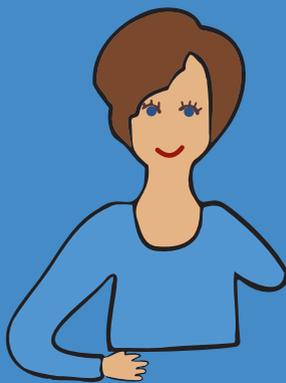
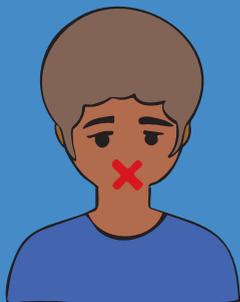


DIVERSECO



LIVRET PÉDAGOGIQUE

ACCOMPAGNANT LE JEU DE SOCIÉTÉ « DIVERSECO »



Erasmus+

Projet 2021-1-LU01-KA220-SCH-000031529 financé par le programme Erasmus+ de l'union européenne

SOMMAIRE

1.	Propriété du document	3
2.	Introduction	3
2.1.	À qui est destiné ce livret ?	3
2.2.	Quels bénéfices tirer de ce livret ?	3
3.	Contenu	4
4.	Mode d'emploi	5
4.1.	Mise en garde	5
4.2.	Double usage	5
4.3.	Ergonomie	5
5.	Présentation du projet	6
5.1.	La mission du projet « DIVERSECO »	6
5.2.	Pourquoi un jeu collaboratif	7
5.3.	Les objectifs du jeu	8
5.4.	Les partenaires	8
6.	Les clés et leviers du jeu DIVERSECO	10
6.1.	Penser la psychologie de l'enfant	10
6.2.	Faire prendre conscience à l'enfant de ses représentations	16
6.3.	Diversité et inclusion pour développer le vivre-ensemble chez les enfants	18
6.4.	Ouvrir l'espace de débat post-jeu	20
7.	Le jeu DIVERSECO	22
7.1.	Pourquoi un jeu cartes et pas un jeu de plateau ?	22
7.2.	Pourquoi pas de texte sur les cartes personnages et super-pouvoirs ?	22
7.3.	Matériel	23
7.4.	Le Maître du Jeu	25
7.5.	Une partie de DIVERSECO	26
8.	Activités annexes à faire avec les enfants	30
8.1.	Le Jeu des Rêves	30
8.2.	Les Règles du Jeu	31
8.3.	Les Dominos	32
8.4.	Les petits plats	33
8.5.	Mon histoire	34
9.	Si vous voulez aller plus loin sur ces questions	35
9.1.	Outils	35
9.2.	Vidéos	35
9.3.	Livres	35
10.	Nos sources et références	35

1. PROPRIÉTÉ DU DOCUMENT

Les opinions exprimées dans ce document demeurent la responsabilité des auteurs et ne reflètent pas nécessairement le point de vue de l'Union européenne. Le présent document s'inscrit dans un projet Erasmus+ (programme européen pour l'éducation, la formation, la jeunesse et le sport). Il s'agit du livret pédagogique attaché au jeu de société DIVERSECO – production cofinancée par l'Union européenne dans le cadre du projet référencé 2021-1-LU01-KA220-SCH-000031529. Le sujet principal du projet est l'inclusion, introduisant des thématiques telles que les préjugés inconscients et les discriminations. Autant de sujets susceptibles de susciter des émotions indésirables ou douloureuses. Ni l'Union européenne, ni le coordinateur en charge du projet, ni aucun membre du consortium impliqué dans le projet ne serait être tenu responsable de toute conséquence mineure ou majeure résultant d'un usage (adapté ou inadapté) de ce livret ou de tout élément produit dans le projet DIVERSECO.

2. INTRODUCTION

Conscients qu'une pédagogie qui tend vers l'inclusion est un processus itératif sans fin pouvant être enrichi et perfectionné, il n'y a dans ce livret aucune directive, seulement des clés, des propositions et quelques idées de bonnes pratiques. Libre à vous ensuite de vous en affranchir, vous êtes même invité à le faire !

2.1. À qui est destiné ce livret ?

Le livret est destiné à toute personne désireuse d'ouvrir un débat avec des enfants afin de favoriser le vivre-ensemble et mener des discussions autour des questions de diversité et d'inclusion. En complément du jeu DIVERSECO, ce livret a été conçu par une équipe pluridisciplinaire et multiculturelle à destination des adultes encadrant l'usage du jeu dans un contexte scolaire et/ou ludo-éducatif.

Ce livret est également à destination de tout parent ou adulte qui souhaite aller plus loin que le simple usage du jeu, aussi bien en famille qu'avec des personnes tierces (vacances, campings...). Ainsi, il y trouvera de quoi susciter la réflexion auprès des enfants, mais également quelques clés de compréhension théorique pour mieux saisir les mécanismes à l'œuvre chez l'enfant autour des problématiques d'inclusion et de diversité.

Avis aux enseignants, animateurs ou parents, DIVERSECO est un jeu pouvant provoquer des réactions émotionnelles importantes chez les enfants qui y jouent, parce qu'il aborde des sujets sensibles. Ce livret se veut être aussi pour vous une ressource avec quelques clés et astuces pour réguler ce versant émotionnel chez l'enfant (cf. chapitre **Penser la psychologie de l'enfant**).

2.2. Quels bénéfices tirer de ce livret ?

- 👉 **À titre collectif** — Donner accès à des moyens ludiques et simples à mettre en œuvre favorisant le développement de différentes compétences autour de l'inclusion (principes de la ludopédagogie – voir les suggestions en annexe) :
 - Permettre aux enfants de développer des compétences d'interactions sociales nécessaires tout au long de la vie.

- Instaurer un climat favorable et sécurisant au débat autour des sujets délicats tels que le racisme, l'exclusion ou la violence.
- Comprendre les impacts des préjugés inconscients sur les enfants et les conséquences sur le vivre ensemble.
- Disposer d'un outil pour améliorer le pouvoir inclusif chez les enfants, aussi bien au sein de sa classe, que dans son établissement, voire dans son entourage.

👉 **À titre individuel** — Pour l'encadrant :

- S'approprier les concepts abordés et être guidé pour plus d'agilité lors de l'utilisation du jeu avec le groupe d'enfants.
- Découvrir en quoi la diversité et l'inclusion peuvent améliorer le vivre-ensemble pour tous.
- Développer ses compétences sur les biais cognitifs et leurs mécanismes chez l'enfant.
- Disposer d'outils pratiques à mettre en œuvre en classe favorisant la diversité.
- Considérer ce livret comme le partage d'un champ des possibles.

3. CONTENU

Le kit est composé de différents éléments :

- 👉 **Ce livret** (formats papier et numérique) destiné aux professionnels pour organiser les parties.
- 👉 **Des quiz en ligne** (de type kahoot) permettant un débriefing ludique des séances de jeu.
- 👉 **Un recueil d'activités** (voir en annexes) à faire avec les enfants dans le prolongement des connaissances autour de la diversité et de l'inclusion.

Tout comme les cartes de jeu, le kit pédagogique est traduit en plusieurs langues (y compris le braille francophone) pour une plus large diffusion.

Ce livret est composé de :

- 👉 Concepts clés : la diversité, l'intégration, l'égalité, l'équité ou l'assimilation, l'inclusion.
- 👉 Différents stades du développement de l'enfant afin de comprendre les choix stratégiques qui ont conduit aux différents partis-pris de ce jeu : pourquoi jouer et surtout pourquoi jouer de cette manière pour des enfants de tels ou tels âges ? Quels sont les effets souhaités à l'issue d'une partie ? À l'issue d'un cycle de parties (sur une année scolaire par exemple) ?
- 👉 Section « références bibliographiques » avec des orientations pour approfondir la réflexion/ancrage scientifique aux approches pédagogiques.
- 👉 Descriptif du jeu DIVERSECO, de l'approche pédagogique préconisée et des suggestions pour accompagner l'utilisateur pour un usage optimal.
- 👉 Une partie des éléments de cadrage qui ont permis l'élaboration de ce jeu en s'appuyant sur des données réelles, tangibles et vérifiables par la science.

Ce kit pédagogique est un dossier pratique pour permettre une prise en main facile du jeu DIVERSECO et de ses enjeux pédagogiques. Pour ce faire, nous proposons d'appréhender les éléments :

- ☞ **De contexte :** psychologique (stade de développement de l'enfant afin de comprendre ce que l'enfant peut saisir ou percevoir selon son âge, par exemple) et thématique (il s'agit ici des notions d'inclusion, diversité, d'acceptation de l'autre, etc.).
- ☞ **De langage :** le vocabulaire utilisé dans le jeu et son importance pour les effets souhaités sur les joueurs (dans l'objectif de changer leur regard ou leur perception).
- ☞ **De mise en œuvre de séances en classe :** dans un parcours de professionnel.

4. MODE D'EMPLOI

4.1. *Mise en garde*

Autant le jeu DIVERSECO que ce livret, leur vocation sur le plan de l'inclusion et du vivre-ensemble sont exclusivement préventifs. Tout usage de ce livret dans un contexte qui nécessiterait une application curative est totalement exclu. En clair, **l'intention de ce jeu n'est PAS de régler des problèmes tels que le racisme, la violence, le rejet...**

L'usage de ce kit nécessite un climat suffisamment serein pour éviter tout effet non souhaité sur les enfants et pour l'utiliser de manière optimale. Un usage au sein d'un climat inopportun risque d'engendrer une situation critique.

4.2. *Double usage*

Ce livret a été pensé pour un double usage : le mode « lecture classique » ou bien le mode « feuilletter ». Libre au lecteur de sélectionner ou d'alterner l'usage qu'il souhaite. Nous vous conseillons :

- ☞ Idéalement, de lire entièrement le livret avant de démarrer la première partie. Lire au préalable permet de se familiariser avec toutes les notions autour de la diversité et de l'inclusion, les préjugés inconscients, les niveaux de développement de l'enfant...
- ☞ Au plus simple, de se servir de ce livret comme une boîte à outils pédagogiques. Chaque fois que l'encadrant le jugera nécessaire, il pourra aller piocher dans la section du document afin d'apporter un éclairage sur un point précis ou parfaire ses connaissances sur une thématique soulevée lors d'une partie ou un débat.

4.3. *Ergonomie*

Ce livret a été pensé de façon à être le plus ergonomique possible. Ainsi de nombreux logos, pictogrammes, images et autres ressources permettront une navigation plus facile au sein de ces pages.

Dans la marge à gauche de chaque page, vous pourrez retrouver des informations du type :

				
Rappel de définitions clés	Point de vigilance Suggestions / Guidances pour les débats	Apports de la psychologie de l'enfant	Ressources complémentaires numériques	Bibliographie

QUI DIT INCLUSION, DIT AUSSI INCLUSIF DANS LA JOUABILITÉ !



Langues : DIVERSECO (cartes, règles du jeu et kit pédagogique) est disponible en français, luxembourgeois et allemand (pour l'instant !).

Logos et images : Les cartes personnages et super-pouvoirs ont été développées uniquement à partir de logos, d'images ou de dessins, de sorte qu'il ne soit pas nécessaire de comprendre la langue d'écriture ou de savoir lire pour pouvoir jouer. En ce sens, DIVERSECO est également soumis à l'interprétation qu'on fait de l'image... C'est volontaire !



Mimes : L'élément central de DIVERSECO... c'est le mime ! Si celui-ci reste culturellement situé, il n'a pas besoin d'une maîtrise de la langue pour s'en saisir. Aussi, même les enfants avec des troubles du langage ou tout simplement mal à l'aise à l'oral pourront s'amuser, sans craindre de devoir narrer une quelconque histoire. Ils y prennent part, mais avec leur corps !



5. PRÉSENTATION DU PROJET

5.1. La mission du projet DIVERSECO

Le projet « DIVERSECO – Un Jeu de société au service de la diversité pour tous » mené par Allagi, le Centre Pierre Janet, l'Institut Notre-Dame d'Arlon et l'école fondamentale libre Saint-Bernard vise à favoriser la diversité et l'inclusion dès le plus jeune âge ainsi que le développement de compétences d'interactions sociales chez les enfants de 6 à 14 ans.

La démarche du projet s'appuie sur la création d'un jeu à destination des enseignants, des éducateurs et des familles. En plus de favoriser leurs capacités d'inclusion, le projet entend développer de façon ludique des compétences sociales et citoyennes chez les publics-cibles.

En ce qui concerne les enseignants, en plus du jeu ludopédagogique, le projet ambitionne de leur fournir un kit pédagogique afin de travailler les questions d'inclusion et de diversité avec leurs élèves et d'intégrer des comportements inclusifs dans leur vie de tous les jours. Diversité, inclusion, catégorisation sociale, autant de concepts encore méconnus et pour lesquels l'éducation n'est pas toujours en mesure d'apporter une réponse efficace. Afin d'activer les leviers de maîtrise de ces concepts, l'équipe de ce projet ambitionne de les aborder sous un angle ludique et multidisciplinaire et de replacer l'enfant au cœur de l'acquisition de ces concepts, dont une partie leur sera directement destinée.

5.2. Pourquoi un jeu collaboratif

Le monde de l'enfance ne manque pas de jeux de société. Pourquoi alors DIVERSECO plutôt qu'un autre ? Il est vrai, ce jeu a un design original et inhabituel. Et, nous devons le confesser, il n'a pas qu'une intention ludique. Son objectif est avant tout **pédagogique** afin de sensibiliser les enfants à la question de l'inclusion et de la diversité, tout en s'amusant bien sûr ! Les rues, les salles de classe, les activités en dehors de l'école nous font croiser quotidiennement des personnes différentes de nous. Différentes par une caractéristique physique ou par une caractéristique beaucoup plus subtile, voire invisible au premier coup d'œil.



Et certaines différences, dans notre société, restent lourdes à porter et entraînent des difficultés pour le porteur de cette différence. Mais aussi pour celui qui la regarde ! Pour un jeune enfant, c'est « il est bizarre, pourquoi il fait ça ? », c'est fixer sans vraiment comprendre, c'est n'avoir pas vraiment d'idées de ce que cela peut faire. Pour un jeune adolescent, on baisse les yeux par embarras ou pire, on rit un peu faussement pour faire comme les autres copains autour de nous, mais c'est aussi ne pas vraiment avoir d'idées de ce que cela peut faire.

DIVERSECO propose de se rapprocher de l'idée de ce que cela peut faire d'avoir cette différence, par le mime comme élément central du jeu. Loin d'offrir un cadre de moqueries, il permet de rire ensemble et non de rire de quelqu'un. Il permet de sentir de l'intérieur, en tout cas de s'en approcher, développant ainsi l'empathie des enfants entre eux. Être plus empathique, c'est ensuite devenir plus tolérant. Ce projet a pour ambition de contribuer à réduire dès le plus jeune âge tout mécanisme de discrimination sociale résultant de schémas cognitifs présents dans la société et dès lors de développer des comportements d'inclusion naturels et faciles à appliquer pour les élèves, les enseignants ainsi que leurs familles.

DIVERSECO peut donc être utilisé uniquement dans une perspective ludique, comme n'importe quel jeu de société. Mais il peut aussi (et surtout !) être utilisé dans cette perspective pédagogique, en lançant le débat entre les enfants, ce qui nécessite un encadrement bienveillant et attentif de la part de l'adulte Maître du Jeu, peut-être plus encore que pour un autre jeu de société qui n'aurait pas cet objectif.

5.3. Les objectifs du jeu

- ✚ Apprendre en s'amusant : Il nous paraît essentiel d'apprendre dans la bonne humeur en jouant et en s'amusant. La joie est un carburant naturel qui active notre moteur de mouvement et de motivation. Elle passe par le corps, le cœur et l'esprit et demande à être actionnée et cultivée.
- ✚ Prendre conscience des préjugés cognitifs de façon ludique et accessible.
- ✚ Développer le vivre-ensemble chez les enfants, mettant en avant les points communs plutôt que les différences.
- ✚ Offrir un espace propice au débat – Développer les compétences socio-émotionnelles nécessaires au vivre-ensemble : Expérimenter et partager la recherche et l'échange d'idées, d'émotions et de ressentis, découvrir la réflexion commune à travers l'exercice du dialogue plutôt que du débat, dans la collaboration plutôt que dans la compétition.
- ✚ Découvrir la pratique de valeurs humanistes en se questionnant et en discutant avec bienveillance de différents sujets autour de l'inclusion.

5.4. Les partenaires

Allagi : Allagi est un organisme de formation professionnelle et continue sous forme de Société Coopératrice, agréée en tant que Société d'Impact Sociétal par le ministère de l'Économie Sociale et Solidaire à Luxembourg. Allagi postule l'importance absolue, majeure, fondamentale de l'éducation tout au long de la vie à devenir soi et à être en situation de trouver ce qu'on a envie de faire et de devenir. Notre mission est d'accompagner chacun à : se prémunir des risques psychosociaux et de décrochage scolaire ; grandir et s'épanouir en confiance tout au long de sa vie ; comprendre sa propre manière de fonctionner et d'apprendre ; développer son discernement et réfléchir sur sa manière d'être à soi et au monde ; favoriser la coopération et la créativité. Nous proposons trois axes : - Connaissance de soi, des autres et du monde ; Curiosité de découvrir et d'apprendre ; Créativité pour façonner la vie que l'on souhaite La mission d'Allagi est d'accompagner chacun, quel que soit son âge, à grandir en discernement et en humanité, à penser par soi-même et à réfléchir avec les autres, à argumenter, à être plus attentif, à respecter l'autre dans sa différence et le vivant dans son ensemble, autant de compétences pour construire une société plus juste, plus consciente, plus altruiste, plus heureuse.

Centre Pierre Janet : Depuis octobre 2015 au sein de l'Université de Lorraine, le Centre Pierre Janet (CPJ) est devenu la première structure universitaire française permettant la rencontre entre les chercheurs, les professionnels de la psychothérapie, les étudiants et les patients. Le CPJ est aussi une structure nouvelle susceptible d'utiliser les savoirs de la recherche pour les mettre à la disposition de tous les citoyens et de tous les usagers afin que chacun puisse



UNIVERSITÉ
DE LORRAINE



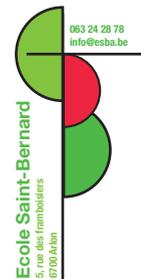
CENTRE
PIERRE
JANET
Recherche
Formation
Consultation
Psychothérapie intégrative

bénéficier de prises en charge modernes ayant fait leurs preuves scientifiquement. Le Centre Pierre Janet est à ce jour un service à part entière de l'Université de Lorraine, composé de trois pôles d'expertise qui s'alimentent les uns les autres dans un fonctionnement symbiotique : le Pôle Consultation, le Pôle Formation et le Pôle Recherche. Que ce soit par la recherche, la formation professionnelle ou la consultation, le Centre Pierre Janet s'inscrit dans une reconnaissance de toutes les orientations psychothérapeutiques susceptibles d'améliorer le bien-être des personnes (potentialiser les ressources, prendre en charge la souffrance, traiter certaines pathologies psychologiques, etc.).

INDA : L'Institut Notre Dame d'Arlon est une école fondamentale fondée en 1844, au départ pour des filles issues de milieux défavorisés afin qu'elles bénéficient de l'instruction gratuite. L'école est mixte depuis la fin des années 1970 et est composée d'une section maternelle et d'une section primaire. Elle est située dans la ville d'Arlon. Actuellement, l'école compte 268 élèves en primaire et 109 en maternelle. Les enfants sont accompagnés par une équipe pédagogique de 35 membres du corps enseignant, 3 accueillantes extrascolaires, 2 employées administratives, 1 comptable et 3 ouvriers. L'ancrage de l'école dans la vie sociale vise à mieux l'enraciner dans le monde qui nous entoure, à donner un sens aux apprentissages et ainsi l'ouvrir à la société. Dès l'entrée en maternelle, ce travail constant de socialisation prend quotidiennement de multiples formes. Les classes de découverte, les visites sur le terrain, les excursions, la venue de personnes extérieures dans les classes, l'usage des nouvelles technologies sont des outils supplémentaires à intégrer dans la vie des classes pour ouvrir les enfants au monde et favoriser leur vie sociale. Souvent, ces activités « d'extérieur » sont l'aboutissement de projets alliant des objectifs de développement de connaissances avec des objectifs de développement de compétences sociales ou autres.



Saint Bernard : Faisant partie du Pouvoir Organisateur "Comité scolaire Saint Martin", l'école fondamentale libre subventionnée Saint Bernard est composé d'une école maternelle composée de 5 classes (1 de M0, 4 de M1/M2, 2 de M3) et d'une école primaire composée de 13 classes (3 en P1 puis 2 jusqu'en P6). L'école Saint-Bernard d'Arlon emploie une trentaine d'enseignants maternelles et primaires (intégration, FLA, Daspa), 3 ouvriers et 8 personnes qui s'occupent des repas et des garderies. L'école accueille de nombreux stagiaires instituteurs et éducateurs. Il y a dans l'école une multitude d'élèves provenant de l'immigration. Elle a été la première école en province du Luxembourg dans les années 80 à travailler en cycle d'âges, ce qui constituait un renouveau dans l'enseignement à l'époque. Le travail collaboratif est un des éléments importants de l'établissement afin d'ancrer une culture du développement et de l'amélioration par les pairs. Le principal objectif de Saint Bernard en matière d'éducation est d'accompagner l'enfant dans la découverte et le développement de ses richesses et de ses ressources : en les vivant avec lui dans le respect des valeurs dont l'école se réclame ; en lui apprenant à acquérir des connaissances et des compétences déterminées par les programmes (Programme intégré, Socles de compétences), les faits d'actualité, le vécu quotidien, la curiosité et la motivation. Au niveau pédagogique par des méthodes qui permettent



l'entraide, l'écoute des enfants, la recherche et qui développent la capacité d'accueil, le goût du travail achevé, l'esprit critique et la logique, la communication dans un esprit de créativité et qui éduquent à la citoyenneté, au respect des autres, à l'environnement...

6. LES CLÉS ET LEVIERS DU JEU DIVERSECO

Il apparaît essentiel d'apporter des précisions sur la psychologie chez l'enfant, au regard du public ciblé. Seront abordés ici toutes les notions autour de la diversité et de l'inclusion, les préjugés inconscients et leurs mécanismes. Ainsi, tout au long de ce chapitre, sera détaillée la manière dont le jeu DIVERSECO permet d'activer certains leviers autant chez l'enfant que chez l'encadrant. Pour finir, nous apporterons des conseils pratiques pour mener à bien des parties de jeu dans un cadre ludopédagogique : préparation préalable au jeu, déroulé et débat/discussions post-jeu.

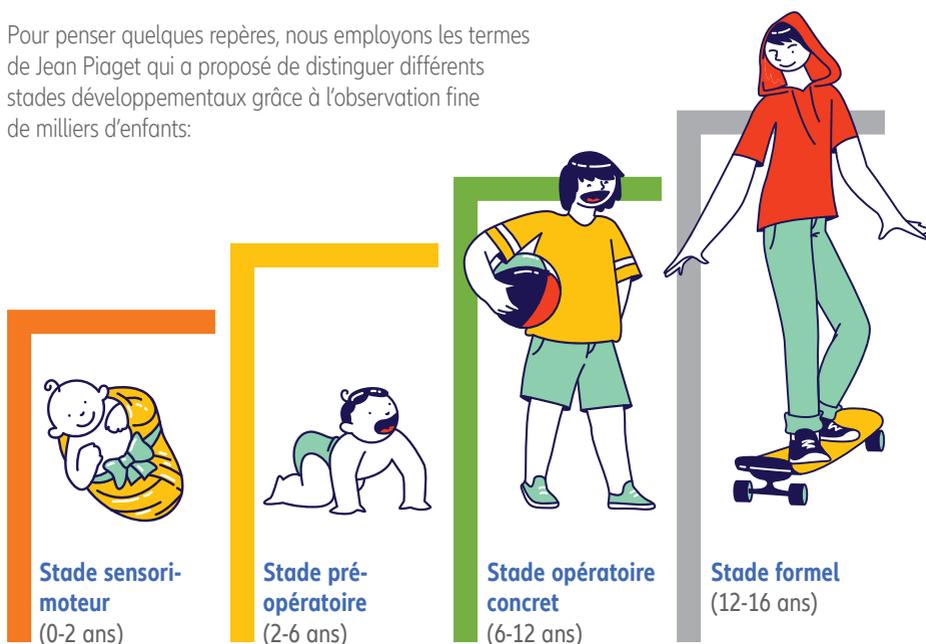


6.1. Penser la psychologie de l'enfant

6.1.1. ADAPTATION : Les stades développementaux de l'enfant

DIVERSECO est un jeu indiqué pour les enfants à partir de 6 ans. Classiquement, l'âge réel de l'enfant est confondu dans le langage courant avec l'âge développemental, mais il n'est pas rare au sein des classes et des familles de voir des écarts plus ou moins importants entre ces deux notions. Dans ce livret, nous invitons le lecteur à penser en termes d'âge développemental.

Pour penser quelques repères, nous employons les termes de Jean Piaget qui a proposé de distinguer différents stades développementaux grâce à l'observation fine de milliers d'enfants:



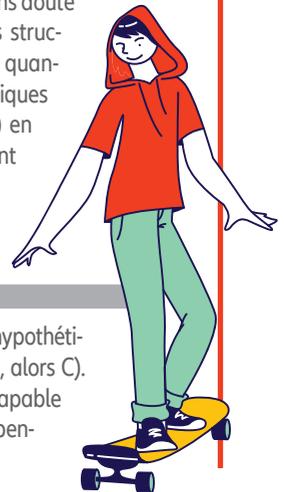


L'intelligence de l'enfant est dite sensori-motrice : pratique, dans l'action, sans langage. Le nourrisson n'est pas encore en mesure de se représenter mentalement des objets absents, car les structures cérébrales permettant de le faire ne sont pas encore suffisamment matures. C'est la raison pour laquelle il est, à cet âge, si sensible à la présence et l'absence de ses parents. C'est par l'exercice de ses réflexes primaires (déglutition, succion, ...) que l'enfant va commencer à les coordonner pour lui procurer des sensations agréables. Progressivement, l'intelligence initialement centrée sur le corps devient alors centrée sur les êtres et sur les objets (observable dès 4 mois) et l'enfant commence à agir intentionnellement. L'expérimentation devient plus active à partir d'un an. L'enfant est curieux de tout, découvre son environnement, recherche la nouveauté, procède davantage par essais-erreurs. En observant le monde qui l'entoure, en l'explorant, en agissant sur lui, l'enfant construit des structures cognitives essentielles au développement des structures logiques ultérieures.

C'est le stade de la petite enfance. La pensée de l'enfant est symbolique, caractérisée par le jeu du faire-semblant (jouer au papa et à la maman, aux indiens et aux cow-boys, dessiner, ...) en lien avec l'émergence du langage. C'est l'aire du jeu. La pensée du petit enfant est également dite égocentrique. Cela signifie qu'il n'est pas encore en mesure de se décentrer de ce qu'il est en train de percevoir, à partir de son propre point de vue (ex : « le soleil me suit partout »). Il est encore prisonnier des aspects perceptifs immédiats : il se fixe à ce qu'il voit, non à ce qu'il sait. Le hasard et les coïncidences ne sont pas considérés, ce qui peut l'amener à établir des liens de causalité erronés (ex : « je me suis disputé avec ma sœur » + « mes parents se séparent » = « mes parents se séparent parce que je me suis disputé avec ma sœur »).



Bien que l'enfant apprenne perpétuellement, ce stade est sans doute le stade des apprentissages, en lien avec la scolarité. Les structures logico-mathématiques se développent (rapports de quantité, de masse, de volume...) ainsi que les structures infralogiques (prise de conscience de l'espace qu'il va apprendre à mesurer...) en intégrant de plus en plus le point de vue de l'observateur. L'enfant est capable de se décentrer des aspects perceptifs immédiats et sait faire preuve de plus d'abstraction dans ses réponses et de conceptualisation (inclusion des classes...).



C'est le stade de l'adolescence. L'adolescent est capable de raisonnement hypothéico-déductif, en intégrant de nombreux paramètres à sa réflexion (si A et B, alors C). Les capacités de la mémoire à long terme augmentent. L'adolescent est capable de métacognition. Cela signifie qu'il est capable de s'observer en train de penser, ressentir et donc de prendre davantage de recul sur ses expériences.



Pourquoi penser développement de l'enfant ?

Penser l'enfant c'est nécessairement penser où il en est dans sa trajectoire développementale. Nous invitons l'adulte (parent, enseignant, animateur...) à considérer où se situe l'enfant en termes d'âge développemental pour espérer avoir l'attitude la plus adaptée pour l'accompagner. C'est là un comportement que la grande majorité des adultes fait de manière intuitive, et heureusement ! Mais puissent ces informations former un guide pour fournir un cadre à l'adulte et accompagner ses initiatives.

Penser le développement, c'est également redescendre au niveau de l'enfant et **sortir ainsi de l'adultomorphisme**, soit cette tendance à considérer l'enfant comme un adulte miniature. Or, l'esprit enfantin ne saurait être en mesure de raisonner comme celui de l'adulte. Ce n'est ni un caprice, ni un manque de volonté, mais bien une particularité développementale qu'il nous faut impérativement intégrer. Aussi, ce qui semble aller de soi pour l'adulte n'est pas nécessairement le cas chez l'enfant. Dans le cas de DIVERSECO, la consigne « faire preuve de respect avec le groupe » est sujette à de nombreuses interprétations. Que signifie faire preuve de respect avec le groupe ? Pour l'un, c'est ne pas couper la parole ; pour l'autre, c'est ne pas se crier dessus. Ainsi, nous invitons l'adulte à **toujours expliciter ce qui est implicite**.

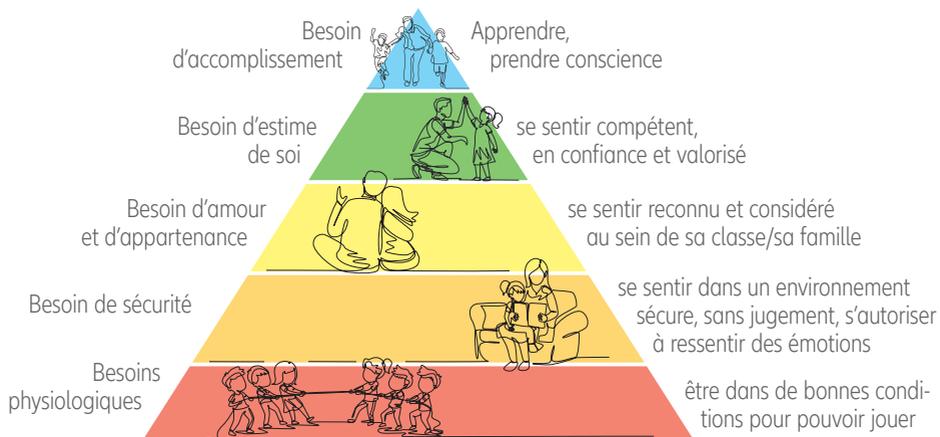
Le développement est un processus **naturel** mais **non linéaire**. Seul le rythme de l'enfant compte. Tout dépend de la qualité de l'accompagnement dont il pourra bénéficier ! C'est à la fois sa plus grande vulnérabilité et notre plus belle opportunité.

Le niveau de discussion du débat et la manière dont les enfants vont investir leur imaginaire par le mime seront fonction de leur stade de développement. Mais rappelons qu'un enfant peut toujours aller plus loin s'il est accompagné d'un adulte encourageant !



6.1.2. ACCOMPAGNEMENT : Les besoins fondamentaux de l'enfant

La **pyramide de Maslow** permet une hiérarchisation des besoins fondamentaux de tout individu, dans notre cas l'enfant. Il n'est possible d'accéder au niveau supérieur que si les besoins sous-jacents sont assouvis.



- ☛ **Besoins physiologiques** : manger, boire, dormir, être en bonne santé (pas de douleurs physiques), être propre, ne pas avoir trop chaud ou trop froid...
- ☛ **Besoins de sécurité** : sécurité physique (environnement sans danger), sécurité psychique (sans aucune violence psychologique), sécurité émotionnelle et affective (se sent aimé et respecté pour ce qu'il est).
- ☛ **Besoin d'amour et d'appartenance** : l'enfant a besoin d'aimer, de se sentir aimé et de se socialiser. Il a besoin d'appartenir à un groupe (sa famille, ses amis, ses camarades de classe...) dans lequel il est accepté et reconnu.
- ☛ **Besoin d'estime de soi** : ce niveau est étroitement lié au précédent. Il s'agit de se sentir considéré en termes de respect et de confiance et de se sentir compétent, de réaliser des choses par soi-même. Chez l'enfant, cet aspect est indissociable de la valorisation extérieure, par les encouragements qu'il reçoit. Comme il aura entendu « je suis fier de toi », il pourra se dire « on est fier de moi, je suis fier de moi ».
- ☛ **Besoin d'accomplissement** : il s'agit de la réalisation de soi, là où l'enfant découvre et exploite son plein potentiel, ce pour quoi il est doué et ce qu'il peut apporter au monde. Il s'agit à ce niveau de s'épanouir et de développer ses connaissances et ses valeurs.



Le jeu DIVERSECO vise particulièrement le dernier niveau des besoins de l'enfant car il lui propose une nouvelle manière d'expérimenter son monde en jouant. Toutefois, les autres niveaux doivent bien évidemment être tout autant considérés.

6.1.3. RELATION : Le maître du jeu, un tuteur d'attachement

La notion d'attachement est un concept fondamental pour qui veut comprendre le développement de l'enfant. L'attachement est la tendance innée de l'être humain à établir des liens préférentiels pour assurer la survie de l'espèce. Lorsque l'enfant vient au monde, il est fondamentalement dépendant de la qualité des soins qu'on va lui prodiguer. Si ces soins sont de bonne qualité (réponses aux besoins fondamentaux physiques et affectifs de l'enfant, de manière adaptée par l'adulte), l'enfant apprendra à identifier ces personnes, nommées **figures d'attachement**, qu'il pourra solliciter de manière privilégiée. C'est ce même lien qui portera l'enfant dans la sécurité et dans la différenciation de l'autre, nécessaire à son devenir d'adulte.

Ces figures d'attachement (classiquement les parents en premier lieu) jouent un rôle pour l'enfant de **tuteur d'attachement**. Un tuteur qui, comme pour une plante, offre le support nécessaire sur lequel s'appuyer pour bien grandir, dans un juste équilibre entre suffisamment de solidité (et non rigidité) et suffisamment de douceur.

Par la suite, en grandissant, d'autres adultes prendront ce rôle auprès de l'enfant. Cela peut être d'autres membres de la famille de l'enfant (grands-parents, oncles, tantes...), les parents de certains de ses amis proches, ses éducateurs (particulièrement dans les situations de protection de l'enfance), sa nourrice, et bien évidemment ses enseignants. Autrement dit, autant de personnes susceptibles de croiser la route de l'enfant, de le sécuriser, de répondre à ses besoins fondamentaux et de l'aider à bien grandir.

DIVERSECO est un jeu pouvant activer bon nombre de réactions chez les enfants : cognitives, émotionnelles, comportementales, agréables comme désagréables. Aussi, **le maître**



du jeu dans DIVERSECO (l'adulte qui encadre) prend d'autant plus le rôle d'un tuteur d'attachement, dans la mesure où il va aider l'enfant à « digérer » les potentielles réactions, les lui transmettre sous une forme plus assimilable pour lui et ainsi le faire grandir.

Considérant cette dimension de tuteur, DIVERSECO a ainsi été pensé en accordant un rôle central au maître du jeu. Il est le garant non seulement de la jouabilité mais de la transmission émotionnelle entre les enfants et en eux-mêmes. Non seulement il suscite le débat et les réactions, ce faisant il fait grandir l'enfant en l'encourageant à se risquer dans l'expérience de nouvelles choses, mais il se pose aussi en base de sécurité pour accueillir ce qui peut être activé chez l'enfant.

6.1.4. RÉGULATION: Accueillir et répondre aux émotions

Parce qu'il traite de problématiques sensibles et de vécus de la différence, DIVERSECO peut entraîner des réactions émotionnelles plus ou moins intenses chez les enfants et plus ou moins désagréables. **Le maître du jeu se doit d'être constamment attentif à la sensibilité des jeunes joueurs**, au risque de passer totalement à côté de l'essence du jeu et d'en garder un mauvais souvenir.

Reprise en groupe

DIVERSECO est un jeu se jouant **en groupe**. De ce fait, le climat de sécurité est absolument nécessaire: libre de dire et de se taire, libre de réagir ou de ne pas réagir, sans jugements ni contraintes. Le seul mot d'ordre est le RESPECT (cf. pour règles de sécurité d'un groupe). Par définition, un groupe nécessite d'être accompagné d'une manière spécifique, mais il est également le plus grand facteur de résilience pour ce jeu.



Les réactions que nous avons anticipées sont les suivantes (liste non exhaustive) : un enfant se met à pleurer, refuse de continuer à jouer, se braque, s'énerve, est effrayé ou intimidé par une carte personnage ou une quête, s'efface au fur et à mesure de la partie, s'en prend à un autre camarade, se moque...

Lorsqu'une émotion ou une réaction émerge chez un enfant, l'idéal est de pouvoir l'évoquer immédiatement avec les autres enfants. Afin de ne pas se montrer trop intrusif, il est conseillé de **faire de l'émotion un élément parlé dans l'histoire**, sans la questionner directement. Par exemple, le maître du jeu observe un enfant se braquer et qui refuse de continuer à jouer. Une approche frontale en groupe (Pourquoi ne veux-tu plus jouer ? Qu'est-ce qui se passe ?) risque d'augmenter le retrait de l'enfant ou de le mettre dans l'embarras face aux regards des autres. Nous proposons de **tenter l'expérience du pas de côté** et que le maître du jeu, par exemple, s'exclame : « Aventuriers, aventurières ! Nous avons un camarade dans notre mission qui n'arrive plus à suivre, comment allons-nous faire pour l'aider ? ». Le groupe est sollicité pour aider, non pour expliquer ou juger.

La même chose peut être appliquée si un enfant se met à pleurer. L'objectif est d'inviter les enfants à faire preuve d'empathie entre eux, avec le minimum d'intervention de l'adulte. Si le maître du jeu pose la question du « comment faire pour l'aider ? », les enfants sont tout de suite mis sur la voie d'une résolution, sans s'attarder trop sur le problème.

Ainsi, l'émotion est nommée sans être explicitée. Le temps de l'explicitation doit venir plus tard, soit pendant le débriefing après la partie, soit seul avec l'enfant.

Reprise individuelle

Cependant, il y aura des cas où la reprise en groupe ne fonctionnera pas. À ce moment-là, nous invitons le maître du jeu à se placer légèrement en retrait avec l'enfant pour voir ce qu'il se passe et discuter avec lui.

Se mettre à la hauteur de l'enfant, c'est **se mettre à son niveau** dans tous les sens du terme. C'est non seulement mettre les deux regards au même niveau, ce qui oblige l'adulte à s'accroupir pour lui parler, selon son âge, mais c'est aussi et surtout se mettre dans ses baskets, **voir le monde à travers ses yeux et l'aider à y mettre du sens.**



Selon son âge développemental et l'éducation qu'il a reçu, l'enfant ne sera pas toujours en mesure de mettre des mots sur ce qu'il ressent. Autrement dit, son niveau d'**intelligence émotionnelle** n'est pas toujours corrélé avec son niveau développemental.

L'intelligence émotionnelle est d'abord **interpersonnelle** : c'est la capacité à identifier et comprendre les émotions ressenties par l'autre. Puis, elle devient **intrapersonnelle** : la capacité à identifier et comprendre ce que moi, je ressens.

Aussi, même quand l'enfant peut dire que tout va bien mais que l'adulte se rend bien compte que tout ne va pas bien, nous l'invitons à le verbaliser, avec beaucoup de douceur, auprès de l'enfant : « Tu sais, moi je vois bien que tu n'es pas comme d'habitude. Je me dis que peut-être tu as dû te sentir triste quand tu as entendu que... ». Autrement dit, l'adulte fait des hypothèses, en s'interrogeant à voix haute sur ce que l'enfant peut potentiellement ressentir au fond de lui.

- ☞ Si l'enfant peut entendre les mots émis par l'adulte et retourne à un seuil de tolérance acceptable pour lui de l'expérience sensorielle qu'il est en train de vivre, l'adulte peut lui proposer de **rester attentif à ce qui se passe en lui**, autrement dit de rester en auto-observation. Une telle attitude fait considérablement grandir l'enfant dans la mesure où il est ensuite capable d'identifier seul ce qui se passe et donc de se réguler.
- ☞ Si en revanche l'émotion est trop intense ou si l'enfant en fait la demande, il est nécessaire de lui permettre de quitter le jeu.

Pour susciter ce dialogue, nous renvoyons le lecteur aux annexes où il trouvera une petite liste d'outils qu'il peut utiliser... Liste non exhaustive qui se veut source d'inspiration plutôt que de résolution !





6.2. Faire prendre conscience à l'enfant de ses représentations

6.2.1. Définitions

Qui n'a jamais eu, face à une personne ou une situation, une petite pensée dans un coin de la tête qui se permettait un commentaire, ramenait une vieille croyance ou une expérience déjà vécue dans des circonstances similaires ? En général, au mieux, nous préférons l'ignorer, plutôt honteux. Au pire, cette pensée nous empêche d'être en interaction. Pourtant, c'est bien le propre de l'humain. La clé : en avoir conscience.

Préjugé, stéréotype, discrimination, biais cognitifs... De quoi parle-t-on ?

Les **stéréotypes** sont des croyances à propos de caractéristiques ou de comportements de certains groupes sociaux. La difficulté réside principalement dans le fait que ces croyances sont partagées et font l'objet d'un certain consensus social, dans une culture donnée. C'est un schéma de pensée qui simplifie la réalité, notamment en généralisant une situation spécifique de manière systématique, autrement dit un schéma de pensée qui se met en place dû à des biais cognitifs à l'œuvre qui viennent interférer le traitement de l'information.

Le **préjugé**, étymologiquement, signifie le jugement qui précède. Par extension, il s'agit d'un jugement hâtif ou prématuré, plus ou moins conscient, qui intervient avant les faits concrets. Le préjugé va plus loin que le stéréotype par sa composante essentiellement affective : on adopte une attitude positive ou négative avant l'événement qui se base, lui, sur des faits objectifs ou sur un groupe social. Notons que le préjugé se distingue d'une simple erreur de jugement par sa négativité systématique (généralisée) et sa rigidité. Par exemple, une caractéristique observée attribuée à une femme généralisée à outrance de manière négative devient un préjugé ; ainsi naît le sexisme. Une caractéristique observée attribuée à une personne d'une autre origine ethnique généralisée à outrance de manière négative devient aussi un préjugé ; ainsi naît le racisme.



Dans les deux cas, il s'agit de croyances systématiques, négatives et généralisées de manière abusive. Elles sont ancrées de manière culturelle, tous les membres du groupe social en ont connaissance et ont tendance à privilégier le groupe d'appartenance par rapport à l'autre groupe.

La **discrimination** « n'est que la simple actualisation d'une attitude négative (préjugé) et des croyances négatives (stéréotypes) que subissent des individus ou des groupes et qui justifient le traitement inégal dont ils sont l'objet »¹. Elle est la mise en actes concrets du préjugé, sa dimension conative.

Les **biais cognitifs**, enfin, interviennent dans le traitement de l'information. Ce sont des heuristiques, des raccourcis non-volontaires qui nous détournent de notre pensée logique et rationnelle. Cela permet de s'économiser lors d'un jugement ou d'une prise de décision, réalisés alors de manière plus intuitive. Il en existerait près de 200. Par exemple :

☞ Le **biais de projection** consiste à voir nos propres valeurs ou comportements dans le comportement de l'autre, ce qui entraîne des erreurs d'interprétation.

1. Définition tirée de l'ouvrage « Les nouveaux visages de la discrimination » d'André Ndobo, publié en 2010 aux éditions DeBoeck Supérieur.

- ☛ Le **biais de confirmation** consiste à prêter attention uniquement à ce qui va venir confirmer notre point de vue.
- ☛ L'**effet de halo** ou **effet de contamination** est une distorsion de la perception et qui consiste à juger une personne ou une situation positivement (ou inversement négativement) sur la base de certaines caractéristiques uniquement. Par exemple, les enfants jugés plus beaux sont aussi jugés les plus intelligents.
- ☛ L'**effet de simple exposition** consiste à avoir une préférence pour ce qui nous est familier.
- ☛ L'**effet de récence** renvoie à l'influence d'un stimulus en présence d'un stimulus similaire ou identique. Par exemple, voir une image de chien puis plus tard demander le nom d'un animal entrainera plus probablement la réponse « chien ».
- ☛ L'**effet d'ancrage** renvoie au fait de s'appuyer trop fortement sur une référence pour prendre des décisions.
- ☛ Le **biais d'observation** renvoie au fait que la situation observée est influencée par les croyances, humeurs et attitudes de l'observateur lui-même.
- ☛ Le **biais de réponse** consiste à être davantage d'accord qu'en désaccord lorsqu'on nous pose une question.
- ☛ La **pensée de groupe** consiste à être naturellement enclin à suivre la réponse des autres membres du groupe en vue d'obtenir un consensus, sans amener de points de vue alternatifs, dans un souci d'uniformité.
- ☛ L'**effet de cadrage** renvoie au fait d'être influencé par la manière dont nous est présentée l'information.
- ☛ L'**illusion de fréquence** ou **phénomène Baader-Meinhof** renvoie au fait qu'après avoir remarqué quelque chose pour la première fois, nous avons l'illusion de l'apercevoir en permanence.
- ☛ Le **biais de soutien du choix** (choice-supportive bias) consiste à retenir rétrospectivement plus d'éléments positifs en faveur de la situation à laquelle nous avons adhéré ou de la décision que nous avons pris que d'éléments négatifs.
- ☛ Le **biais de rappel** consiste à raconter un événement ou une situation passée en étant influencée par notre propre histoire.
- ☛ L'**effet Semmelweis** consiste en la tendance à rejeter de nouvelles idées ou informations parce qu'elles vont à l'encontre de nos croyances et normes.
- ☛ Le **biais de dévaluation réactive** consiste à s'opposer à une idée uniquement parce qu'elle vient de l'autre camp.
- ☛ L'**effet d'Hawthorne** consiste à augmenter ses efforts lorsqu'on sait être observé afin d'apparaître plus compétent.
- ☛ ...





6.2.2. Les préjugés majeurs activés avec DIVERSECO

DIVERSECO est un jeu qui nous confronte à nos propres préjugés et fausses croyances. Les cartes des personnages ont été développées en ce sens : permettre cette confrontation dans une dimension ludique et donc aussi douce que possible. Ainsi, les cartes personnages traitent de différences, plus ou moins visibles, qui peuvent faire l'objet de discriminations au sein d'un groupe social. Les cartes sont volontairement sujettes à interprétation : l'enfant y voit ce qu'il veut bien y voir. Une même carte peut être interprétée de manière différente entre deux enfants, c'est volontaire ! Et cela dit quelque chose de la manière dont l'enfant traite l'information.

Bien évidemment, les développeurs de ces cartes ne font pas non plus exception et ont nécessairement dû confronter leurs propres préjugés. L'objectif n'est évidemment pas de supprimer les croyances que nous pouvons avoir ni les biais cognitifs à l'œuvre mais plutôt d'en prendre conscience et d'inviter d'abord l'adulte puis l'enfant à les identifier.

Il ne fait aucun doute que durant la partie et durant le débat qui la suivra, les enfants confronteront entre eux leurs propres représentations, plus ou moins faussées. Il est impératif que l'adulte qui les encadre soit attentif aux différents biais cités ci-dessus afin de les pointer du doigt, de les recadrer si nécessaire, mais aussi lui-même de ne pas les activer ! Ainsi, soigner la formulation des questions, être attentif aux généralisations abusives et aux réactions subjectives sont autant de signes qu'il apparaît pertinent de garder à l'esprit pour espérer un débat ouvert. Finalement, si l'enfant conclut « ah au début je pensais que..., mais maintenant... », alors mission accomplie !

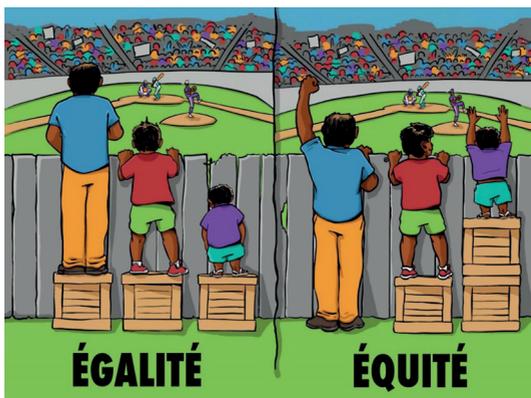


6.3. Diversité et inclusion pour développer le vivre-ensemble chez les enfants

6.3.1. Les notions de base

Diversité : Terme utilisé en biologie pour décrire la variété des espèces présentes dans la nature et l'importance de la biodiversité pour le bien-être de la planète. Le terme a été appliqué à la réflexion sur les différences sociales de manière similaire, en les présentant comme quelque chose qui n'est pas seulement naturel, mais essentiel au bien-être social et organisationnel. En bref, **on ne peut être pour ou contre la diversité**. La diversité est ce qui compose notre société. **La diversité c'est la nature et la nature c'est la diversité.**

Intégration : Projet de société qui consiste à introduire divers éléments au sein de la société et à les aider à se sentir à l'aise dans la culture organisationnelle commune. En d'autres termes : **Traiter les autres comme on voudrait être traité.**



Inclusion : Projet de société qui prend en compte les identités et les préférences des individus, afin qu'ils puissent exceller et contribuer à la réalisation des objectifs collectifs, à commencer par le vivre-ensemble. On peut reformuler cela ainsi : **Traiter les autres tels qu'ils voudraient être traités.**

Préjugé cognitif : Forme d'aveuglement inhérent à la pensée qui réduit la précision de la pensée et entraîne des conclusions inexactes – et souvent irrationnelles. Trois choses essentielles sur les préjugés cognitifs : c'est un **phénomène naturel** – c'est un **phénomène normal** – cela **concerne TOUT le monde.**

6.3.2. Plus d'inclusion

Contrairement à l'apprentissage d'une discipline classique (mathématiques, danse, chant...) l'enseignement de l'inclusion telle une matière n'est pas un moyen suffisant pour obtenir des résultats tangibles sur la question. Cette forme d'aveuglement (occasionnée par nos préjugés inconscients) est inhérente chez l'humain et elle se produit sans arrêt. Miser sur l'enrichissement de l'intellect comme des socles d'acquis (tels des niveaux de progression comme dans les langues A1, A2, ..., C2) n'est pas pertinent. Ainsi, il apparaît plus opportun de miser sur l'augmentation du pouvoir inclusif de chacun dans son quotidien pour favoriser un environnement inclusif sur le long terme.

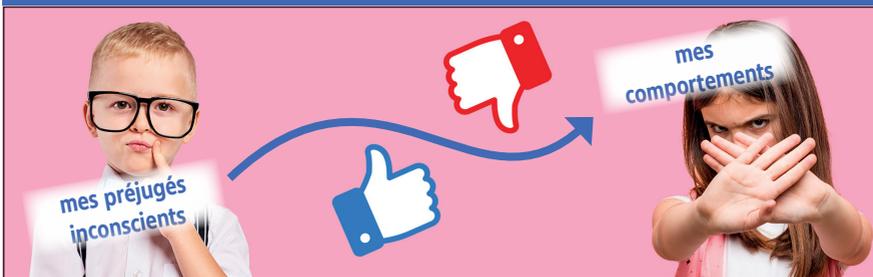
Pour ce faire, il est plus opportun de remonter le chaînon illustré plus haut :

1. Observer/constater parmi mes comportements (directs ou indirects), ceux qui sont gages de suspicion, de rejet, de conflit
2. Comprendre les sources d'informations et les cheminements intellectuels et émotionnels qui m'ont amené à apprécier la différence ou l'inconnu comme suspect
3. Déceler les éléments réels que je n'ai pas vus au départ

6.3.3. Plus d'inclusion avec DIVERSECO

C'est dans ce contexte que le jeu DIVERSECO apporte une aide dans l'instauration d'un débat et d'une analyse propices au démantèlement du mécanisme des préjugés inconscients. Le fait de jouer avec des personnages dotés de caractéristiques bien établies amènent tous

Le mécanisme des préjugés inconscients



Forme d'aveuglement

→ **Appréciation** sur les autres, sur la différence, sur l'inconnu

→ **Actions non souhaitées;** suspicion, rejet, conflit, ...

les joueurs à adopter cette caractéristique ou plutôt ce qu'ils considèrent être cette caractéristique. Les autres joueurs observeront ce jeu de rôle avec leur propre considération. Le contexte du jeu et du désir de gagner poussera tous les participants à dépasser cette confrontation d'interprétations éparpillées, dépassant dans le meilleur des cas leurs propres formes d'aveulement pour se donner un maximum de chances de gagner. C'est à l'issue de la partie que les discussions et les récits sur comment l'expérience du jeu a été perçue que le démantèlement du mécanisme des préjugés inconscients pourra être tenté.



Ce sont d'ailleurs les commentaires commençant par :

- ☞ « Je n'aurai jamais pensé que... »
- ☞ « Je comprends mieux pourquoi... »
- ☞ « Et alors il est vraiment possible que ... ? »

Autant de questions qui attesteront de manière empirique de l'augmentation du pouvoir inclusif chez les enfants ayant joué à DIVERSECO.



6.4. Ouvrir l'espace de débat post-jeu

Le débat après le jeu n'est aucunement obligatoire. Nous le recommandons, c'est là un des grands intérêts et objectifs pédagogiques de DIVERSECO : susciter la discussion autour de la notion de diversité que les enfants ont pu appréhender cette fois de l'intérieur, par le mime notamment. Le débat est porté par l'adulte encadrant (le parent, l'enseignant, l'animateur...).



Afin de cadrer la discussion, nous proposons d'utiliser un **signe distinctif d'ouverture**. Cela peut être un clap de cinéma, qu'il faudra ensuite refermer à la fin de la séquence. Si ce signe est certes purement symbolique, il participe à sécuriser l'espace pour discuter des questions avec les enfants et augmente la probabilité que des débordements ne se produisent pas ensuite en dehors.

Questions retour d'expérience

Une première catégorie de questions concerne le retour sur l'expérience du jeu. L'objectif peut se résumer très simplement : susciter des réponses chez les enfants qui commenceraient par « je n'aurais jamais pensé que... ». Si l'enfant démarre sa phrase par ce genre de formulations, c'est qu'il a pris conscience de certaines choses par le jeu, c'est gagné !

Nous invitons également l'adulte à distinguer différents niveaux de questions, bien qu'étant tous les trois étroitement liés :

- ☞ **Niveau émotionnel** : « Qu'est-ce que tu as ressenti en incarnant ce personnage ? Ça t'a fait quoi d'être en lien avec tel autre personnage ? »
- ☞ **Niveau relationnel** : « C'était comment d'être en groupe ? De travailler à trouver des solutions avec les autres ? »
- ☞ **Niveau cognitif** : « Qu'est-ce que tu as appris / retenu ? Si tu devais refaire, qu'est-ce que tu ferais différemment ? D'après toi, pourquoi on a gagné / perdu ? »



Questions débat

Bien évidemment, le débat ne peut être mené de la même manière selon les âges développementaux des enfants. Nous laissons cette adaptation à l'appréciation de l'adulte qui encadre (voir **Psychologie de l'enfant**). Rappelons que les plus jeunes enfants ne seront pas en mesure de se décentrer de leurs propres points de vue pour répondre aux questions, c'est normal, c'est développemental !

Nous proposons d'OUVRIR LE DÉBAT en premier lieu à partir des résultats du jeu.

- 👉 D'après toi, pourquoi on a gagné / perdu ?
- 👉 Comment tu aurais pu faire pour aider tel personnage ?
- 👉 Et toi, tu aurais eu besoin de quoi pour mieux réussir / mieux te sentir ?
- 👉 ...

Puis, il est possible de prendre un peu de hauteur et de proposer des projections aux enfants.

- 👉 Imagine qu'un habitant de la planète Aqualia arrive sur Natura ou qu'un extra-terrestre arrive sur notre planète Terre... Comment faire pour l'accueillir ? [Niveau le plus proche du jeu, le plus métaphorique]
- 👉 Imagine qu'un nouvel élève arrive à l'école... Comment faire pour l'accueillir ? [Niveau le plus concret]

L'objectif de ces discussions est de **susciter et d'encourager chez l'enfant son autonomie de pensée**. Il est fort probable que l'enfant, face à certaines questions pouvant être sensibles, relate aussi des discours calqués sur les adultes de son entourage et parfois sans forcément comprendre ce qu'il dit. Dans ce dernier cas de figure, il est à proscrire de contredire l'enfant ! La raison est qu'un enfant restera toujours fidèle à son parent en priorité, le contredire serait rentrer dans un rapport frontal avec son idée et par extension avec son parent. Ce qui n'est jamais souhaitable.

En revanche, nous invitons plutôt à encourager l'enfant à identifier ce que cela déclenche en lui. En somme, **susciter l'empathie**. C'est par l'empathie que l'enfant gagne ensuite en autonomie.

Ta maman dit que... Oui, peut-être qu'elle a raison, je ne sais pas. Mais toi tu en penses quoi ? Ça te fait quoi à toi, quand tu dis ça ? Et à ton avis, quand tu dis ça, ça fait quoi à ton copain ?

Enfin, à l'issue de plusieurs parties, il peut être intéressant de comparer avec les enfants les différentes sessions de jeu afin de se rendre compte d'une potentielle évolution des représentations et des postures :

- 👉 Par rapport à la dernière fois (dernier jeu, dernier débat), qu'est-ce qui a changé ?
- 👉 Souvenez-vous de la dernière fois ce qu'on s'était raconté... Qu'est-ce que vous en pensez aujourd'hui ? Qu'avez-vous appris ?
- 👉 ...

Il conviendra enfin, pour FERMER LE DÉBAT, de rappeler le signe distinctif choisi (clap de cinéma par exemple) et de s'assurer :

- 👉 Est-ce que tous ceux qui voulaient parler ont eu la possibilité de s'exprimer ?
- 👉 Est-ce qu'on peut arrêter le débat pour aujourd'hui ?



Il faut s'attendre, même après le clap final, au fait que les enfants continuent à en parler dans la cour de récréation ou en rentrant chez eux à leurs parents. Il semble important d'informer les parents de la démarche du jeu afin qu'ils puissent autant que possible accompagner les questions et réflexions que leur enfant pourrait avoir. Mais surtout, il convient de prêter l'oreille dans les couloirs ou cours de récréation et s'assurer que les règles de sécurité restent respectées, même en dehors du jeu !

7. LE JEU DIVERSECO

7.1. Pourquoi un jeu de cartes et pas un jeu de plateau ?

Dès les premières étapes de réflexion et de conception, il est apparu très rapidement que DIVERSECO serait un jeu de cartes.

En plus d'être simples, peu couteux et faciles à emporter, les jeux de cartes stimulent des habiletés importantes chez un enfant. D'une manière générale, en jouant aux cartes par exemple, un enfant va développer ses **habiletés sociales**, comme attendre son tour et respecter les consignes, mais aussi améliorer **sa compréhension des consignes** et **le développement de sa logique**. Dans notre cas, l'enfant sera aussi largement encouragé à développer son imaginaire.

Si un jeu de plateau peut faire appel aux mêmes compétences, il aurait nécessité des couts de production (pions, dés, cartes, etc.) bien supérieurs à ceux d'un jeu de cartes. Un jeu de plateau aurait eu besoin d'une boîte conséquente pour ranger toutes les pièces, qui l'aurait rendu moins susceptible d'être transporté aisément.

De plus, le parti pris graphique d'un jeu de plateau aurait forcément induit une représentation de l'univers fantastique de DIVERSECO, ce qui aurait laissé peu de place à l'imaginaire des enfants, en imposant un design, un graphisme et une histoire... Et donc, des biais !

Ainsi, **DIVERSECO est :**

- 👉 **D'un petit format, facilement transportable :** le jeu de cartes peut tenir dans une petite poche et ainsi être emmené dans toutes les sorties scolaires ou ludiques.
- 👉 **Jouable en tout lieu et en tout temps :** après appropriation des bases, des parties de jeu peuvent spontanément être décidées et menées dans n'importe quel endroit (faire patienter un groupe d'enfants lors d'une sortie, organiser un tournoi complet pendant une sortie en forêt par exemple, etc.).
- 👉 **Ouvert à toutes les fantasmagories possibles :** les enfants peuvent imaginer ou coconstruire en discutant lors d'une partie tout un univers imaginaire dans lequel leurs personnages vont évoluer (formes, couleurs, tailles de chaque obstacle, paysage, situation, etc.).

7.2. Pourquoi pas de texte sur les cartes personnages et super-pouvoirs ?

Si l'objectif du jeu est d'ouvrir le champ des possibles sur les notions d'inclusion, DIVERSECO doit s'appliquer à lui-même cet objectif et se veut donc **inclusif par essence**.



Si les cartes des quêtes (qui guident les actions à réaliser) sont écrites avec du texte, les cartes personnage et super-pouvoirs ne comportent **aucun mot**, mais uniquement des images, des schémas ou des symboles. L'enfant ne devra pas faire appel à la lecture pour comprendre le sens de ces cartes et sera donc totalement libre d'interpréter l'image sous ses yeux pour en faire le personnage qu'il pense comprendre : le personnage tout rond peut aussi bien être en surpoids qu'avoir mangé un nuage et donc flotter dans l'air ! Il évoquera à haute voix le personnage tel qu'il le caractérise et son personnage aura donc cette caractéristique pour toute la partie en cours, par contrat tacite avec les autres participants.

Pour être encore plus inclusif, le jeu sera décliné en **plusieurs langues** pour que les quêtes écrites soient accessibles au plus grand nombre.

Dans sa jouabilité, **la place du mime** prend aussi tout son sens dans cette volonté d'inclusivité. Passer par le mime pour résoudre les missions au cours de la partie permet à tous les enfants d'y prendre part. Ainsi les plus timides ou les non-locuteurs de la même langue pourront jouer au même titre que les autres enfants du groupe.

7.3. Matériel

7.3.1. Les cartes PERSONNAGE

Pourquoi des personnages ?

Pour rappel, l'objectif de DIVERSECO est bien de faire évoluer les représentations des enfants sur leurs préjugés inconscients, d'ouvrir leur perception en termes d'inclusion et de diversité et de modifier leur rapport à l'autre pour tendre vers des attitudes de plus grande tolérance et d'ouverture d'esprit.

Dans DIVERSECO, il y a 24 cartes PERSONNAGE : il s'agit de dessins ou pictogrammes, aux contours violets, représentant une différence visible ou invisible. S'agissant de cartes sans texte, elles sont soumises à l'interprétation de l'enfant, c'est volontaire !

Le choix de proposer des personnages humains vise ici à placer le jeu dans un contexte de réalité proche des éléments qui entourent naturellement l'enfant ou au contact desquels il peut être amené à évoluer : une personne en fauteuil roulant, un camarade en situation d'obésité, une copine de classe mal-voyante, etc.

Si on se réfère aux notions de la psychologie de l'enfant (voir **Psychologie de l'enfant**), selon son âge, l'enfant va donc créer des ponts (conscients ou inconscients) vers des situations qu'il connaît en s'identifiant aux personnages des cartes pour incarner le temps d'une partie une personne porteuse d'handicap ou activant des biais cognitifs (voir **Les biais cognitifs**). Il s'agit donc là de se mettre ou se sentir « à la place de » pendant le temps d'une partie.

7.3.2. Les cartes SUPER-POUVOIR

Pourquoi des super-pouvoirs ?

Les **super-pouvoirs** viennent ensuite en complément des personnages pour les doter d'une qualité, d'une compétence ou d'un réel pouvoir extraordinaire qui viendra transcender le

personnage, quelle que soit sa différence. Ainsi le personnage, avec son handicap ou sa différence, sera capable d'apporter à chaque mission sa force particulière, sa singularité physique, psychique réelle ou imaginée et sa solution au problème rencontré (dans le jeu).

Dans DIVERSECO, il y a 24 cartes SUPER-POUVOIR : il s'agit de dessins ou pictogrammes, aux contours orange, représentant un super-pouvoir ou un point fort. Comme pour les cartes PERSONNAGE, ces cartes sont aussi sans texte et donc soumises à l'interprétation de l'enfant.

7.3.3. Les cartes MISSION

Pourquoi des mondes imaginaires ?

Dans DIVERSECO, cinq univers fantastiques servent de terrain de jeu aux différentes quêtes : Naturalia, Minera, Aqualia, Eolia et Volcania.

Le choix d'ancrer le jeu dans des mondes imaginaires va susciter chez l'enfant tout un panel de réactions propices à activer les ressorts d'un apprentissage (ce qui est le cœur du processus ici souhaité de ludopédagogie), à savoir la curiosité, la sensation de plaisir, le sentiment de liberté d'action et l'envie d'agir. L'enfant est ainsi incité à explorer, à faire des tentatives, à prendre des risques, à laisser émerger son imagination ou encore à utiliser son sens de l'humour. Dans un monde sans limites imposées, l'enfant expérimente tous les possibles.

Pourquoi des missions ?

Comme dans de nombreux jeux de simulations avec des épreuves, la **mission principale** représente l'objectif que les enfants devront atteindre afin de boucler la partie et de déclencher la séquence finale.

Dans chacun de ces univers, la **mission principale** est annoncée dès la première carte décrivant le monde dans lequel le jeu évoluera. Cette première carte est identifiable par un symbole « **Soleil** » qui démarre la partie et aussi la temporalité du jeu, à savoir une journée. Ainsi, la dernière carte de victoire à l'issue de l'ultime quête est dotée d'un symbole « **Lune** », pour finir la journée et clore la mission.

Pourquoi cette notion de temps (une journée de 24 h = une partie de 20 minutes) ?

L'importance de baliser la partie sur une journée permet de donner un **cadre temporel crédible** pour une mission d'exploration sur une autre planète dans l'imaginaire des enfants et cette journée est représentée par une partie d'une durée maximum de 20 minutes. De ce fait, le « midi » de la mission est annoncé à mi-partie, au bout de 10 minutes (par le Maître du Jeu ou par un joueur désigné au départ).

Pourquoi des étapes dans la résolution d'une quête ?

Les différentes étapes au sein de la partie vont permettre à tout le groupe de se rapprocher ensemble de la séquence finale et d'obtenir tous ensemble un succès ou un échec à la mission, en cherchant et choisissant collégialement la meilleure stratégie pour y parvenir.

Ainsi, jalonner la quête de plusieurs étapes, avec ou sans obtention d'un objet servant à la réussite de la séquence finale (symbolisé par une petite « **clé** » sur ces cartes d'étape), offre vraiment le **cœur collaboratif du jeu**.

Les enfants doivent parler, interagir, s'écouter sur la meilleure stratégie à utiliser pour résoudre les étapes intermédiaires sans perdre de vue l'étape finale, puis décider ensemble de chaque action qu'ils décident de mener.

À l'issue de la partie, il ne peut y avoir de victoire ou de défaite individuelle puisque chacun a pris part aux décisions qui ont amené le groupe à la situation : donc tout le monde gagne OU tout le monde perd.

7.4. Le Maître du Jeu

Le Maître du Jeu est en premier lieu **un animateur**. Il répond ainsi à différentes fonctions : régulation, production et facilitation.



Pour DIVERSECO, la particularité est que le Maître du Jeu est bien plus qu'un animateur, il assure un rôle **de tuteur d'attachement** (voir Tuteur d'attachement). En effet, il offre une base de sécurité sur laquelle l'enfant s'appuie pour bien grandir et traduit son vécu en des éléments plus assimilables selon son niveau de développement.

Le Maître du Jeu est garant des règles et apporte une vraie dynamique à chaque partie. Ce rôle est généralement tenu par un adulte. Il n'est pas exclu que le Maître du Jeu puisse lui aussi jouer, c'est-à-dire qu'il détienne ses cartes et participe aux mimes. De notre expérience cela est davantage possible avec des enfants plus grands et qui ont l'habitude du jeu. Pour les plus petits, c'est en général l'adulte qui reste en dehors de la partie qui impulse la dynamique et favorise les échanges.

Le Maître du Jeu est aussi **le gardien du temps** et surveille **la durée de 20 minutes** d'une partie.

Il peut aider dans le choix le plus adapté du joueur en fonction des cartes PERSONNAGE ou SUPER-POUVOIR.

Il valide les mimes réalisés par chaque joueur sélectionné pour passer l'OBSTACLE.

Il est vigilant à ce que tous les joueurs passent ensuite l'OBSTACLE, dans le respect de la diversité des PERSONNAGES de chacun : le personnage en fauteuil roulant, le non-voyant, le sourd, etc.

Par la suite, rien n'empêche qu'un joueur (donc un enfant) déjà bien aguerri prenne cette fonction de Maître du Jeu, ce qui permet au groupe d'enfants de (presque) se réguler tout seul.

7.5. Une partie de DIVERSECO

7.5.1. Avant le jeu : Les règles de sécurité



DIVERSECO nécessite **un climat sécurisant** pour pouvoir jouer en toute tranquillité et pour que l'enfant puisse faire l'expérience de la différence sans difficultés.

En classe ou en situation extra-scolaire par un animateur, la vigilance est double dans la mesure où les enfants ne se connaissent pas toujours bien, contrairement au sein d'une famille. En effet, la dynamique de groupe peut être à la fois le plus beau levier mais aussi le plus grand frein et il convient en première intention et avant de démarrer le jeu de veiller à obtenir une dynamique saine et sécurisante pour tous les enfants. Puisqu'il va contenir les enfants et leur permettre d'expérimenter de nouvelles choses, **le collectif prime sur l'individuel**.



Un groupe, c'est...

- ☛ Un transmetteur de valeur, de dynamisme,
- ☛ un porteur de l'ambiance,
- ☛ un soutien de l'organisation et de la structuration dans le temps, dans l'espace,
- ☛ un lieu de socialisation : respect de soi, intégration de la loi ...,
- ☛ le contenant du travail éducatif,
- ☛ l'engagement de l'enfant et de ses accompagnateurs dans un groupe d'appartenance,
- ☛ un médiateur de la relation, de la rencontre avec l'autre,
- ☛ un lieu d'expérimentation qui se doit d'être sécurisant,
- ☛ un outil d'observation pour l'éducateur (parent, enseignant, animateur...) en termes d'investissement de l'enfant, de sa place, de son rôle, de ses compétences relationnelles, de son degré d'autonomie, de la circulation de la parole... afin de favoriser valorisation et découverte de compétence.

Une situation aussi anodine qu'un jeu de société en groupe convoque donc des paramètres qui dépassent de loin le cadre purement ludique... qui l'eût cru ! Ne sous-estimons pas cet impact, mais au contraire, servons-nous-en !

Le groupe est un laboratoire d'expérimentations sociales. Et comme tout laboratoire, on ne peut y entrer que sous certaines conditions de sécurité :



Nous recommandons de mettre en place **un signal STOP** : il s'agit d'un signe qui invite l'enfant, s'il ne se sent plus en sécurité dans le groupe, à pouvoir s'en extraire. Ce signal est un petit code (un geste par exemple) qu'il doit adresser au Maitre du Jeu, **sans avoir de justification à apporter**. Après quoi, le Maitre du Jeu est invité à reprendre le cours individuellement avec l'enfant.



7.5.2. Pendant le jeu

Comme tout jeu, DIVERSECO est fourni avec une règle du jeu précise et fonctionnelle qui explique les tours de jeu et la jouabilité des cartes. L'enjeu de ce paragraphe est d'attirer l'attention sur les points de vigilance pendant une partie pour que DIVERSECO ne se résume justement pas à un simple jeu mais qu'il actionne, interroge et active les mécanismes inconscients des enfants sur les questions d'inclusions et diversité.

Le contexte de départ est présenté comme suit :

Notre belle planète Terre a besoin de vous ! La mission DIVERSECO est alors lancée et vous partez avec vos équipes d'explorateurs du futur en missions sur des planètes éloignées. Votre but : ramener de chacune d'elles des éléments vitaux pour aider notre planète bleue. Attention à tous les obstacles qui se dresseront sur votre route ! Ensemble, il vous faudra relever tous les défis en conjuguant vos forces et vos faiblesses. Ce sont vos différences qui vous permettront de revenir sur Terre tous ensemble avec vos précieux trésors. Alors vite ! Rassemblez vos diversités, faites jouer vos neurones et vos biceps... et avec le code secret de la mission, criez DIVERSECO pour rentrer !

DIVERSECO

Les règles du jeu se détaillent ensuite ci-dessous :

- ☛ Former un (ou plusieurs) groupe de **4 à 9 joueurs (maximum)**.
- ☛ Chaque joueur tire au hasard **une carte PERSONNAGE** et **une carte SUPER-POUVOIR**.
- ☛ Chaque joueur pose devant lui ses deux cartes, faces visibles.

Un SUPER-POUVOIR ne peut être utilisé **qu'une seule fois**. Une fois utilisé, le joueur doit retourner sa carte.

- ☛ Le groupe de joueurs choisit **une mission** qui se déroulera sur l'une des 5 planètes au choix : Minera, Natura, Eolia, Volcania ou Aqualia.
- ☛ La mission ainsi choisie contient **9 obstacles/épreuves** à réaliser pour être achevée et aboutir à l'épreuve finale.

La pile des cartes OBSTACLE de cette quête doit toujours contenir la carte « **Soleil** », la carte « **Lune** » et **au moins une carte « clé »**.

En fonction du nombre de joueurs, nous recommandons

- Si 4 joueurs : ajouter 2 cartes obstacles
- Si 6 joueurs : ajouter 4 cartes obstacles
- Si 9 joueurs : ajouter toutes les cartes obstacles

- ☛ Les joueurs se placent en cercle avec leurs cartes PERSONNAGE et SUPER-POUVOIR devant eux. La pile de cartes OBSTACLE de la planète concernée est placée au centre, la carte « Soleil » étant la première de la pile et la carte « Lune » la dernière.
- ☛ À chaque tour de jeu, une nouvelle carte OBSTACLE est jouée, puis cette dernière est défaussée, face cachée.
- ☛ Le plus jeune commence en lisant la carte quête marquée d'un Soleil.

Un tour de jeu contient :

- ☛ La lecture de l'obstacle, tiré au sort ou pris sur la pile au centre.
- ☛ La discussion pour savoir qui relève le défi (en fonction des cartes PERSONNAGE et/ou SUPER-POUVOIR de chacun).
- ☛ Le mime du détenteur du PERSONNAGE et/ou SUPER-POUVOIR le plus adapté à la résolution du défi. Si une carte SUPER-POUVOIR est utilisée, elle est transmise à l'ensemble de l'équipe. Par exemple, si un joueur détient le pouvoir de voler, il peut faire voler l'ensemble de ses coéquipiers pour franchir l'obstacle. Mais tout le monde doit mimer !
- ☛ La validation du mime par l'ensemble des joueurs et par le Maître du Jeu.
- ☛ Le franchissement collectif de l'obstacle.
- ☛ Le joueur suivant tire une nouvelle carte OBSTACLE et on recommence un tour de jeu.

Le mime est donc l'élément central du jeu ! C'est de cette manière que les obstacles sont passés un à un par l'ensemble des joueurs. Tout le monde doit mimer pour passer l'obstacle, à la fois avec ses forces mais aussi ses faiblesses. Par exemple, le joueur ayant tiré la carte PERSONNAGE représentant un fauteuil roulant ne pourra pas se lever pour mimer une action. Il lui faudra procéder autrement ou se faire aider par ses coéquipiers.

Durant tout le jeu, il convient de rester attentif aux réactions émotionnelles des enfants, celles-ci pouvant être plus ou moins visibles ! La vigilance devra aussi être forte sur les éventuels débordements langagiers ou les gestes déplacés : les cartes peuvent en effet déclencher des réactions des plus variées parmi les participants, selon leur âge, leur sensibilité au sujet abordé (selon le personnage de la carte tirée au hasard) et sa maturité à s'exprimer (voir Tuteur d'attachement).



Le rôle du Maître du Jeu est ici prépondérant.

7.5.3. Après le jeu

Rappelons-le, le but du jeu est de revenir sur Terre une fois la quête achevée (et donc tous les obstacles franchis). La carte « Lune » est la dernière carte OBSTACLE qui a été réalisée. Si tous les obstacles ont pu être franchis, c'est gagné !

Tous les joueurs doivent alors se rassembler et former un cercle représentant le « O » de DIVERSECO et crier ensemble « DIVERSECO ! » en sautant : le portail magique s'ouvre alors et il est possible de revenir sur Terre.

Une partie est perdue et tout le monde perd si :

- 👉 Le temps est écoulé avant la fin des obstacles.
- 👉 Les obstacles ne sont pas tous franchis avant la fin de temps.
- 👉 Aucun joueur ne peut franchir le dernier obstacle (n'a pas le PERSONNAGE ou le SUPER-POUVOIR pour franchir l'obstacle).

Dans ce dernier cas de figure, nous invitons le Maître du Jeu à susciter la discussion entre les aventuriers pour voir ce qu'ils auraient pu faire de différent pour gagner. On fera mieux la prochaine fois !

Temps d'une partie complète : 20 minutes

À la fin du jeu, c'est l'occasion d'enclencher le débat avec les joueurs et discuter de l'expérience de chacun.

Également à disposition de l'encadrant : des quiz en ligne sur la plateforme Kahoot offrant une autre manière plus ludique de mener un échange autour des différentes parties.

Lien kahoot – QR code à venir

8. ACTIVITÉS ANNEXES À FAIRE AVEC LES ENFANTS

8.1. Le Jeu des Rêves

ATELIER ENFANTS

DIVERSITE & INCLUSION



Difficulté : 3

Durée : 45-60 minutes

Taille du groupe :
entre 6 à 40

Le Jeu des Rêves – Objectif : Mettre en lumière l'égalité au sein du groupe. Générer la solidarité et l'empathie et créer une bonne atmosphère au sein du groupe. Encourager la coopération. Apprendre à mieux se connaître.

Préparation :

- 👉 Un tableau de papier et des marqueurs pour chaque groupe de travail

INSTRUCTIONS

DIVERSITE & INCLUSION



Difficulté : 3

Durée : 45-60 minutes

Taille du groupe :
entre 6 à 40

Le Jeu des Rêves

- 👉 Diviser l'audience en groupes de 5 à 6 personnes.
- 👉 Demandez aux participants de consacrer tout d'abord 5 minutes à réfléchir individuellement à leur conception de leur avenir – concernant la famille, le travail, les loisirs, le logement, le développement personnel, les droits civils, etc.
 - 👉 Demandez-leur ensuite, en groupe, de partager leurs rêves et leurs aspirations, en en donnant les raisons, puis d'écrire ensuite de dessiner les rêves qu'ils ont en commun : avoir un emploi, voyager, avoir des enfants, posséder une maison, etc.
- 👉 Demandez à chaque groupe de présenter ses dessins ou ses conclusions en plénière.
- 👉 Poursuivez en demandant aux participants, individuellement ou en groupe, de définir trois choses concrètes qui les empêchent de réaliser leur rêves, et trois choses concrètes que, en tant que groupe, ils pourraient faire pour se rapprocher le plus possible de leurs rêves.

www.allagi.lu

adaptable aux enfants

8.2. Les Règles du Jeu

LES OUTILS D'INCLUSION

DIVERSITE & INCLUSION



Difficulté : 4

Durée : indéterminée

Taille du groupe :
indifférent (min. 10)

Les Règles du jeu – Objectif : Entamer le débat sur les règles de la société et la situation des minorités et des majorités. Faire l'expérience de la discrimination. Faire l'expérience du pouvoir et de l'impuissance.

Préparation :

- 👉 Des étiquettes autocollantes de deux couleurs distinctes apposées sur chaque participant (2 groupes de même nombre)
- 👉 b Une grande feuille de papier accrochée au mur et/ou un rétroprojecteur

INSTRUCTIONS

DIVERSITE & INCLUSION



Difficulté : 4

Durée : indéterminée

Taille du groupe :
indifférent (min. 10)

Les Règles du jeu

Séparer l'audience en 2 groupes, puis inscrire sur la grande feuille 6 à 8 règles spécifiques pour chaque groupe.

Groupe A :

- 👉 N'a pas le droit de s'asseoir sur les chaises.
- 👉 Ne doit pas parler à une personne de l'autre groupe à moins que ce dernier ne lui ait adressé la parole.
- 👉 N'a pas le droit de se servir (café, thé...) sans la permission explicite d'un membre de l'autre groupe.

Groupe B :

- 👉 Ont la priorité sur les personnes de l'autre groupe pour l'utilisation des toilettes.
- 👉 Ont le droit à 5 minutes de pause supplémentaire s'ils le souhaitent.

www.allagi.lu

adaptable aux enfants

8.3. Les Dominos

LES OUTILS D'INCLUSION

DIVERSITE & INCLUSION



Difficulté : 2

Durée : 10 minutes

Taille du groupe :
indifférent

Les Dominos – Objectif : Travailler sur les différences et les points communs entre les individus.

Préparation : Aucun matériel requis

- 👉 Une liste de caractéristiques adaptées à l'âge des enfants (s'ils n'ont pas d'idées).
- 👉 Un espace suffisamment important.

INSTRUCTIONS

DIVERSITE & INCLUSION



Les Dominos

1. Demandez à l'un des participants du groupe de commencer par réfléchir à deux caractéristiques personnelles, puis de les énoncer au groupe, comme par exemple : MAIN GAUCHE « je suis une fille », MAIN DROITE « j'ai deux frères ».
 2. Demandez à un autre participant partageant une de ces caractéristiques de venir prendre la main droite ou gauche de la précédente (selon la caractéristique en commun), puis d'ajouter une caractéristique du côté de sa main libre. Par exemple : « MAIN DROITE (ou GAUCHE) « j'ai les yeux marrons ».
 3. Demandez à chacun à son tour de venir prendre place, jusqu'à obtenir un cercle fermé.
1. Si une caractéristique énoncée n'est partagée par personne et que l'on ne puisse assortir les dominos, cherchez une autre caractéristique de manière à continuer la chaîne.

Difficulté : 2

Durée : 10 minutes

Taille du groupe :
indifférent

CONSEILS POUR LES ANIMATEURS

DIVERSITE & INCLUSION



- 👉 Les caractéristiques citées ci-dessus ne sont que des exemples ; vous êtes libres d'opter pour des caractéristiques « invisibles ».

Difficulté : 2

Durée : 10 minutes

Taille du groupe :
indifférent

- 👉 Les contacts physiques sont très importants dans cet exercice car cela renforcera le sentiment de groupe. Les contacts peuvent se faire en se touchant la tête, en se tenant bras dessus-dessous, en mettant les pieds les uns contre les autres, etc. Les joueurs peuvent se tenir debout ou s'allonger.

www.allagi.lu

adaptable aux enfants

8.4. Les petits plats

LES OUTILS D'INCLUSION

DIVERSITE & INCLUSION



Les Petits Plats – Objectif: En échangeant des informations au sujet des plats cuisinés, les participants parviendront à mieux se connaître et comprendre leurs différentes cultures.

- Éveiller la curiosité des participants à propos de la culture de leurs collègues.
- Aider les participants à découvrir et prendre conscience de la diversité des cultures.

Difficulté : 1

Durée :
30-40 minutes

Taille du groupe :
entre 10 et 40

Préparation :

- 👉 Un tableau (ou un écran)
- 👉 Des photos de plats cuisinés du monde entier – idéalement de bonnes qualités et en grand nombre

INSTRUCTIONS

DIVERSITE & INCLUSION



Les Petits Plats

1. Présentez une première photo de plat cuisiné en s'assurant qu'elle puisse correspondre à un plat qu'un participant puisse reconnaître.
2. Demandez un participant s'il a déjà vu son père, sa mère ou tout autre membre de sa famille cuisiner ce plat. Demandez-lui de raconter, autant la préparation que la dégustation ou tout ce que ce plat lui évoque.
3. Observez et accueillez les réactions des autres.
4. Passez à une autre photo et ainsi de suite.
5. Demandez aux participants de chercher des points communs entre les plats (couleurs, aspect, ingrédients...).

Difficulté : 1

Durée : 30-40 minutes

Taille du groupe :
entre 10 et 40

www.allagi.lu

adaptable aux enfants

8.5. Mon histoire

LES OUTILS D'INCLUSION

DIVERSITE & INCLUSION



Difficulté : 2

Durée : 40-50 minutes

Taille du groupe :
indifférent

Mon histoire – Objectif : Susciter la curiosité et l'empathie à l'égard des cultures des autres. Prendre conscience de la diversité de nos modes de vie. Aider les participants à mieux se connaître.

Préparation :

👉 Un tableau (ou un écran)

👉 Des grandes fiches avec les jours de la semaine – les jours de weekend – les mois ou les différents moments de la journée

INSTRUCTIONS

DIVERSITE & INCLUSION



Mon histoire

1. Présentez un jour de weekend (pour commencer) ainsi qu'un moment de la journée.
2. Demandez aux participants si c'est un moment où leurs enfants/parents sont avec eux. Celui qui dit oui, se lève et raconte ce qu'il fait, où il est et tout ce que cela lui évoque.
3. Demandez aux autres si leurs enfants, parents font la même chose avec eux.
4. Passez ensuite à d'autres jours et d'autres moments de la journée ou de l'année.
5. À la fin, relevez les similitudes et les différences.

Difficulté : 2

Durée : 40-50 minutes

Taille du groupe :
indifférent

CONSEILS POUR LE FORMATEUR

DIVERSITE & INCLUSION



- 👉 Cette activité aidera les participants (y compris de même quartier) à prendre conscience que, même s'ils habitent la même rue, ils vivent un quotidien souvent très différent.
- 👉 À l'inverse, ils découvriront aussi que certaines personnes qui paraissent différents (couleur de peau, origines, ...) vivent des choses tout à fait identiques.
- 👉 Cela permet de remarquer que certains événements on marqué une majorité qui n'existe pas pour une minorité.
- 👉 Dans le cas d'un groupe multiculturel, cette activité peut contribuer à susciter la curiosité des différents modes de vie, l'occasion aussi de rappeler et d'encourager à respecter d'avantage les cultures des autres.
- 👉 Les participants peuvent faire en sorte que le calendrier soit plus coloré et plus vivant en ajoutant des photos.

Difficulté : 2

Durée : 40-50 minutes

Taille du groupe :
indifférent

9. SI VOUS VOULEZ ALLER PLUS LOIN SUR CES QUESTIONS

9.1. Outils

- ☞ Implicit Association Test ou IAT : En psychologie sociale, le test d'association implicite est une méthode permettant d'étudier les associations d'idées automatiques, souvent inconscientes et présentes dans la mémoire implicite. Introduite en 1998 par Greenwald, McGhee et Schwartz, elle est notamment utilisée pour mesurer les stéréotypes racistes ou sexistes d'un individu et vise à expliquer et théoriser des phénomènes psychiques ou comportementaux causés tout ou partie par de telles associations.

9.2. Vidéos

- ☞ « Équipe de basket en blanc » : Illustration tangible et factuelle de la forme d'aveuglement que nos préjugés inconscients provoquent en chacun de nous.
- ☞ « Like a girl » : Démantèlement du mécanisme des préjugés inconscients sur la question du genre et des mots que l'on utilise.

9.3. Livres

- ☞ Ouvrages d'Isabelle Filliozat et de Catherine Guéguen : Pour une lecture sur les émotions de l'enfant, des outils de développement d'intelligence émotionnelle et de communication non violente
- ☞ Marshall B. Rosenberg (2016). Les mots sont des fenêtres (ou bien ce sont des murs).
- ☞ Michel Delage (2013). La vie des émotions et l'attachement dans la famille.

10. NOS SOURCES ET RÉFÉRENCES

- ☞ « Stratégie d'inclusion et de diversité d'Erasmus+ et du corps européen de solidarité » : dossier disponible en plusieurs langues. Disponible ici [Implementation guidelines – Erasmus+ and European Solidarity Corps Inclusion and Diversity Strategy | Erasmus+ \(europa.eu\)](#)
- ☞ « Tous différents tous égaux » : Idées, ressources, méthodes et activités pour l'éducation interculturelle informelle avec des adultes et des jeunes – Projet mené par Conseil de l'Europe. Accessible ici [16808e4e5b \(coe.int\)](#)
- ☞ Codex des biais cognitifs – John Manoogian III Cognitive bias cheat sheet. Because thinking is hard. | by Buster Benson | Better Humans | Medium
- ☞ Bias card full deck – sitback solutions : <https://www.sitback.com.au/insights/resource/cognitive-bias-cards-free-download/>
- ☞ Jean Piaget (1966). La psychologie de l'enfant.
- ☞ Jean Piaget (1969). Psychologie et pédagogie.
- ☞ Références, sources et activités supplémentaires sur la ludopédagogie : <https://sup.univ-lorraine.fr/ludopedagogie/>
- ☞ Le rôle de l'animateur dans un jeu : <https://ludopedagogie.be/etre-ludopedagogue-2/animer/>

DIVERSECO

