



Distinct'Go !

Editions Valoremis

Type d'animation : Jeu de société / débat

Description

Outil de "détricotage" des représentations et des préjugés *DISTINCT'GO !* permet aux jeunes d'aborder les questions de société qui les interrogent particulièrement : la laïcité, la parole et la place des jeunes dans la société, l'école, les valeurs, les appartenances, les amis...



Objectifs

- sensibiliser les jeunes à toutes les formes de discriminations et de moqueries
- prendre conscience de leurs perceptions des autres et de leurs préjugés pour pouvoir y réfléchir de façon critique et, si nécessaire, les corriger
- comprendre que les stéréotypes peuvent être dangereux et réducteurs
- développer leur esprit critique afin d'éviter les amalgames

Public

A partir de 12 ans.

Préparation de l'animation

En fonction des objectifs visés pour l'animation, il peut être intéressant de sélectionner un certain nombre de cartes/questions :

Exemples de questions :

- L'amitié, à quoi cela sert ?
- Que veut dire pour toi "être français" ?
- Garçon ou fille dans une famille. Quelle(s) différence(s) ?
- Dans une famille, il y a des règles pour vivre ensemble. Donne des exemples.
- D'accord ? Pas d'accord ? Une fille peut commenter un match de foot. Explique.
- Qu'aimes-tu que les autres disent de toi ?
- Si tu pouvais réaliser un rêve, rien que pour toi, quel serait-il ? Explique.
- Le contenu d'un caddie de supermarché permet d'imaginer la vie des autres. Qu'en penses-tu ?
- Qu'est-ce que « l'hypocrisie » ? Donne 2 exemples.
- Recevoir des remarques blessantes. Faut-il passer outre ? Explique.





Proposition d'animation

1. Installer le plateau de jeu, paquets de cartes positionnées faces cachées
2. Se présenter, présenter le jeu, l'objectif de cette animation, la durée
3. Rappeler les règles nécessaires au bon fonctionnement du groupe :
 - respect de la parole de chacun : respect les un.e.s vis-à-vis des autres,
 - non jugement : chacun a le droit de penser ou d'agir différemment,
 - confiance mutuelle pour ne pas se sentir jugé.e et enfermé.e dans ce qui va être dit ici et maintenant,
 - confidentialité : ce qui se dit dans le groupe ne sort pas nominativement du groupe
4. Expliquer les règles du jeu

La règle proposée par les éditions Valoremis invite les participant.e.s à lancer la flèche sur la roue qui désigne alors le type de questions qui va être posée (les ami.e.s, moi, la famille, les règles, l'école, la société, les valeurs + une rubrique « surprise »). La personne s'exprime sur le sujet le temps d'un sablier. Les autres sont ensuite amenés à voter si la prise de parole a été convaincante (et non si on est d'accord ou pas avec la personne). En fonction des votes, la personne ayant pris la parole gagne plus ou moins de points.

Il est possible d'adapter cette règle en fonction de l'objectif visé, du nombre de participant.e.s... Par exemple, faire des réponses en groupe, enlever le vote (ou préciser les conditions du vote)....

5. Clore la séance par un court bilan.

Comment avoir accès à *Distinct'Go* ! ?

Vous souhaitez une animation

Prenez contact avec le CREFE pour déterminer une rencontre afin de connaître vos intentions et fixer les conditions d'intervention.

Vous souhaitez emprunter l'outil pour animer vous-même

Le jeu (2 boîtes à disposition) vous est prêté selon sa disponibilité. Il vous est demandé de venir le chercher et de le rapporter.

Vous souhaitez acheter l'outil

Rendez vous sur le site des **Editions Valoremis**

