JEU DE SOCIÉTÉ D'APPRENTISSAGE MIXTE HOTSPOTS

Co-funded by the European Union

Pourquoi le jeu de société Hotspots ?

JEU DE SOCIÉTÉ D'APPRENTISSAGE MIXTE HOTSPOTS

Le jeu de société d'apprentissage mixte est le résultat du projet HOTSPOTS Connecting European Suburbs through Smart Youth Work.

Ce jeu vise à réfléchir sur les stéréotypes et les préjugés, à renforcer l'empathie et l'esprit critique des jeunes pour éviter leur renforcement et à promouvoir des approches d'apprentissage interculturelles.

OBJECTIFS DU JEU

1. Réfléchir à la pression sociétale des jeunes
2. Développer la conscience de soi de la question
3. Déconstruire la peur de la différence
4. Comprendre les implications de l'étiquetage des personnes

STRUCTURE

- Le jeu a été conçu pour être un outil pédagogique pour l'éducation non formelle. La durée est d'environ une heure, dont 15 minutes pour la séance de débriefing.
- Dans le jeu de plateau, les joueurs agissent en fonction de la figure/personnage reçu, tandis que leur objectif principal est de continuer à marcher, en passant par des points chauds et des défis afin d'arriver à la fin.
- « Hotspots » est joué par (minimum) cinq personnes. L'un (c'est-à-dire l'entraîneur/éducateur) est le maître du jeu et les quatre autres sont les joueurs. Le jeu peut être joué plusieurs fois par les mêmes personnes.
- Les questions sont divisées en quatre catégories de scénarios de la vie réelle auxquels les jeunes peuvent être confrontés en fonction des résultats de la recherche mise en œuvre dans le cadre du projet Hotspots (scannez les codes QR à la fin du dépliant pour en savoir plus).

MATÉRIEL DE JEU

1 plateau de jeu

Livret d'instructions pour les joueurs

Dépliant d'instructions pour le maître de jeu (animateur)

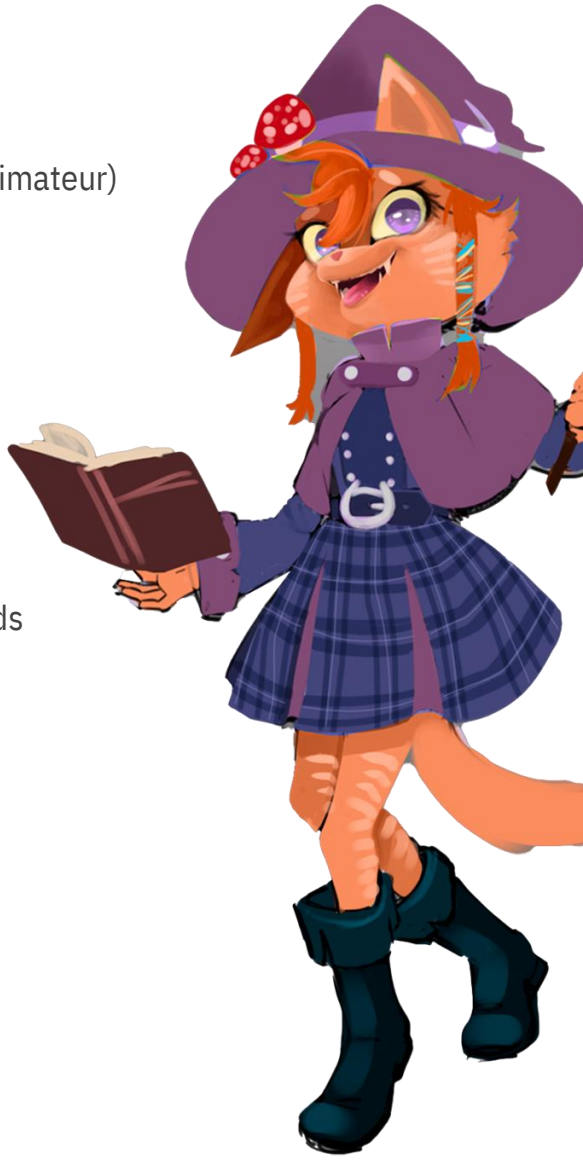
4 cartes figurines

16 cartes caractéristiques

8 cartes avec des questions sur les points chauds

2 cartes avec défis

1 papier à lettres



INSTRUCTIONS POUR LES JOUEURS

Ce jeu peut être joué à quatre joueurs ou à quatre équipes de joueurs.

Étape 1 : Prise en charge du rôle

- Créez votre personnage avec votre silhouette et vos caractéristiques. Choisissez une carte de figurine et gardez-la devant vous. C'est votre personnage.
- Choisissez également une carte verte, une carte violette, une carte orange et une carte jaune (revenu, sexe, travail, religion) et gardez-les cachées à l'équipe. Choisissez également un objet aléatoire comme pion (exemples : caoutchouc, clip, etc.).
- Prenez une feuille de papier et décrivez (en écrivant ou en dessinant dessus) votre personnage. Il y a des questions indicatives sur la notice auxquelles il faut répondre.

Étape 2 : Marcher sur le chemin

- Le jeu ne nécessite pas de dés. Chaque joueur parcourt le chemin, en commençant par le début et en faisant un pas en avant à chaque tour.
- Il y a 30 marches sur le chemin vers la fin. 8 des 30 étapes sont des hotspots (elles sont marquées d'une épingle distinctive) avec des questions. Quand/Si vous entrez dans ces points chauds, vous choisissez au hasard une carte de question. L'animateur lit à haute voix la question sur la carte, et vous devez y répondre, selon votre rôle.
- Deux zones [pont et falaises] cachent des défis. Vous les affrontez lorsque vous y arrivez, soit en marchant sur le chemin, soit lorsque vous y êtes envoyé par le coordinateur. Le coordinateur lira à haute voix la carte de défi dédiée et vous devrez décider de ce que vous ferez.

Étape 3 : Arrivée à la ligne d'arrivée

- Tous les participants gagnent lorsqu'ils arrivent tous à la fin. Le jeu s'arrête lorsque tous les joueurs arrivent à la ligne d'arrivée. À la fin, vous révélez votre personnage, en présentant le papier à notes et vos cartes à l'équipe. S'ensuit une discussion de débriefing, animée par le maître/animateur du jeu.

INSTRUCTIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU (Animateur)

- Ce jeu peut être joué à quatre joueurs ou à quatre équipes de joueurs. Avant de commencer, imprimez toutes les cartes, les papiers à notes (page 10 de ce document, un par joueur), le livret d'instructions (ce document) et le panneau du plateau du jeu. Placez les cartes en piles, selon la couleur, devant vous, le dos de la carte vers le haut.

Étape 1 : Prise en main [10 minutes]

- Demandez à un joueur de lire les instructions à haute voix aux autres joueurs et, par la suite, de répondre aux questions.
- Demandez aux joueurs de choisir une carte figurine avec la figurine et de la garder visible devant eux. Expliquez que les personnages ont des têtes d'animaux et des vêtements humains pour éviter les personnages stéréotypés.
- Demandez aux joueurs de choisir les caractéristiques de leur figurine, en choisissant quatre cartes de couleurs différentes (une de bleu, une de violet, une de jaune et une d'orange). Ces cartes sont cachées au reste de l'équipe (seul le joueur les connaît). Expliquez que certaines caractéristiques peuvent faire partie de notre identité et nous définir à des moments précis de notre vie. Les participants sont ensuite invités à porter les chaussures de leur personnage avec leurs caractéristiques et à jouer le jeu en conséquence.
- Donnez un papier à chaque joueur/équipe et demandez-leur de décrire leur personnage en cinq minutes. Ils peuvent décrire le personnage en écrivant ou en dessinant sur papier, en imaginant comment leur personnage agit dans la vie quotidienne. Il y a des questions indicatives sur le dessus du papier à lettres, ce qui les aide à se mettre dans la peau de leur personnage.

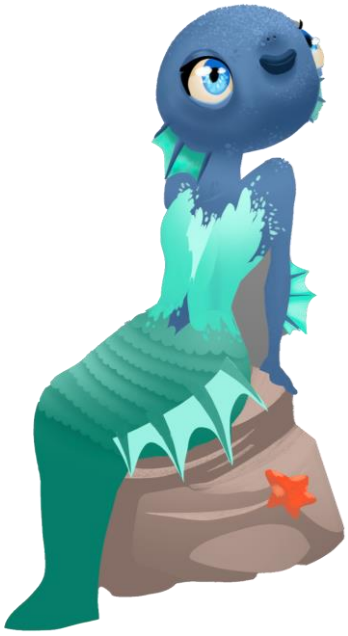
Étape 2 : Marcher sur le chemin [35 minutes]

- Les joueurs parcourent le chemin, en commençant par le début et en faisant un pas à la fois. Expliquez-leur que tous les participants gagnent lorsqu'ils arrivent tous à la fin. Le jeu s'arrête lorsque tous les joueurs arrivent à la fin. Il est important de le savoir dès le début. Remarquez si ce fait changera l'attitude de jeu tout au long du jeu.
- Lorsqu'ils répondent aux questions du Hotspot, ils choisissent au hasard une carte de question. Vous lisez à haute voix les questions et leur demandez d'y répondre en fonction de leur caractère et de leurs caractéristiques principales. Sur la base des résultats de recherche du projet de Hotspot (école, famille, environnement, amis/en ligne), les questions sont divisées en quatre catégories de scénarios de la vie réelle auxquels les jeunes peuvent être confrontés.

- Lorsque vous atteignez les parties rocheuses du chemin ou le pont en bois, certains défis existent pour améliorer la dynamique coopérative entre les joueurs. Vous lisez la carte correspondante et leur demandez de décider ce que vous faites.
- Le jeu se termine lorsque tous les joueurs arrivent à la fin. S'il n'y a qu'un seul joueur qui marche encore alors que les autres sont arrivés, il faut être patient car il est très important pour le but de ce jeu collaboratif que chacun arrive à la fin.

Débriefing [35 minutes]

- Les joueurs révèlent leur personnage à la fin, en présentant les papiers et leurs cartes à l'équipe. Il fait suite au débriefing/discussion de groupe mené par le maître de jeu/animateur. Les questions indicatives pour le débriefing/la discussion de groupe sont incluses dans la section suivante, « Questions pour la séance de débriefing ».



INSTRUCTIONS POUR LA SÉANCE DE DÉBRIEFING À L'INTENTION DU MAÎTRE DU JEU

Débriefing : Dans les activités d'éducation non formelle, le débriefing est une séance qui se déroule généralement juste après l'activité et qui se joue avec le groupe. Le débriefing peut être considéré comme une sorte de discussion de groupe. Lorsque l'activité d'éducation non formelle est terminée, le groupe reste en plénière, éventuellement en cercle, pour réfléchir à l'activité. Par conséquent, la séance de débriefing est un outil de réflexion sur ce qui s'est passé, les sentiments ressentis, les éléments significatifs remarqués et le sujet principal de l'atelier. Le débriefing est donc un outil précieux pour l'apprentissage individuel et collectif, où les connaissances finales ne proviennent pas d'une approche descendante mais d'une perspective ascendante car elles sont construites sur les connaissances collectives créées pendant l'ensemble de l'activité.

Pistes de réflexion : Vous trouverez ci-dessous une liste de conseils et de suggestions pour le débriefing afin d'encourager la participation active de chacun et de dynamiser l'approche participative lors de la discussion.

Ce jeu est structuré sur les grands principes de l'éducation non formelle que sont l'inclusion et l'horizontalité. Veuillez considérer les éléments énumérés ci-dessous uniquement comme des pistes de réflexion inspirantes et des suggestions directrices. Vous n'êtes pas obligé de tous les utiliser car cela dépend toujours de la structure du groupe, des besoins et des profils. Pour cette raison, l'élément majeur à souligner est la flexibilité tout au long du processus.

Soyez prêt à changer et à modifier la structure et les questions en fonction des jeunes impliqués dans le débriefing/discussion.

Conseils pour le maître du jeu :

- Dans un premier temps, demandez aux participants de révéler leurs cartes et leurs personnages.
- Avant de commencer, lancez une petite session de déroulage pour que les participants sortent de leurs personnages.
- Animez la discussion en cercle pour favoriser l'horizontalité et l'écoute active.
- Posez les questions ouvertes dans l'ordre proposé si cela convient aux besoins de votre groupe.
- Posez les questions à l'ensemble du groupe (et non à une personne en particulier) et laissez-leur le temps nécessaire pour réfléchir et répondre.
- Laissez les joueurs répondre s'ils le veulent, et ne forcez pas ou ne poussez aucune réponse.

- Évitez d'exprimer votre point de vue et donnez un retour neutre à leurs réponses.

Déroulage

Lorsque l'animateur arrête l'activité, les participants sont rappelés et invités à se tenir en cercle, à se détendre et à respirer profondément. Il est essentiel que les participants s'évadent des énergies et des émotions qu'ils ont ressenties pendant l'activité et qu'ils soient de retour sur eux-mêmes (s'ils ont l'impression de porter encore la place des personnages qu'ils ont joués auparavant, le débriefing ne sera pas du tout efficace et générera de la confusion).

QUESTIONS POUR LA SÉANCE DE DÉBRIEFING

Comment vous êtes-vous senti pendant le match ?

- Quel était votre personnage, et comment s'est-il déplacé dans le jeu ?
- Qu'avez-vous ressenti lorsque les autres joueurs ont commencé à se déplacer plus vite que vous ?
- Qu'avez-vous ressenti lorsque les autres joueurs ont commencé à bouger plus lentement que vous ?
- Quelle décision avez-vous prise dans le cadre du défi du pont en bois ? Comment avez-vous pris une telle décision, et pourquoi ?
- Au défi de la falaise, qu'est-ce qui vous a décidé à aider les autres à avancer ou à continuer à marcher ?
- Maintenant que vous connaissez l'identité des autres joueurs, agiriez-vous différemment ? Si oui, comment ?
- Maintenant que le jeu est terminé, que feriez-vous différemment pour soutenir les autres joueurs ?

Voyez-vous un parallèle entre ce qui s'est passé dans cette activité et le monde réel ? Si oui, lesquels ?

PAPIER À NOTES

Respirez profondément et prenez le temps de penser à votre personnage (fermez les yeux si nécessaire).

Comment imaginez-vous votre personnage ?

Quel âge ont-ils ?

À quoi ressemblent-ils ?

Quelles sont leurs principales caractéristiques ?

Quelle est leur façon d'agir ?

Où vivent-ils ? Avec qui?

Que font-ils en ce moment ?

Comment est leur routine ?

Qu'est-ce qu'ils aiment faire pendant leur temps libre ?

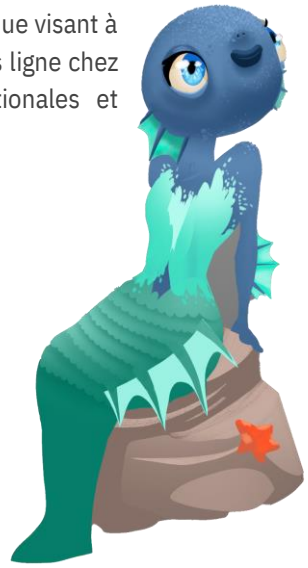
À quoi ressemblent leurs amis ?

Décrivez (écrivez ou dessinez) le personnage que vous représentez.

JEU DE SOCIÉTÉ D'APPRENTISSAGE MIXTE HOTSPOTS

Le jeu de société d'apprentissage mixte est le résultat du projet 3 du projet HOTSPOTS Connecting European Suburbs through Smart Youth Work. Il fait partie de l'ensemble éducatif du projet, conçu pour doter les animateurs de jeunesse, les pairs éducateurs et les jeunes animateurs de différents pays européens d'outils et de méthodes interactives pour des activités d'apprentissage interculturel, où les sphères en ligne et hors ligne sont présentes et parfois combinées. De plus, il s'agit d'un outil puissant permettant aux jeunes de réfléchir sur les stéréotypes et les préjugés, de renforcer l'empathie et la pensée critique des jeunes afin d'éviter leur renforcement et de promouvoir des approches d'apprentissage interculturelles.

HOTSPOTS Connecting European Suburbs through Smart Youth Work est un partenariat de coopération de 26 mois dans le domaine de la jeunesse, soutenu par le programme Erasmus+, l'Agence nationale italienne pour la jeunesse, et impliquant des partenaires d'Italie, de Finlande, de France, du Portugal, de Roumanie et d'Espagne. Le projet vise à développer des outils et des méthodes d'éducation non formelle dans le cadre d'une nouvelle approche pédagogique visant à améliorer les approches et les attitudes d'apprentissage interculturel en ligne et hors ligne chez les jeunes issus de banlieues et, plus spécifiquement, dans les activités nationales et transnationales du programme Erasmus+.



Pour plus d'informations, vous pouvez suivre les liens :

Boîte à outils pour le diagnostic et le partage d'outils

Manuel pour un travail de jeunesse intelligent

« Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent toutefois que leurs auteurs 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 peuvent en être tenues responsables.

Éléments du jeu

Hotspots

QUESTIONS

Hotspots

QUESTIONS

Hotspots

QUESTIONS

Hotspots

QUESTIONS

Hotspots

QUESTIONS

Hotspots

QUESTIONS

Hotspots

QUESTIONS

Hotspots

QUESTIONS

Hotspots

QUESTIONS

DISCRIMINATION
SUJET : ÉCOLE

VOUS FRÉQUENTEZ UNE CLASSE DE LYCÉE DANS UN PAYS EUROPÉEN. AVEZ-VOUS DÉJÀ ÉTÉ CONFRONTÉ À DES RUMEURS, À DE L'INTIMIDATION OU À DE L'ISOLEMENT/DISCRIMINATION PARCE QUE VOUS POSSÉDEZ UNE CERTAINE CARACTÉRISTIQUE ?

SI CE N'EST PAS LE CAS, FAITES DEUX PAS EN AVANT.
SI OUI, RESTEZ OÙ VOUS ÊTES.

PROGRAMME D'ÉTUDES / SUJET DE SANTÉ MENTALE: ÉCOLE

AU COURS DE VOTRE EXPÉRIENCE SCOLAIRE, AVEZ-VOUS ÉTÉ CONFRONTÉ À LA CONFUSION, AU STRESS ET/OU À L'ANXIÉTÉ EN RAISON DE L'HORAIRE CHARGÉ ET DU PROGRAMME SURCHARGÉ ?

SI OUI, RECULEZ D'UN PAS.
SI CE N'EST PAS LE CAS, AVANCEZ D'UN PAS.

BESOIN D'APPARTENANCE / CONFORMITÉ - SUJET : AMIS/EN LIGNE

AVEZ-VOUS DÉJÀ PARTICIPÉ À UN DÉFI SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX (PAR EXEMPLE LE DÉFI DE LA BALEINE BLEUE) DONT VOUS SAVIEZ QU'IL AURAIT DES CONSÉQUENCES NÉGATIVES, MAIS VOUS AVEZ EU L'IMPRESSION DE FAIRE PARTIE DU GROUPE ?

SI OUI, RECULEZ D'UN PAS. SI CE N'EST PAS LE CAS, AVANCEZ D'UN PAS.

PAUVRETÉ / RESSOURCES
SUJET : FAMILLE

PENDANT VOS ANNÉES D'ÉCOLE, AVEZ-VOUS DÉJÀ EU L'IMPRESSION D'AVOIR MOINS D'OPPORTUNITÉS QUE VOS PAIRS (PAR EXEMPLE, EN ABANDONNANT L'ÉCOLE POUR AIDER À LA MAISON OU AU TRAVAIL, EN N'AYANT PAS LA MÊME QUALITÉ DE NOURRITURE OU DE RESSOURCES POUR PARTICIPER À CERTAINES ACTIVITÉS) ?

SI OUI, OÙ QUE VOUS SOYEZ, DIRIGEZ-VOUS VERS LA PREMIÈRE MARCHE DES FALAISES. L'ANIMATEUR

A UN DÉFI POUR VOUS.
SI CE N'EST PAS LE CAS, RESTEZ IMMOBILE

ESTIME DE SOI
SUJET : FAMILLE

DANS VOTRE EXPÉRIENCE FAMILIALE, AVEZ-VOUS DÉJÀ ÉTÉ CONFRONTÉ À LA PRESSION ET VOUS ÊTES-VOUS SENTI POUSSÉ PAR VOS PARENTS À RÉPONDRE À LEURS BESOINS ET À LEURS ATTENTES (COMME SI, À TRAVERS VOUS, ILS SOUHAITAIENT SATISFAIRE LEURS PROPRES RÊVES) ?
SI OUI, FAITES UN PAS EN ARRIÈRE, SINON, AVANCEZ DE TROIS PAS

SANTÉ MENTALE/CULTURE DE L'ANNULATION
SUJET : AMIS/EN LIGNE

VOUS SENTEZ-VOUS LIBRE DE PARTAGER EN LIGNE N'IMPORTE QUEL TYPE DE PUBLICATION LIÉE À VOTRE VIE, SANS ÊTRE JUGÉ EN RAISON DE VOS CARACTÉRISTIQUES PERSONNELLES ?

SI OUI, OÙ QUE VOUS SOYEZ, PASSEZ À LA PREMIÈRE MARCHE DU PONT. LA COORDINATRICE A UN DÉFI À VOUS LANCER. SI CE N'EST PAS LE CAS, AVANCEZ D'UN PAS.

BIEN-ÊTRE
SUJET : ENVIRONNEMENT

Y A-T-IL SUFFISAMMENT DE CENTRES DE JEUNESSE OU D'INSTALLATIONS SPORTIVES DANS VOTRE QUARTIER QUE VOUS POUVEZ UTILISER FACILEMENT ?

SI CE N'EST PAS LE CAS, AVANCEZ D'UN PAS. SI OUI, FAITES DEUX PAS EN ARRIÈRE.

PAYSAGE
SUJET : ENVIRONNEMENT

DE L'ENDROIT OÙ VOUS VIVEZ, EST-IL FACILE DE REJOINDRE LE CENTRE DE LA VILLE OU D'AUTRES LIEUX D'UTILISATION IMPORTANTS (COMME L'HÔPITAL, ETC.) ?

SI OUI, FAITES UN PAS EN ARRIÈRE. SI CE N'EST PAS LE CAS, AVANCEZ DE TROIS PAS.

Hotspots
CARACTÉRISTIQUES

Hotspots
CARACTÉRISTIQUES

Hotspots
CARACTÉRISTIQUES

Hotspots
CARACTÉRISTIQUES

RELIGION
MUSULMANE

RELIGION
ATHEIST

RELIGION
JUIVE

RELIGION
CHRÉTIENNE

Hotspots

CARACTÉRISTIQUES

Hotspots

CARACTÉRISTIQUES

Hotspots

CARACTÉRISTIQUES

Hotspots

CARACTÉRISTIQUES

EMPLOI
ÉTUDIANT

EMPLOI
CHÔMEURS

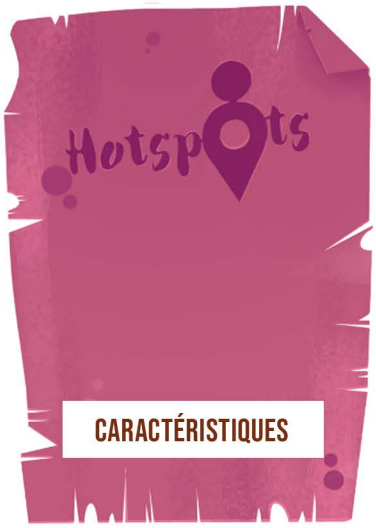
EMPLOI
ENSEIGNANT

MÉTIER
INFLUENCEUR

Hotspots
CARACTÉRISTIQUES

Hotspots
CARACTÉRISTIQUES

Hotspots
CARACTÉRISTIQUES


Hotspots
CARACTÉRISTIQUES

PERSONNE CISGENRE

L'ADJECTIF DÉSIGNE LES PERSONNES DONT L'IDENTITÉ DE GENRE CORRESPOND AU SEXE ASSIGNÉ À LA NAISSANCE

PERSONNE AGENRE

LITTÉRALEMENT « ASEXUÉ », CE TERME DÉSIGNE LES PERSONNES QUI NE S'IDENTIFIENT À AUCUNE IDENTITÉ DE GENRE

PAS DE PERSONNE BINANRY

TERME QUI FAIT RÉFÉRENCE À UN CONCEPT DE GENRE QUI N'ENTRE PAS DANS LES CATÉGORIES TRADITIONNELLEMENT MASCULINES/FÉMININES

PERSONNE TRANSGENRE

ADJECTIF GÉNÉRIQUE UTILISÉ POUR DÉCRIRE LES PERSONNES DONT L'IDENTITÉ DE GENRE ET/OU L'EXPRESSION DE GENRE NE CORRESPONDENT PAS À CE QUE L'ON ATTEND GÉNÉRALEMENT DU SEXE AUQUEL ELLES ONT ÉTÉ ASSIGNÉES À LA NAISSANCE.

Hotspots

CARACTÉRISTIQUES

Hotspots

CARACTÉRISTIQUES

Hotspots

CARACTÉRISTIQUES

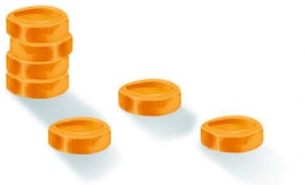
Hotspots

CARACTÉRISTIQUES

FAIBLE REVENU

NÉ DANS UN CONTEXTE AVEC

REVENU DE NIVEAU MOYEN



NÉ DANS UN CONTEXTE AVEC

REVENU DE HAUT NIVEAU

NÉ DANS UN CONTEXTE AVEC

REVENU DE NIVEAU MOYEN

NÉ DANS UN CONTEXTE AVEC

Hotspots

FIGURES

Hotspots

FIGURES

Hotspots

FIGURES

Hotspots

FIGURES

Hotspots
CARTE DE DÉFI

Hotspots
CARTE DE DÉFI

Hotspots
CARTE DE DÉFI

DÉFI DU PONT

LORSQUE VOUS MONTEZ SUR LE PONT EN BOIS, VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ DE FAIRE TROIS PAS EN AVANT, SEULEMENT SI TOUS LES AUTRES JOUEURS SONT D'ACCORD POUR VOUS PERMETTRE DE LE FAIRE. ALLEZ-VOUS LEUR POSER LA QUESTION ?

SI CE N'EST PAS LE CAS, RESTEZ OÙ VOUS ÊTES ET ATTENDEZ VOTRE TOUR JUSQU'AU PROCHAIN TOUR POUR VOUS DÉPLACER. SI OUI, LAISSEZ LES AUTRES JOUEURS EN DISCUTER PENDANT 3'. NE BOUGEZ QUE SI LA PLUPART D'ENTRE EUX SONT D'ACCORD.

LE DÉFI DE CLIFF

REGARDEZ AUTOUR DE VOUS. COMMENT LES AUTRES JOUEURS SE DÉPLACENT-ILS ? DEUX CHOIX S'OFFRENT À VOUS.

SOIT AIDER DEUX PERSONNES QUI SONT DERRIÈRE VOUS À FAIRE DEUX PAS EN AVANT, PENDANT QUE VOUS RESTEZ IMMOBILE POUR LE TOUR SUIVANT.

OU FAITES TROIS PAS EN AVANT ET CONTINUEZ À MARCHER.
QUE FEREZ-VOUS ?

Finish!
START
Hotspots