



MERCEDES LE FER DE LA MOTTE

Époque : 1890's/1900's

Mercedes Le Fer de la Motte née en 1862 et appartient à une vieille famille bretonne et à l'aristocratie chilienne.

A 12 ans, elle a la révélation de son destin de religieuse et entre dans la congrégation de Saint-Philippe-de-Néri. Rapidement, elle est envoyée à Paris pour former une communauté de religieuses.

En 1896, elle entre en contact avec **Marie Gahéry** qui a ouvert le premier « *settlement* » français dont les activités sont multiples : médico-sociales, artistiques, culturelles et de formation professionnelle. Mais en 1903, après une séparation entre Marie Gahéry et Mercedes Le Fer de la Motte, cette dernière laïcise sa communauté et fonde l'association dite La Maison sociale.

Cette association entend substituer au rapport charitable, souvent dévalorisant pour l'assisté, un rapport social fait de reconnaissances mutuelles entre gens de conditions sociales distinctes, reconnaissances conditionnant la possibilité de toute éducation populaire. Entre 1903 et 1908, elle ouvre six maisons sociales à Paris dont celle de Levallois-Perret confiée à **Marie-Jeanne Bassot**.

Après le scandale du procès de cette dernière, elle se retire au manoir du Riz, d'où elle continue d'exercer une forte influence spirituelle auprès des femmes qui font vivre les maisons sociales.

Mercedes Le Fer de la Motte rend visite en juillet 1933 à Marie-Jeanne Bassot à la Résidence Sociale de Levallois Perret et y décède.

ÉLÉMENTS HISTORIQUES

>> **Belle époque : si les inégalités sociales se creusent avec l'apparition d'un prolétariat urbain, c'est aussi une période de croissance économique et d'innovations techniques (1890-1914)**

>> **Développement dans les pays industrialisés du christiannisme humaniste**

>> **Création du premier centre social : Oeuvre sociale de Popincourt (1896)**

>> **Création de la Maison Sociale (1903)**

>> **Marie-Jeanne Bassot gagne son procès (1909). Marqueur de conceptions du monde, de la famille, de l'émancipation féminine, de la religion, de l'intervention sociale, qui s'opposent.**

MERCEDES LE FER DE LA MOTTE

Époque : 1890's/1900's

LES MISSIONS QUE LES EQUIPES DEVRONT RÉALISER

1 L'équipe doit permettre à Marie-Jeanne Bassot d'être inspirée par Mercédès le Fer de la Motte. Pour cela, vous devez lui raconter brièvement ce qu'est la Maison Sociale, puis lui confier la citation surlignée. L'équipe doit s'en souvenir au mieux - elle peut vous demander de répéter - et quand elle pense s'en souvenir, elle doit aller la partager à Marie-Jeanne Bassot.

2 Nous avons perdu la trace du document officiel qui certifie la création de la Maison sociale, que vous avez fondé en 1903 ! A croire que ce n'est jamais arrivé...

Pour le retrouver, l'équipe va devoir deviner la date de création (1903 donc), via un jeu mathématique.

Pour cela, vous lui donnez une grille avec des nombres. L'équipe doit deviner le premier (19) en posant des questions fermées auxquelles vous répondez par OUI ou par NON : "Est-ce que ton chiffre est pair ?", "Est-ce qu'il est inférieur à 15 ?", etc

Elle doit ensuite deviner le chiffre 0, puis le 3. Cela donne un code : 1903, avec lequel elle peut retourner à la table du temps tenter d'ouvrir un coffre, dans lequel se trouve le document !

AIDE MISSIONS

1 - Topo "Maison sociale"

La Maison sociale est créée en 1903 à Paris, et regroupe 3 maisons sociales (l'Oeuvre sociale de Popincourt, une maison sociale à Montmartre et une autre à Montrouge). D'autres ouvriront plus tard, dont celle de Levallois-Perret sous la responsabilité de Marie-Jeanne Bassot.

Les maisons sociales sont considérées comme le prototype du centre social. Elles entendent substituer au rapport charitable, le plus souvent dévalorisant pour l'assisté, un rapport social fait de reconnaissances mutuelles entre gens de conditions sociales distinctes, reconnaissances conditionnant la possibilité de toute éducation populaire.

« La Maison sociale est bien moins une chose que quelqu'un. Elle est toujours quelqu'un, c'est pourquoi elle est si vivante, si difficile à définir. La vie s'affirme, se constate, mais ne se définit pas »

PRINCIPES DE JEU

- N'hésitez pas à vous imprégner de la fiche personnage de votre "binôme" d'époque ou des autres personnages cités dans votre bio
- Prévoyez un téléphone avec minuteur ! Vous aurez parfois à chronométrer le temps des missions et, de manière générale, à faire attention qu'une équipe ne passe pas 10 minutes dans votre époque