personnelle de le·la détenu·e, afin de l'utiliser dans tes questions, ou pour lui mettre un coup de pression.



STRATÉGIE D'INTERROGATOIRE

Note tes idées dans la manière dont tu vas mener ton interrogatoire

Coups de pression :

Faveurs :

Attitude générale envers le·la détenu·e (tutoiement ou vouvoiement, attitude agressive, indifférente, conciliante...):

Techniques de manipulation (voir manuel):



Détruis cette feuille après la partie



PETITE IDENTITÉ

1

« Je vous annonce votre placement en garde-à-vue pour.... , il est.... heure »

🗨️ « Votre nom ? Prénom ? Date et lieu de naissance ?
(infos obligatoires)

🗨️ 🗨️ « Votre nom ? Prénom ? Numéro de téléphone ? Profession ? Date et lieu de naissance ? Adresse ? Nom et prénom des parents ? Religion ? »



Idée de jeu : commentaire sur le nom "c'est pas français ça ?" ou sur l'âge/lieu de naissance de la personne "ah moi aussi je suis né·e..."

1

CARTE DE BASE

APPEL À L'AVOCAT

2

« Voulez-vous désigner un·e avocat·e pour votre défense ? »

🗨️ Si le·la détenu·e donne le nom et le barreau, appelle l'avocat·e.

🗨️ 🗨️ « Si vous n'avez pas son numéro, on ne peut pas le joindre, il va falloir prendre un·e avocat·e commis d'office ».



Idée de jeu : commentaire sur le fait que iel connaisse le nom de l'avocat·e "ah ben vous êtes préparé·e, c'est pas votre 1ère infraction ?"

2

CARTE DE BASE

APPEL À UN PROCHE

3

« Voulez-vous prévenir quelqu'un ? Voulez-vous prévenir votre employeur·euse ? »

🗨️ « Qui est cette personne pour vous ? »
La carte n'est validée que si le·la détenu·e donne le numéro et précise que c'est un membre de sa famille (sœur/frère, cousin/cousine, père/mère, mari/épouse)

🗨️ 🗨️ Saute la question.
Joue le niveau 1 si le·la détenu·e demande à appeler un·e proche.



Idée de jeu : Culpabilise le·la détenu·e sur ce que va penser son·sa proche, que son comportement égoïste va faire du mal à ceux qu'iel aime.

3

CARTE DE BASE

VISITE MÉDICALE 1

4

🗨️ « Souhaitez-vous consulter un médecin ?
Souhaitez-vous un kit hygiène ? »
donne la carte n°5 au détenu·e et sors de la pièce

🗨️ 🗨️ Saute cette carte et la carte n°5, sauf si le·la détenu·e demande une visite médicale. Auquel cas, donne-lui la carte n°5 et sors de la pièce.



Idée de jeu : quand le·la détenu·e demande la visite médicale "ah bon, vous êtes blessé·e ?"

4

CARTE DE BASE

CARTE DE BASE

CARTE DE BASE

CARTE DE BASE

CARTE DE BASE



VISITE MÉDICALE 2

Tu pars en visite médicale. Le·la médecin te reçoit.

« Vous avez mal quelque part ?
Comment c'est arrivé ? »



Tu te méfies car tu ne sais pas quelle relation iel a avec les flics. Tu fais constater tes blessures et demande des anti-douleurs. Si tu as un traitement et ton ordonnance, tu le demandes. Durant tout le reste de l'entretien, tu n'as rien à déclarer.



4B

CARTE DE BASE

FOUILLE

5

"On va procéder à la fouille. Il est où votre sac ?"
Donne cette carte à le·la détenu·e.

DÉTENU·E

Tu es fouillé·e par un·e flic (iel doit être du même genre que toi). Iel te demande de vider tes poches et d'enlever ton sweat, tes bijoux, tes lunettes, tes piercings, ton soutien-gorge, ta ceinture. Attention aux questions sur tes affaires. Là encore, tu n'as rien à déclarer.



5

CARTE DE BASE

4B

ENTRETIEN AVOCAT 1

6

🕒 « Votre avocat a 2 heures pour arriver, ensuite on commence l'audition ».

Donne les cartes n°8 et n°9 au gardé·e-à-vue et sors.

🕒 🕒 « On va commencer l'audition. »

Si le·la gardé·e-à-vue demande à attendre l'avocat 2 heures, donne-lui la carte n°8 et n°9 et sors de la pièce.

Sinon, saute cette carte et les cartes n°8 et n°9.



Idee de jeu : si le·la détenu·e demande à attendre, "si vous n'avez rien fait de mal, pourquoi voulez-vous votre avocat·e ?"

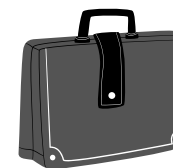
6

CARTE DE BASE

ENTRETIEN AVOCAT 2

6B

Si ton avocat·e fait partie de la légal team



Tu as 30 minutes d'entretien en tête à tête avec l'avocat·e. Tu lui racontes comment s'est passé le début de ta garde à vue. Iel a de bonnes nouvelles : ton proche a envoyé tes garanties de représentation, et la légal team se tient prête à organiser un rassemblement de soutien devant le commissariat. Iel te conseille de ne rien déclarer lors de l'audition, et t'explique les différents scénarios pour ta sortie de garde à vue.

6B

CARTE DE BASE

CARTE DE BASE

CARTE DE BASE

CARTE DE BASE

CARTE DE BASE

ENTRETIEN AVOCAT 3**6C**

Si ton avocat·e est commis d'office



Tu as 30 minutes d'entretien en tête à tête avec l'avocat·e. Tu lui racontes le début de ta garde à vue. Comme tu ne sais pas quelle relation iel a avec la police, tu restes sur tes gardes et ne lui racontes pas ce que tu as fait pendant l'action, même si iel insiste. Tu l'informes que ton proche et/ou la légal team va la contacter pour lui donner tes garanties de représentation.

6C

CARTE DE BASE

SIGNALÉTIQUE / ADN 1**7**

« Dans le cadre de la procédure signalétique et prélèvements biologiques, nous allons procéder aux prélèvements. Leur refus peut entraîner 2 nouveaux délits. Souhaitez-vous vous soumettre aux prélèvements et signalétique ? »

*Si le·la détenu·e accepte les 3 prélèvements :
Saute la carte n°11 et va directement à la carte n°12*

*Si le·la détenu·e refuse au moins un des 3 prélèvements :
Passe à la carte n°11*

7

CARTE DE BASE

SIGNALÉTIQUE / ADN 2**7B**

« Ces délits sont passibles d'1 an de prison et 15000€ d'amendes, pour ces peines avez-vous quelque chose à porter à notre connaissance ? »

« Vous confirmez votre refus de prélèvements biologiques, et signalétique ? »

« Pourquoi refusez-vous qu'on prenne votre signalétique, c'est pour des raisons politiques ?! »

« Pourquoi refusez-vous de donner votre ADN, si vous n'avez rien à vous reprocher ? »

7B

CARTE DE BASE

PROCÈS-VERBAL**8**

Finis de compléter le procès-verbal en remplissant le compte-rendu de l'audition. Tu peux décider d'y inscrire de fausses informations. Donne le PV et un stylo au·à la gardé·e-à-vue.

🗨️ « Je vous laisse prendre connaissance du procès verbal puis le signer. »

🗨️ 🗨️ « Il faut signer ici pour sortir ».

Le jeu est fini !

Rendez-vous à la rubrique "Après la GàV" dans le livret général pour le débrief.

8

CARTE DE BASE

CARTE DE BASE

CARTE DE BASE

CARTE DE BASE

CARTE DE BASE

CONCLUSION

9

**CARTE CELLULE
PERSONNALISÉE**

Bravo ! C'est fini !

Pour rappel, la garde-à-vue est toujours un mauvais moment à passer. On a beau être super préparé.e.s, c'est possible d'avoir peur, de se tromper, d'oublier nos droits, de faire des compromis face à la violence de la police. Il n'y a pas à avoir honte ou à culpabiliser de nos réactions. Prenons soin des un-es des autres, restons solidaires.

On vous souhaite des luttes joyeuses, puissantes et intersectionnelles. On vous souhaite de battre le pavé (ou les champs) comme jaja, que se soit en dansant derrière la fanfare, en écrivant les meilleures punchlines de l'année sur les banques, en faisant de mémorables auto-réducs collectives, ou en inondant de maalox le visage de vos camarades ! ACABISOUS

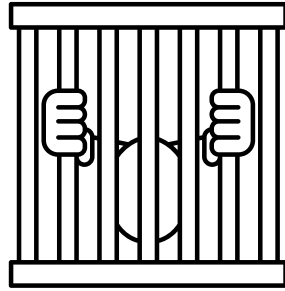
Rendez-vous à la rubrique "Après la GàV" dans le livret général pour le débrief.

9

**CARTE CELLULE
PERSONNALISÉE**

**CARTE CELLULE
PERSONNALISÉE**

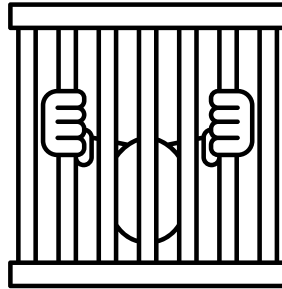
CARTE DE BASE



CARTE CELLULE



CARTE CELLULE



CARTE CELLULE



DÉROULÉ DE L'ACTION

"Quel a été votre rôle durant l'action ?"

"Cette action était-elle préméditée ? Qui a donné les directives ?"

"Avez-vous agi au nom d'une organisation ?"

"Avez-vous des éléments qui prouvent que vous n'étiez pas présent à la manifestation ?"

"Des communiqués de presse revendiquent cette action. Qu'avez-vous à déclarer ?"

"Je vous ramène en cellule"

Donne 2 cartes "cellule" à la·le détenu·e

CARTE AUDITION**RÉSEAU**

"Êtes-vous impliqué·e dans la vie locale ?"

"Êtes-vous membre d'une association ou d'un collectif ?"

"Un rassemblement à lieu en ce moment devant la gendarmerie, est-ce en lien avec votre audition ?"

"Êtes-vous membre de l'action anti-fasciste ?"

"Êtes-vous impliqué·e dans le milieu associatif ?"

"On va faire une pause, ça vous laissera le temps de réfléchir."

Donne 3 cartes "cellule" à la·le détenu·e et sors 2 minutes de la pièce

CARTE AUDITION**PHOTO
COMPROMETTANTE**

"Je vous présente la photo d'un individu qui vous correspond, en tenue sombre, prise sur le site de la manifestation, c'est l'individu entouré."

Montrer la photo du livret de jeu (p.14)

"Avez-vous quelque chose à déclarer ?"

"Je vous présente la même photo zoomée"

Montrer la photo zoomée

"Avez-vous quelque chose à déclarer ?"

"Plus tard cet individu est vu, avec deux autres personnes, en train de dégrader un bien public. Avez-vous quelque chose à déclarer ?"

Enchaîne sur une autre carte "audition"

CARTE AUDITION**ANTÉCÉDENTS**

"Que faisiez-vous avant d'être interpellé·e ?"

"Que pensez-vous de votre chef d'inculpation ?"

"Êtes-vous connu·e des services de polices ou de gendarmerie ?"

"Avez-vous déjà été entendu·e ?"

"Êtes-vous déjà connu·e des services de justice, convoqué·e au tribunal ?"

"Reconnaissez-vous l'infraction ?"

"Si vous ne parlez pas, on va vous garder 24h de plus."

Donne 2 cartes "cellule" à la·le détenu·e

CARTE AUDITION

CARTE AUDITION

CARTE AUDITION

CARTE AUDITION

CARTE AUDITION

ARRESTATION EN GROUPE

"Quels liens entretenez-vous avec les autres détenu.e.s ?"

"Faites-vous partie du même mouvement ?"

"Si vous ne dites rien, vous allez prendre pour tout le monde."

"Votre ami.e, lui, a parlé. Qu'avez-vous à dire là-dessus ?"

"Où vous êtes-vous rencontré.e.s ?"

"Retournez en cellule. Je vais interroger votre ami.e."

Donne 3 cartes "cellule" à la·le détenu·e et sors

COMMUNICATION

"Comment avez-vous entendu parler du collectif ?"

"Comment avez-vous reçu l'information concernant cette action ?"

"Êtes-vous présent·e sur les réseaux sociaux ?"

"Quel réseau social utilisez-vous pour vous informer ?"

"Avez-vous reçu l'information concernant l'action via les réseaux sociaux ?"

"Tant que vous n'avez rien à déclarer, vous ne sortirez pas."

Donne 2 cartes "cellule" à la·le détenu·e

DÉROULÉ DE L'ACTION 2

"Utilisez-vous les réseaux sociaux ?"

"Que faisiez-vous hier de ...h à ...h ?"

"Comment avez-vous eu connaissance de ce rassemblement ?"

"Savez-vous si la manifestation avait été déclarée ?"

"Avez-vous reçu des consignes pour commettre des dégradations/des violences ?"

"Avez-vous été en contact avec les gendarmes sur le site ?"

"Avez-vous commis ou participé à des exactions ?"

Tu peux donner 1-2 cartes cellule et sortir, ou enchaîner sur une autre carte "audition"

QUESTIONS PERSONNALISÉES

Tu peux donner 1-2 cartes cellule et sortir, ou enchaîner sur une autre carte "audition"

CARTE AUDITION

CARTE AUDITION

CARTE AUDITION

CARTE AUDITION

CARTE AUDITION

QUESTIONS PERSONNALISÉES

CARTE AUDITON

QUESTIONS PERSONNALISÉES

*Tu peux donner 1-2 carte cellule et sortir,
ou enchaîner sur une autre carte "audition"*

CARTE AUDITION

*Tu peux donner 1-2 carte cellule et sortir,
ou enchaîner sur une autre carte "audition"*

CARTE AUDITION

CARTE AUDITION

QUESTIONS PERSONNALISÉES

CARTE AUDITION

QUESTIONS PERSONNALISÉES

*Tu peux donner 1-2 carte cellule et sortir,
ou enchaîner sur une autre carte "audition"*

CARTE AUDITION

*Tu peux donner 1-2 carte cellule et sortir,
ou enchaîner sur une autre carte "audition"*

CARTE AUDITION

CARTE AUDITION

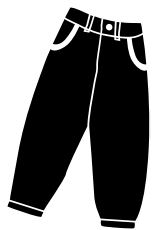
CARTE AUDITION

CARTE AUDITION

CARTE AUDITION

FASHION VICTIME

Tu as fait l'erreur de mettre un pantalon à élastique et comme les flics l'ont coupé, tu te prends les pieds dedans à chaque fois que tu te déplaces. Heureusement que la cellule n'est pas grande.

**CARTE CELLULE****SUR ÉCOUTE**

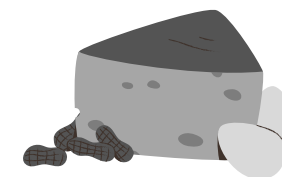
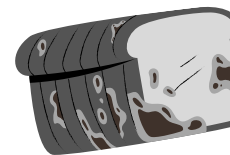
Tu es en cellule collective. Tu commences à parler avec les autres copains lorsque tu entends un bruit dans le couloir : un flic vous écoute depuis plusieurs minutes. Tu décides de raconter les dernières minutes du dernier épisode de Game of Thrones. Tu entends une porte claquer précipitamment.

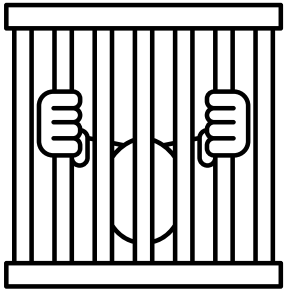
**CARTE CELLULE****HÔTEL ★★**

Avec les mouvements sociaux des dernières semaines, les occupations de facs et les manif-actions écolos, tu pensais au moins pouvoir te reposer pendant le temps passé en cellule. Pas de chance, il n'y a pas de matelas et la couverture n'est pas de la première fraîcheur.

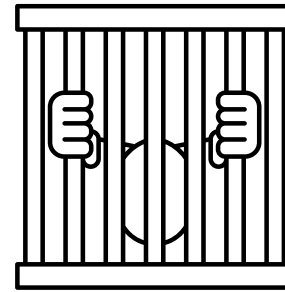
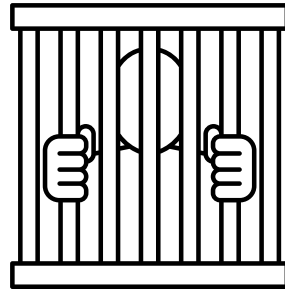
**CARTE CELLULE****MENU VÉGÉ'**

Tu as le droit à trois repas chauds par jour. Les pâtes aux champignons étaient dégueu', tu décides de demander un plat végétarien cette fois. Avec un peu de chance, il y aura du houmous.

**CARTE CELLULE**



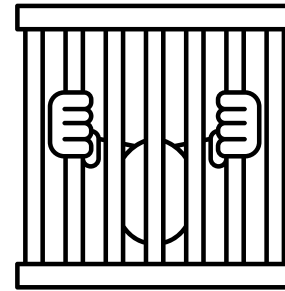
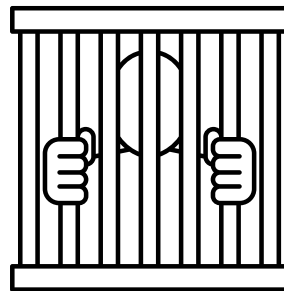
CARTE CELLULE



CARTE CELLULE



CARTE CELLULE



CARTE CELLULE



CELLULE FITNESS

Tu fais un concours de poirier et de squats avec tes copaines pour faire passer le temps.



COMITÉ D'ACCUEIL

Tu entends comme un son de méga-phone au loin. Tu reconnais la voix d'une copaine de lutte : « Libérez notre camarade ! ». Tout ton groupe est venu te soutenir, leurs chants et leurs cris t'accompagnent et te soutiennent.



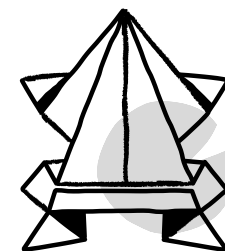
CONCERT NOCTURNE

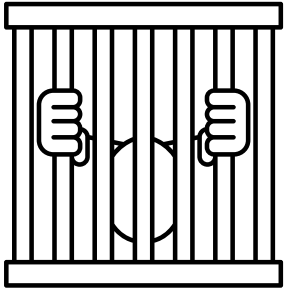
Tu viens juste de t'endormir malgré le froid. Soudain, des coups sourds et métalliques te font sursauter : des flics s'amuse à taper avec leurs matraques sur les barreaux d'une cellule. Tu fermes les yeux en imaginant une casseroles populaire devant l'Élysée.



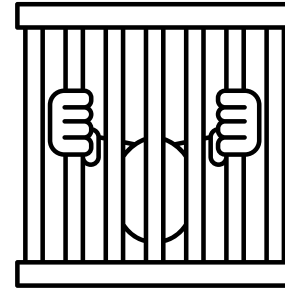
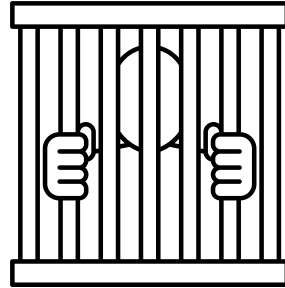
COURSE HIPPIQUE

Pour tuer le temps, tu fais des grenouilles en origami avec ta notification de garde-à-vue et organise une grande course inter-cellule. Le·la premier·e arrivé·e gagne un massage.





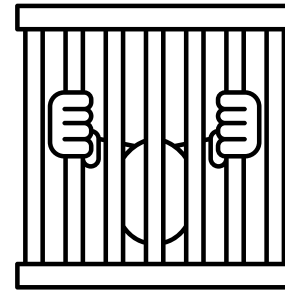
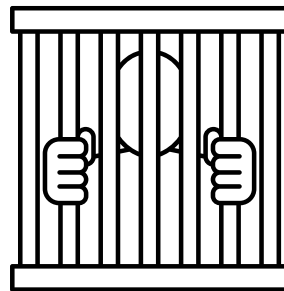
CARTE CELLULE



CARTE CELLULE



CARTE CELLULE

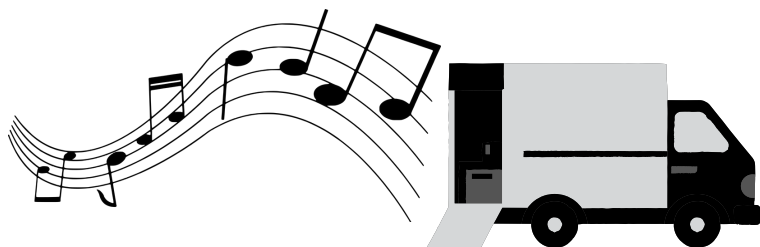


CARTE CELLULE



ERREUR FATALE

Tu as froid. Tu as faim. Mais le pire : tu as « On lâche rien » dans la tête. Et ça ne part pas. Tu le sais pourtant, qu'il ne faut pas passer à côté du camion de la CGT, même si c'est juste pour le dépasser !



COMITÉ D'ACCUEIL

Avec tes copaines, tu joues à 1312 soleil. Mais vu la taille de la cellule, les parties sont très courtes et pas franchement marrantes.



PROFILAGE ANIMALIER

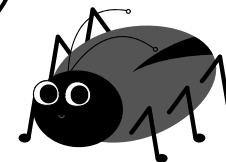
Une fois passé le stress des premières entrevues, tu profites de ton temps en cellule pour imaginer à quel animal ressemble le plus les flics qui t'interrogent.

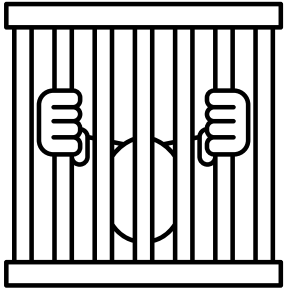


COHABITATION INTERSPÉCIFIQUE

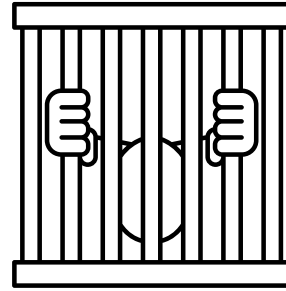
Tu essaies de créer une alliance inter-spécifique avec le cafard du coin de ta cellule. Mais en vain. Tu te fais la promesse de ne plus louper les balades des Naturalistes des Terres.

Chaque forme de vie est une variante des autres, mais il n'y a pas de patron, seulement des variantes.





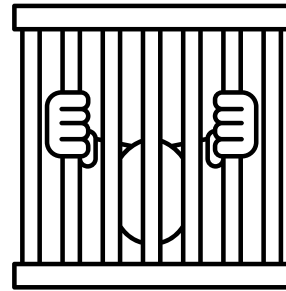
CARTE CELLULE



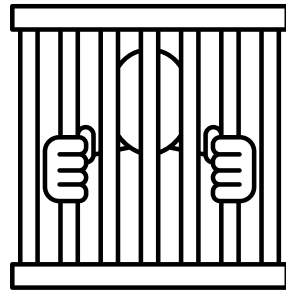
CARTE CELLULE



CARTE CELLULE

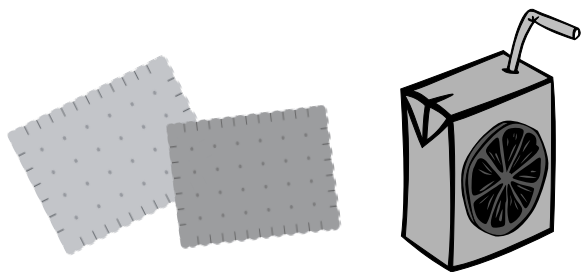


CARTE CELLULE



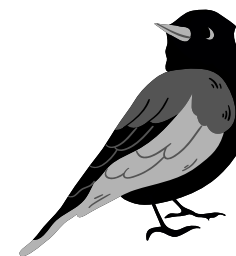
PETIT DÉJ' INCLUS

Comme ta garde-à-vue se déroule la nuit, tu n'as pas de repas chaud. Par contre le matin, tu as droit à une brique de jus d'orange et 2 petits beurres, on se croirait au Fouquet's.



DANS LE NOIR

Tu as l'impression que ça fait plusieurs heures que tu es en cellule, mais ça pourrait tout aussi bien faire 30 minutes. Comme il n'y a pas de lumière naturelle, tu n'as aucun moyen de le savoir. Soudain, tu entends un chant d'oiseau. Tu ne sais pas d'où il vient, mais grâce à lui, tu sais qu'il fait jour dehors.



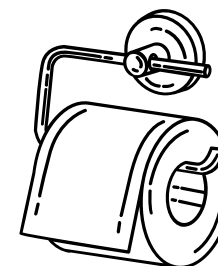
MENOTTES

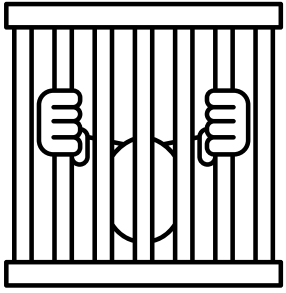
Le-la flic a fait exprès de serrer très fort tes menottes et il reste des traces sur tes poignets.



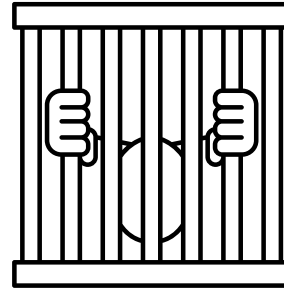
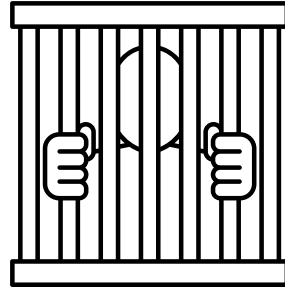
CHIOTTE

Il n'y a pas de toilettes dans ta cellule. Tu sens que les flics ne vont pas te laisser aller aux WC quand tu voudras, et tu préviens intérieurement ta vessie : ça risque d'être long.

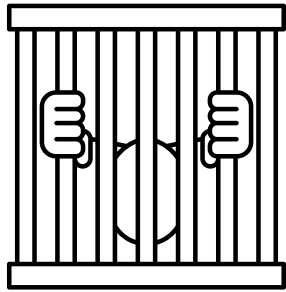




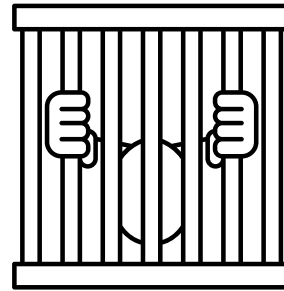
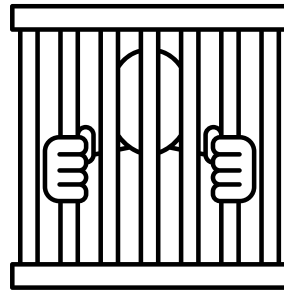
CARTE CELLULE



CARTE CELLULE



CARTE CELLULE



CARTE CELLULE

