

# THE GAME *Join*

Projet Erasmus+ (2022-2024)

## UN GUIDE

POUR ADAPTER LE JEU URBAIN  
AUX BESOINS DES GROUPES

2

Cette publication fait partie du projet JOIN THE GAME, cofinancé par l'Union européenne et conçu par des organisations de Pologne, d'Espagne, de Croatie et de Belgique.

# CONTENU

1. Introduction	3
2. Instructions sur la façon d'identifier les besoins du groupe	3
2.1. Profils des joueur·euse·s	4
3. Éléments de jeu : comment les adapter ?	5
3.1. Accueillir les joueur·euse·s, ouvrir le jeu, planter le décor	5
3.2. Choisir la zone de jeu	5
3.3. Décider des tâches du jeu	6
3.4. Choisir les cachettes de la tâche	6
3.5. Soutien et conseils pendant le jeu	7
3.6. Discussion après le jeu	7
3.7. Cérémonie de clôture/prix	8
4. Versions du jeu	8
4.1. Version en ligne uniquement	9
4.2. Version hors ligne uniquement	10
4.3. Jeu sur les femmes qui ont marqué un domaine particulier	10
4.4. Créer un jeu en coopération avec votre groupe cible	11
5. Instructions sur la façon de gérer le groupe	12
6. Préparer un résumé de l'expérience	16
7. Plan B : trucs et astuces	17
8. Promotion	18

# INTRODUCTION

Adapter le jeu aux besoins des différents groupes est important pour s'assurer que le jeu est amusant et pertinent pour tou·te·s les joueur·euse·s. Le processus d'adaptation consiste **à identifier les besoins du groupe et à personnaliser les éléments du jeu pour les adapter aux caractéristiques des joueur·euse·s**. Cela garantit que chaque joueur·euse se sent impliqué·e et a la possibilité d'apprendre et de profiter du jeu. Ce guide vous donnera des conseils sur la façon d'adapter l'expérience de jeu à votre groupe de joueur·euse·s.

# INSTRUCTIONS

*sur la façon d'identifier les besoins du groupe*

Pour mieux comprendre le groupe avec lequel vous jouerez, il sera utile d'en apprendre davantage sur certaines des caractéristiques des joueur·euse·s. Pensez à une personne qui représente votre groupe de joueur·euse·s et essayez de répondre aux questions ci-dessous. Si vous n'avez pas toutes les réponses, faites participer le groupe au processus de préparation du jeu (voir le chapitre 4.4) pour recueillir les informations manquantes.

- Quel âge a votre joueur·euse moyen·ne ?
- Quel est leur plus haut niveau d'étude ?
- Vivent-il·elle·s dans une zone urbaine ou rurale ?
- Selon vous, quels sont leurs principaux obstacles dans la vie ?
- Ont-il·elle·s des intérêts particuliers ?
- Dans quelle mesure sont-il·elle·s conscient·e·s des questions d'autonomisation et d'émancipation (en anglais : « empowerment ») des femmes et d'égalité de genre ?
- Quelles sont leurs caractéristiques les plus distinctives ?
- Connaissez-vous la neurodiversité potentielle parmi vos joueur·euse·s, comme le TDAH, les TSA ou la dyslexie ?
- Quelles autres caractéristiques de vos joueur·euse·s sont importantes à considérer ?
- Jouerez-vous avec un groupe de joueur·euse·s de différents genres ?
- Le groupe qui joue est-il composé d'individus qui se connaissent déjà ou s'agit-il d'un nouveau groupe ?

Pour vous inspirer, vous trouverez ci-dessous les profils des joueur·euse·s créés par les partenaires du projet JOIN THE GAME.

## Profils des joueur·euse·s

*Aran*

**Aran** est étudiant·e à l'université, dynamique, curieux·euse et âgé·e entre 18 à 22 ans. Faisant preuve d'une soif de connaissances et un esprit d'aventure, Aran est ouvert·e aux nouvelles expériences et cherche constamment à élargir ses horizons. Cependant, Aran est confronté·e à divers défis liés au genre, à la classe sociale, à l'origine, à la langue, etc.

*Vanja*

**Vanja** est un·e lycéen·ne âgé·e entre 13 et 17 ans qui vit dans une communauté rurale très pauvre où les possibilités d'éducation sont rares, en particulier pour les personnes qui, comme Vanja, doivent surmonter l'obstacle supplémentaire de la dyslexie. En tant que personne timide, Vanja s'exprime à travers l'art. Vanja n'a pas l'habitude de bénéficier du soutien autonomisant de ses aîné·es ou de ses pair·es et n'a pas encore appris l'importance de l'égalité de genre en tant que droit humain fondamental.

*Kasia*

**Kasia** est un·e adolescent·e, âgé·e entre 13 et 17 ans, qui vit dans une zone rurale où règnent les valeurs traditionnelles. Le système scolaire local reflète ces valeurs, caractérisées par des règles strictes et peu de possibilités pour la créativité ou les discussions ouvertes. En raison de la distance entre son domicile et l'école, Kasia passe une grande partie de son temps libre dans les transports en commun. Kasia aspire à plus dans la vie et se préoccupe de son avenir. Cependant, il lui manque un modèle qui puisse l'inspirer et lui donner les moyens pour s'autonomiser et s'émanciper. Ses proches plus âgé·es, en particulier sa mère, ne comprennent pas ses ambitions et balayent souvent ses inquiétudes en disant : « Tu as tout, pourquoi te plains-tu ? » Heureusement, Kasia trouve du réconfort et un canal pour exprimer son ambition à travers le sport, en particulier le handball, dans lequel il·elle excelle.

*Alex*

**Alex** est un·e jeune adulte, âgé·e entre 18 à 29 ans, qui vit dans une grande ville. Il·elle a abandonné le lycée en raison de conditions de vie difficiles impliquant la pauvreté, le racisme, le sexisme, etc. Ces expériences ont influencé sa façon de parler, de s'habiller et de comprendre la société. Alex a du mal à trouver une direction claire dans la vie. Il·elle passe la plupart de son temps devant des écrans, à regarder des sports, des émissions de télévision et à parcourir les réseaux sociaux. Bien qu'il·elle ait des connaissances de base sur l'égalité de genre et le développement personnel, son environnement actuel peut ne pas lui fournir la stabilité dont il·elle a besoin pour apporter des changements positifs dans sa vie.

Une fois que vous avez mieux cerné votre groupe cible, vous pouvez voir ci-dessous comment les différents éléments du jeu peuvent être adaptés à leurs besoins.

# ÉLÉMENTS *de jeu*

## COMMENT LES ADAPTER ?

### Accueillir les joueur·euse·s, ouvrir le jeu, planter le décor

L'ouverture du jeu peut être personnalisée en fonction de l'âge de vos joueur·euse·s, de leur niveau de sensibilisation aux questions d'autonomisation des femmes et d'égalité de genre, de la composition par genre de votre groupe de joueur·euse·s, etc.

L'ouverture doit être **simple, claire** et **accueillante**, donnant un aperçu des objectifs du jeu et du rôle des joueur·euse·s. La mise en scène doit également tenir compte des caractéristiques uniques, des intérêts et des obstacles majeurs de la vie des joueur·euse·s pour s'assurer qu'il·elle·s se sentent impliqué·e·s et motivé·e·s dès le début.

Vous trouverez ci-dessous quelques contenus qui peuvent être utiles pour concevoir cette partie de l'expérience de jeu.

- Vidéo présentant le projet JOIN THE GAME : >> [LINK](#)
- Vidéo sur les aspirations professionnelles des filles et des jeunes femmes : >> [LINK](#)
- Vidéo sur les expériences des femmes qui travaillent dans des métiers traditionnellement masculins : >> [LINK](#)

## Choisir la zone de jeu

Tout comme l'ouverture du jeu, la zone de jeu doit être choisie en fonction de la situation et des besoins de vos joueur·euse·s. Non seulement il est important de choisir une zone facilement accessible à tou·te·s les joueur·euse·s, mais il faut aussi qu'elle se prête à différents objectifs comme faire découvrir quelque chose de nouveau au groupe. Par exemple, les joueur·euse·s qui sortent rarement d'une zone urbaine, pourraient bénéficier d'une excursion dans la nature et inversement ou bien, les joueur·euse·s qui ne sont pas très à l'aise de quitter leur quartier de la ville bénéficieraient d'une expérience dans une autre partie de la ville, à condition qu'elle soit sécurisée.

## Décider des tâches du jeu

Le kit JOIN THE GAME comprend des questions sur les femmes inspirantes des quatre pays partenaires du projet (Croatie, Pologne, Espagne et Belgique) qui ont accompli des exploits exceptionnels dans leur carrière professionnelle. Les partenaires du projet ont veillé à ce que les informations nécessaires pour répondre aux questions soient facilement accessibles en ligne, dans certains cas avec l'aide d'un traducteur en ligne. Selon vos préférences et les besoins de votre groupe, les questions peuvent être modifiées, leur niveau de difficulté peut être ajusté ou de nouvelles questions peuvent être ajoutées pour prolonger l'expérience du jeu.

Si vous choisissez de créer de nouvelles questions, n'oubliez pas d'adapter les tâches de jeu aux caractéristiques de vos joueur·euse·s. Par exemple, les joueur·euse·s plus jeunes ou ceux·elles qui ont une connaissance limitée des questions d'autonomisation des femmes et d'égalité de genre peuvent avoir besoin de tâches plus simples à remplir, tandis que les joueur·euse·s plus expérimenté·e·s peuvent avoir besoin de relever des défis plus complexes. Les tâches doivent également refléter les intérêts des joueur·euse·s, et les objectifs du jeu doivent être clairs pour s'assurer que tout le monde comprend le but du jeu.

### TÂCHE DE NIVEAU *facile* :

La réponse doit être brève (2 à 3 mots maximum) et peut être un nom, une date, une situation spécifique ou un numéro. Exemple : « Elle a construit la première version de... »

### TÂCHE DE NIVEAU *difficile* :

Entraînez le·la joueur·euse dans une histoire ou un processus avec une réponse plus ouverte. Par exemple : « Son système de soutien était... »

## Choisir les cachettes de la tâche

De même, les cachettes des tâches doivent être choisies en fonction des différentes caractéristiques du·de la joueur·euse telles que la capacité physique, l'âge, etc. Il est important de s'assurer que les cachettes sont accessibles à tou·te·s les joueur·euse·s et qu'elles ne présentent aucun obstacle important. Les cachettes doivent également se trouver dans des zones où les joueur·euse·s se sentent en sécurité et à l'aise.

## Soutien et conseils pendant le jeu

Les différent·e·s joueur·euse·s peuvent avoir besoin de différents niveaux de soutien et de conseils pendant le jeu, en fonction de facteurs comme leur âge et leur expérience. Les joueur·euse·s plus jeunes, par exemple, pourraient bénéficier de plus d'attention et d'assistance, tandis que les joueur·euse·s plus expérimenté·e·s pourraient préférer une plus grande indépendance. Il est de la responsabilité de l'animateur·rice du jeu d'offrir un soutien approprié pour s'assurer que tou·te·s les joueur·euse·s se sentent motivé·e·s et impliqué·e·s.

Pour remplir efficacement ce rôle, il est essentiel d'établir des lignes de communication claires et d'être facilement accessible pour leur venir en aide en cas de besoin. Dans le cas d'une grande zone de jeu, il est recommandé de désigner un endroit visible où l'animateur·rice du jeu peut être facilement localisé·e tout au long du jeu. Ce faisant, les joueur·euse·s peuvent facilement demander conseil ou de l'aide chaque fois qu'il·elle·s ont besoin.

En outre, il peut être utile de partager les informations de contact, comme un numéro de téléphone, avec un·e joueur·euse de chaque groupe. Cela permet de désigner un·e interlocuteur·rice en cas d'urgence ou de situations urgentes pouvant survenir pendant le jeu. En donnant aux participant·e·s l'accès à ces informations de contact, il·elle·s peuvent se sentir rassuré·e·s de savoir qu'il·elle·s peuvent facilement obtenir de l'aide en cas de besoin.

## Discussion après le jeu

La discussion après le jeu peut également être adaptée en fonction des caractéristiques et des intérêts des joueur·euse·s. La discussion devrait être l'occasion pour les joueur·euse·s de réfléchir aux objectifs et aux résultats du jeu. Elle devrait également être l'occasion de discuter des questions d'autonomisation des femmes et d'égalité de genre d'une manière accessible et engageante pour tou·te·s les joueur·euse·s :

- Consultez le document « Conseils pour jouer, attribuer les rôles et les tâches » pour avoir quelques phrases pour stimuler le débat après le jeu.
- Consultez l'Antiséche ESPACES SÛRS pour créer le cadre.
- Demandez à quelqu'un de prendre des notes au cours de la discussion pour recueillir les idées et les suggestions importantes soulevées par les participant·e·s. Ces notes peuvent servir de référence pour de futures initiatives ou des discussions de suivi.
- Concluez la discussion en résumant les points clés et en remerciant les participant·e·s pour leur implication. Encouragez chaque personne à poursuivre la conversation au-delà de la session et envisagez de partager des ressources, comme des articles, des livres ou des documentaires, qui approfondissent les sujets abordés.

## Cérémonie de clôture/prix

À la fin du jeu, les participant·e·s s'attendent généralement à la désignation d'un·e gagnant·e ou à la distribution d'un prix. Dans JOIN THE GAME, l'accent est mis sur le parcours d'apprentissage vécu en jouant au jeu afin qu'il n'y ait ni gagnant·e·s ni perdant·e·s ; nous célébrons le fait d'avoir atteint l'objectif ensemble. Vous pouvez planifier une célébration en fonction de vos ressources et de votre budget. Voici quelques suggestions :

- De petits prix à remporter liés au sujet du jeu, comme des autocollants, des jouets sensoriels ou des crayons avec du texte thématique. Les magasins de babioles proposent des idées de cadeaux pas chères et amusantes.
- Des snacks et des sucreries qui peuvent être liés au sujet du jeu, comme des muffins, des bonbons ou des biscuits.
- Vous pouvez organiser une zone de célébration avec des snacks, du contenu connexe comme des articles et un espace « instagrammable » avec des accessoires pour les photos. Envisagez de montrer l'une des courtes vidéos que nous avons créées mettant en vedette des modèles et des adolescentes européennes.
- Amusez-vous en diffusant de la musique spéciale, comme « Chariots of Fire » après avoir terminé le jeu.
- Envisagez de préparer des certificats (sérieux ou drôles) à remettre aux participant·e·s.

## VERSIONS *du jeu*

La version standard du jeu est un format hybride, avec des tâches imprimées sur papier qui demandent aux·à les joueur·euse·s d'utiliser leur smartphone et leur connexion Internet pour trouver des réponses. Cependant, si nécessaire, le jeu peut être adapté à diverses situations, comme p. ex. des scénarios où les joueur·euse·s n'ont pas accès à la technologie. Continuez à lire pour découvrir les différentes versions de JOIN THE GAME.



## Version en ligne uniquement

Cette version du jeu est parfaite lorsque vous ne voulez pas imprimer tout le matériel requis et que vous avez la possibilité de coller des codes QR imprimés sur les murs, les statues, etc.

### *Préparation*

1. Tâches : préparez 8 formulaires Google Forms différents (un formulaire distinct pour chaque tâche). Copiez-collez l'introduction (à la page 5 de la version standard du jeu) dans la section Description, puis copiez-collez la question sur une femme dans la section Question. Choisissez ensuite « réponse courte » pour l'option de réponse.
2. Copiez le lien pour les utilisateur·rice·s de Google Forms (il suffit généralement de cliquer sur le bouton « Envoyer » pour générer le lien), puis générez un code QR à l'aide d'une application gratuite (que vous trouverez facilement via Google). Créez 8 codes QR distincts pour les 8 formulaires Google Forms.
3. Vérifiez si le code QR généré est correct et qu'il vous dirige à la page Google Forms (vue utilisateur, prêt à recevoir la réponse).
4. Imprimez des codes QR en résolution de haute qualité et collez-les sur les murs, les statues, etc., comme vous le feriez avec des enveloppes dans la version standard du jeu.
5. Si nécessaire, créez une carte avec des conseils et astuces pour trouver les codes QR cachés.
6. Assurez-vous que les joueur·euse·s savent comment scanner les codes QR.

### *Lors du jeu*

1. Les instructions pour jouer sont un peu différentes maintenant. Il n'est pas nécessaire d'avoir une feuille de papier et un stylo pour écrire la réponse.
2. Pendant le résumé et si vous en avez la possibilité, utilisez un projecteur pour vérifier et discuter des réponses.

## CONSEILS

- Il n'est pas nécessaire de préparer la carte si la zone de jeu n'est pas trop grande et que les codes QR sont faciles à trouver (mais ce ne doit pas être trop facile, non plus).
- Assurez-vous qu'au moins une personne par groupe dispose d'une bonne connexion Internet.

## Version hors ligne uniquement

Cette version du jeu est parfaite lorsque vous n'avez pas accès à Internet pendant le jeu ou que vous savez que les appareils des joueur·euse·s ne conviennent pas au jeu.

### Préparation

1. Préparez des histoires ou des articles sur les femmes présentées dans notre jeu. Vous pouvez utiliser Wikipédia, d'autres informations trouvées en ligne, ChatGPT ou des applications similaires. Assurez-vous que : a) la réponse à la tâche est incluse dans l'histoire et b) que la police utilisée est suffisamment grande et visible de loin et que l'histoire est compréhensible pour votre groupe cible.
2. Imprimez les histoires (des feuilles de papier séparées pour chaque histoire) et placez-les dans des endroits accessibles et visibles. Mettez des informations sur l'emplacement des histoires sur la carte.

### Lors du jeu

Les instructions pour jouer sont un peu différentes maintenant. Il n'est pas nécessaire d'utiliser Internet/un smartphone pour chercher les réponses.

## Jeu sur les femmes qui ont marqué un domaine particulier

Cette version est recommandée lorsque vous souhaitez vous concentrer sur la promotion d'un cheminement de carrière spécifique. Il est important de choisir les femmes en fonction de la clé intersectionnelle, c'est-à-dire avec des origines, une expérience et des niveaux de réussite différents.

### Préparation

1. Choisissez 8 femmes différentes qui ont marqué un domaine donné. Lisez leurs biographies et choisissez des faits intéressants sur leur vie professionnelle. Essayez d'éviter les questions sur leur vie privée. Concentrez-vous sur leurs compétences et leurs réalisations.
2. S'il n'y a pas ou très peu d'informations sur les femmes représentant votre domaine de prédilection, vous pouvez toujours les contacter personnellement, créer des histoires à leur sujet, puis les utiliser pour le jeu hors ligne. Vous pouvez également profiter de l'occasion pour partager leur histoire en ligne.

# Créer un jeu en coopération avec votre groupe cible

Cette version est parfaite lorsque le jeu s'inscrit dans un processus plus long et que vous avez le temps pour des ateliers de travail supplémentaires avec un groupe (minimum 2 heures), de préférence quelques jours avant le jeu.

## *Préparation*

1. Planifiez un atelier de travail avec un groupe au cours duquel vous pourrez parler :
  - Du but du jeu,
  - De leurs intérêts et rêves,
  - De leur connaissance du marché du travail.
2. N'oubliez pas de prévoir des moyens de briser la glace et des activités qui aideront les participant·e·s à apprendre à se connaître et à s'amuser.
3. Pendant l'atelier de travail, divisez votre groupe cible en deux. Le premier groupe préparera le jeu pour le deuxième groupe et inversement.
4. Encouragez-les à choisir leur propre thème pour le jeu, par exemple : les femmes dans l'informatique, les femmes d'un pays particulier, les femmes du même milieu, etc. Chaque groupe doit avoir son propre thème.
5. Montrez-leur des tâches de la version standard du jeu pour leur donner des exemples sur la façon de préparer des questions sur les femmes.
6. Donnez-leur un peu de temps pour effectuer leur recherche et préparer leurs questions. Assurez-vous qu'il·elle·s ont accès à des ressources du savoir telles qu'Internet, des livres, etc.
7. Assurez-vous que le premier groupe ne voit pas les questions du deuxième groupe avant le jeu et inversement.
8. Imprimer les questions sur papier ou créer des formulaires Google Forms (voir les conseils ci-dessus) ? Choisissez une version avec le groupe.
9. Le premier groupe créera le jeu pour le deuxième groupe et inversement.

# INSTRUCTIONS

## *sur la façon de gérer le groupe*

Jusqu'à présent, l'animateur·rice du jeu a découvert les caractéristiques des joueur·euse·s et appris comment adapter les éléments du jeu à leurs besoins. Afin de personnaliser davantage les éléments du jeu, l'animateur·rice peut également avoir suivi les instructions pour impliquer les joueur·euse·s potentiels dans la préparation du jeu. Maintenant, il est temps de considérer la dynamique de groupe.

Les conseils fournis dans ce chapitre aideront l'animateur·rice à gérer le groupe de joueur·euse·s pour favoriser **UN ENVIRONNEMENT INCLUSIF ET ACCUEILLANT** où **chacun·e peut participer, s'amuser et se sentir apprécié·e et respecté·e** :

1. Établissez des attentes claires : commencez l'atelier de travail en établissant des règles de base et des attentes claires pour le comportement de chacun·e. Soulignez l'importance du respect, de l'écoute active et de l'inclusivité. Expliquez clairement que la contribution de chaque participant·e est précieuse et que l'intimidation, le harcèlement ou tout autre comportement irrespectueux ne seront pas tolérés.

### EXEMPLE

*Si une participante coupe la parole à une autre, gérez immédiatement la situation en disant : « Dans notre groupe, nous valorisons l'écoute active et le respect mutuel. Donnons à chaque personne une chance d'exprimer ses pensées avant d'intervenir. »*

2. Activités pour briser la glace : commencez l'atelier de travail par des activités pour briser la glace qui encouragent l'interaction et aident les participant·e·s à apprendre à se connaître. Ces activités peuvent être amusantes et motivantes, faire tomber les barrières et créer un sentiment de camaraderie au sein du groupe.

### EXEMPLE

*Demandez aux participantes de s'associer en paire et de s'interviewer mutuellement, puis de présenter leur binôme au reste du groupe, en mettant en valeur les intérêts et les passe-temps de leur binôme.*

3. Encouragez le travail d'équipe : expliquez que jouer au jeu nécessite du travail d'équipe et de la collaboration. Composez des groupes mixtes en mélangeant des personnes de genres, d'origines et de tempéraments différents. Cela aide à combler le fossé entre les participant·e·s extraverti·e·s et les participant·e·s introverti·e·s et favorise la compréhension mutuelle et la coopération.

## EXEMPLE

*Répartissez les participantes en plusieurs groupes et encouragez chaque membre de groupe à apporter ses idées et à travailler avec les autres membres pour résoudre les tâches.*

4. Utilisez un éventail de méthodes pédagogiques : adaptez-vous à différents styles d'apprentissage en utilisant un mélange de méthodes pédagogiques. Intégrez des supports visuels, des discussions de groupe et des réflexions individuelles. Cela garantit que les participant·e·s avec différents niveaux d'attention et d'intérêt peuvent interagir avec le matériel d'une manière qui a du sens pour eux·elles.

## EXEMPLE

*Lorsque vous expliquez un concept, utilisez des supports visuels comme les vidéos créées par les partenaires du projet JOIN THE GAME pour attirer les apprenantes de type visuel.*

5. Favoriser la participation active : créer un environnement où chacun·e se sent à l'aise d'exprimer ses opinions. Encouragez la participation active en posant des questions ouvertes, en laissant suffisamment de temps pour les réponses, en reconnaissant et en validant la contribution de chaque participant·e.

## EXEMPLE

*Posez des questions ouvertes lors des discussions de groupe et donnez à chaque participante l'occasion de partager ses réflexions. Encouragez les participantes plus réservées en disant : « J'aimerais beaucoup connaître ton point de vue sur ce sujet. »*

6. Offrir des opportunités de leadership : donnez aux participant·e·s la possibilité d'assumer des rôles ou des responsabilités de leader pendant l'atelier de travail. Cela peut aider à renforcer la confiance, à développer des compétences de travail d'équipe et à encourager les personnes plus réservée·e·s à progresser et à interagir avec le groupe.

## EXEMPLE

*Mettez en place une présidence par rotation au sein des groupes, permettant ainsi à chaque participante de prendre en charge la direction du groupe. Cela peut aider à renforcer leur confiance et leur fournir une tribune pour présenter leurs compétences en leadership.*

7. Lutter contre l'intimidation, le harcèlement et les comportements perturbateurs : surveillez de près la dynamique de groupe et soyez proactif dans la lutte contre l'intimidation, le harcèlement et les comportements perturbateurs. Intervenez immédiatement, mais avec tact, pour empêcher que tels comportements ne dégénèrent. Encouragez l'empathie et enseignez des stratégies de résolution des conflits pour aider à créer un environnement sûr et respectueux pour tou·te·s les participant·e·s.

## EXEMPLE

*Si vous remarquez qu'une participante interrompt ou rabaisse constamment les autres, ayez une conversation privée avec lui/elle pour expliquer l'impact de son comportement et définissez des attentes claires pour des interactions respectueuses.*

8. Célébrez les forces et les réalisations individuelles : reconnaissez et célébrez les réalisations, les talents et les forces de chacun·e tout au long de l'expérience de jeu. Exprimez des commentaires positifs et des encouragements, ce qui peut renforcer l'estime de soi et motiver les participant·e·s à continuer à participer activement.

## EXEMPLE

*Reconnaissez et soulignez les réalisations individuelles au cours de l'expérience de jeu. Par exemple, récompensez une participante qui a fait preuve d'une créativité exceptionnelle dans un groupe ou félicitez une personne qui a surmonté un défi personnel lors d'une activité.*

9. Favorisez la création d'un réseau de soutien : créez des opportunités pour que les participant·e·s se rapprochent et bâtissent des liens au-delà de l'expérience de jeu. S'il·elle·s ne se connaissent pas déjà, encouragez-les à échanger leurs informations de contact, à rejoindre des communautés en ligne ou à former des groupes d'étude. Cela peut aider à créer un réseau de soutien où il·elle·s peuvent continuer à interagir et à apprendre les un·e·s des autres même après la fin de l'expérience de jeu.

## EXEMPLE

*Créez un groupe ou un forum en ligne JOIN THE GAME où les participantes peuvent communiquer et poursuivre les discussions, partager des ressources et se soutenir mutuellement au-delà de la durée de l'atelier.*

N'oubliez pas que chaque participant·e est unique et qu'il est important de créer un environnement inclusif qui célèbre la diversité et l'individualité. En mettant en œuvre ces conseils, vous pouvez créer une expérience de jeu qui engage tou·te·s les jeunes de manière égale, encourage la participation active et favorise une atmosphère conviviale et solidaire.

**AFIN D'ASSURER UNE EXPÉRIENCE DE JEU FLUIDE, n'oubliez pas de préparer un programme du jeu afin de gérer efficacement le temps et assurez-vous d'avoir suffisamment d'aide pour le bon déroulement du jeu.**

Par ailleurs, voici quelques passages utiles de la section « Participant·e·s » de l'Antisèche ESPACES SÛRS :

- Savez-vous comment impliquer tout le monde dans la discussion, y compris les personnes qui ne sont pas à l'aise pour s'exprimer devant un groupe ?
- Utilisez-vous un langage inclusif (pour représenter tous les genres, la diversité culturelle et religieuse, les personnes avec des handicaps, etc.) ?
- Êtes-vous capable d'assurer un espace et un temps de parole équitable pour l'expression des différentes opinions du groupe ?
- Savez-vous comment gérer des discussions difficiles, des opinions peu partagées ?
- Avez-vous établi les règles de base de votre espace sûr avec votre groupe et atteint un consensus ?
- Préparer une ébauche des règles de base pour créer un lieu sûr avant de jouer, confirmer ces règles avec les participant·e·s ou parvenir à un consensus au début de la session de jeu :
  1. Les règles que vous avez établies sont-elles claires, spécifiques et compréhensibles ?
  2. Avez-vous réfléchi à la manière de faire respecter ces règles ?
  3. Avez-vous pensé à fixer des attentes réalistes ?
  4. Savez-vous comment respecter la confidentialité et la vie privée des participant·e·s ?

## **DES EXEMPLES DE RÈGLES FONDAMENTALES :**

- Une seule personne parle à la fois
- Respecter le droit de chacun·e d'avoir une opinion différente
- Reconnaître le point de vue des autres et présenter le sien sans l'imposer (ex. : « cette vision est assez répandue donc je l'entends, mais je trouve que [argument opposé] » )
- Éviter les stéréotypes
- Tolérance zéro concernant les discours de haine et les comportements de harcèlement (ex. : les yeux au ciel, les injures, ignorer)
- Encourager les participant·e·s à justifier leurs arguments
- Encourager la participation de tou·te·s

# PRÉPARER UN RÉSUMÉ

## *de l'expérience*

### QUE FAIRE POUR RENDRE LA DISCUSSION INTÉRESSANTE ET ENGAGEANTE ?

1. N'oubliez pas d'écouter les autres activement. Ayez une conversation au lieu de simplement poser des questions et d'attendre des réponses.
2. N'oubliez pas les recommandations sur les espaces sûrs. Les participant·e·s ne se sentiront pas assez à l'aise pour parler librement s'il·elle·s se sentent jugé·e·s par vous ou d'autres participant·e·s.
3. Créez des règles pour la discussion avec les participant·e·s ; vous pouvez utiliser des exemples de l'Antiséche ESPACES SÛRS.
4. Évitez les questions qui appellent à une réponse par oui ou par non.
5. Évitez de juger les réponses. Soyez ouvert·e à toutes les réponses, car il n'y en a pas de bonnes ou de mauvaises.
6. Grand groupe : préparez des questions imprimées pour eux et laissez-les travailler en petits groupes sur les questions. Plus tard, chaque groupe peut présenter le résumé de sa discussion.

### QUE FAIRE POUR QUE LA DISCUSSION SOIT RÉFLEXIVE POUR LES PARTICIPANT·E·S ?

Essayez de vous mettre à leur place lorsque vous menez la discussion. Au lieu de poser des questions génériques, vous pouvez peut-être être plus précis (p. ex. « Imaginez ce qui se passerait si une personne de la classe supérieure dans votre école décidait d'apprendre la mécanique. Pensez-vous que ce serait différent pour Jean et Jeanne ? »)



## PLAN B *Trucs et Astuces*

### **IL PLEUT ET LE JEU EST PRÉVU EN EXTÉRIEUR :**

- Préparez le plan B avant le jeu. Pensez à un endroit où vous pouvez organiser le jeu et que vous pouvez rejoindre rapidement en cas de mauvais temps.

### **NOUS SOMMES UN GRAND GROUPE :**

- Répartissez les joueur·euse·s dans de plus petits groupes. Préparez plusieurs parcours possibles pour jouer au jeu. Exemple : 24 joueurs 6 groupes ; préparez 3 parcours différents en utilisant différentes couleurs d'enveloppes avec des astuces ; les groupes 1, 2, 3 commencent le jeu en même temps et les groupes 4, 5, 6 10 se lanceront 10 minutes plus tard.

### **NOUS SOMMES UN PETIT GROUPE :**

- Assurez-vous de ne pas trop vous immiscer dans leurs réponses. Assurez-vous qu'il·elle·s ont la possibilité de ne pas répondre aux questions s'il·elle·s ne le veulent pas.

### **LE GROUPE NE COOPÈRE PAS/LÉS MEMBRES DU GROUPE SE MOQUENT LES UN·E·S DES AUTRES OU DU JEU :**

- Arrêtez le jeu et demandez-leur ce dont il·elle·s ont besoin/ce qui les aidera. Vous pouvez commencer par : « Je vois que vous ne suivez pas les étapes et j'ai l'impression que vous ne voulez pas jouer, je suis perdu·e. Pouvez-vous me dire ce qui se passe ? ».

### **LES TÂCHES SONT RETIRÉES DE LEURS EMPLACEMENTS ET « SONT PERDUES » :**

- Notez sur la première page/couverture : « Ne pas les prendre ».
- Préparez un jeu supplémentaire de tâches. De cette façon, vous pourrez remplacer rapidement les tâches perdues.

### **LES JOUEUR·EUSE·S N'ARRIVENT PAS À TROUVER LES TÂCHES :**

- Donnez au groupe votre numéro de contact au groupe au cas où ou dites-leur où vous trouver/où trouver des conseils.

### **LES JOUEUR·EUSE·S NE PARTICIPENT PAS À LA DISCUSSION :**

- Invitez-les à écrire leurs réponses (préparez du papier pour ce faire) individuellement ou en binôme.

### **UNE PERSONNE DOMINE LA DISCUSSION :**

- Créez des règles claires pour la discussion, p. ex. : un totem circule entre les participant·e·s et celui·celle qui a le totem, peut alors parler.
- Arrêtez la discussion avec : « Je suis désolé·e, nous manquons de temps et je veux vraiment entendre les autres opinions ».

# PROMOTION

Vous pouvez utiliser notre modèle pour inviter au jeu ou préparer une invitation à l'aide de programmes gratuits comme Canva.

N'hésitez pas à utiliser les vidéos et les images conçues pour ce projet. Elles sont disponibles gratuitement et spécialement créées pour encourager la participation au jeu.

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leurs auteur·trice·s et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.