

# Promotion de la citoyenneté et de l'interculturalité



## Re(a)ssemblons-nous !

Voir la diversité autrement...

Et pourquoi pas sous l'angle des ressemblances !



FÉDÉRATION  
WALLONIE-BRUXELLES

Avec le soutien de la Fédération  
Wallonie-Bruxelles

# TABLE DES MATIÈRES

I	Introduction .....	3
II	Les animations vidéo .....	5
	Capsule 1 : les ressemblances .....	6
	Capsule 2 : les salutations .....	7
	Capsule 3 : le bonheur .....	8
	Capsule 4 : les émotions .....	10
	Capsule 5 : les préjugés .....	12
	Capsule 6 : le pain .....	14
III	Le jeu «Alternative» .....	16
IV	Prolongements et inspiration .....	22

# I. INTRODUCTION

## Historique du projet

Entre 2015 et 2018, de nombreux projets à caractère éducatif ou culturel ont été réalisés dans le cadre de l'appel à projets annuel « Promotion de la citoyenneté et de l'interculturalité », avec le soutien du Ministère de la Jeunesse, de l'Enseignement de promotion sociale, des Droits des femmes et de l'Égalité des chances de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Un des domaines d'actions couverts par ce dispositif concerne le dialogue interculturel et la lutte contre le racisme, avec pour objectifs une meilleure compréhension de la diversité culturelle, l'encouragement des dynamiques favorisant la mixité socioculturelle et l'expression des minorités culturelles, ou encore la déconstruction et la critique des préjugés à caractère raciste.

C'est dans cette veine que s'inscrit le projet « Re(a)ssemblons-nous » du COF qui, de 2015 à 2017, a créé 3 outils interactifs (des capsules vidéo, un jeu collaboratif et des cartes postales) qui ont promu une approche positive de la diversité.

Contraction des termes « ressemblons-nous » et « rassemblons-nous », ce titre est évocateur de notre approche de la diversité envisagée sous l'angle des ressemblances. Notre idée est que les ressemblances favorisent le rassemblement, l'union et le respect mutuel.

A travers ce projet, nous avons créé des outils qui suscitent la réflexion sur les aspects qui, au-delà de nos spécificités et différences culturelles, nous rassemblent bien plus qu'ils ne nous séparent. Nous espérons ainsi favoriser le vivre ensemble et encourager le dialogue interculturel.

De plus, penser la diversité sous l'angle de ce qui nous est commun nous semble également intéressant pour déconstruire les préjugés et stéréotypes racistes.

Fort d'une labellisation « Promotion de la citoyenneté et de l'interculturalité » octroyée par le Gouvernement de la Communauté française pour la période 2020-2022, le COF a repensé son projet et pérennise ces 3 outils de réflexion en les

rassemblant dans un même contenant, une mallette didactique. Celle-ci est amenée à être présentée et diffusée dans les secteurs socioculturels et scolaires, et permettra à ces différents acteurs de questionner la diversité avec leurs publics et bénéficiaires respectifs.

## Présentation du projet

La mouture du nouveau projet porté par le COF prend, comme expliqué, la forme d'une mallette pédagogique qui rassemble les différents outils développés antérieurement.

Elle comprend :

- Une clé USB contenant : 6 capsules vidéo, les cartes « témoignages », les photos « émotions »
- Le jeu de coopération « Alternative »
- Le présent « guide de l'animateur »

Ces supports, variés, modernes et ludiques, sont complémentaires : ils sont l'expression d'une même vision de la diversité.

L'utilisation et le déroulement de chacun des outils sont décrits précisément, leurs objectifs sont définis et des pistes de prolongement sont suggérées dans l'optique de poursuivre et d'alimenter les réflexions et débats émergents au fil des animations.

L'ordre d'utilisation des outils n'est pas figé : libre à vous d'opter pour telle ou telle animation, en fonction de votre groupe (son nombre, ses besoins et demandes), du temps dont vous disposez et de vos conditions matérielles (classe, vidéoprojecteur...).

## Démarche pédagogique

La démarche que nous proposons est interrogative et participative. Elle invite les participants à la réflexion, au questionnement et à l'échange.

Cette manière de procéder confère à l'animateur la fonction de guide, de facilitateur et accélérateur de pensée. Il encadrera les interactions et les échanges entre les participants, il sera également garant des consignes et gardien du temps tout au long des différentes animations. Les participants sont les réels moteurs et acteurs du processus réflexif et de remise en question proposé.

Le but ultime de cette démarche n'est pas d'imposer notre vision de la diversité culturelle comme étant la seule valable et acceptable. Il s'agit plutôt de questionner les représentations de la diversité culturelle communément véhiculées dans notre société occidentale, mais également de sonder et interroger les représentations personnelles des participants.

Nous proposons un nouvel angle d'approche de la différence (celui des ressemblances). Cette alternative nous semble être un gage d'une acceptation plus positive de la diversité culturelle.

Comme expliqué, tous les outils de la mallette sont complémentaires et chacun peut être utilisé indépendamment des autres.

Quel que soit le support que vous souhaitez exploiter, nous vous proposons, en préambule à votre animation, de questionner votre groupe sur le titre du projet « re(a)semblons-nous ». A nos yeux, la prise de conscience des ressemblances entre tous les êtres humains d'où qu'ils viennent, peut promouvoir le rassemblement et le vivre-ensemble. Cette approche philosophique positive et fédératrice de la diversité nous apparaît primordiale au vu des manifestations de replis communautaires et des marques de racisme générées par les situations migratoires et sociétales que nous rencontrons de nos jours.



## II. LES ANIMATIONS VIDÉO

### Les capsules vidéo

Nous vous proposons un canevas pour vos animations. Nous l'avons construit suivant une certaine logique de progression et en tenant compte de notre expérience d'animation.

Pour la plupart des vidéos, nous avons développé des animations complémentaires qui permettent une alternance entre vidéo et autres supports de réflexion (questionnement, jeu de cartes,...). Ces supports se trouvent dans ce guide. Cette alternance permet d'amener une réflexion personnelle par rapport aux thématiques proposées et d'impliquer activement les participants dans la réflexion avant le visionnage des vidéos et les débats-échanges qui s'ensuivent.

Les 6 capsules vidéos abordent chacune une thématique différente. Pour chacune, nous vous proposons une séquence d'animations dans laquelle vous trouverez :

- la chronologie des différentes étapes de la séquence ;
- un encadré précisant le message de la vidéo ;
- des informations théoriques ;
- des pistes de réflexion et des questions utiles pour l'animateur.

Nous espérons ainsi vous aider au mieux à susciter la réflexion des participants.

Chaque vidéo peut déboucher sur des réflexions et thématiques beaucoup plus larges. C'est pourquoi il est important de re-synthétiser le message et le point de vue sur la diversité au terme de chaque vidéo. Ce message sur les ressemblances est rappelé en encadré dans chaque séquence d'animation.

Dans le même souci de rester centré sur la thématique de la diversité présentée sous l'angle de la ressemblance, nous conseillons de commencer par un brainstorming sur le titre « Re(a)ssemblons-nous ! » afin de bien ancrer le sujet des vidéos et animations.

Remarque :

Nous avons conçu l'animation comme une entité comprenant les 6 séquences mais selon les objectifs, le temps, l'organisation des utilisateurs,... les animations et vidéos peuvent faire l'objet d'ateliers séparés.

Celles-ci peuvent servir d'introduction à d'autres thèmes comme :

- la première impression,
- la confiance en soi (objectifs réalisables),
- les freins à l'emploi,
- ...

## CAPSULE 1 : LES RESSEMBLANCES

*Matériel : la capsule sur la clé USB, un vidéoprojecteur + son, des grandes feuilles de papier et de quoi écrire*

### 1. Animation : Nos points communs

#### a. Répartir les participants en sous-groupes (entre 2 et 3 personnes)

**Consigne** : Dans chaque sous-groupe, les participants doivent se trouver 10 points communs afin de les inscrire sur une grande feuille.

**Débriefing** : Facile ? Difficile ? Pourquoi ?

#### b. Afficher sur un tableau ou un mur toutes les feuilles des sous-groupes afin que tout le monde puisse les voir.

**Consigne** : Tour à tour, chacun vient faire une croix à côté d'autres points communs qui lui correspondent.

-> Analyse des résultats : quels sont les points communs les plus importants. Ces points sont-ils communs à tous les êtres humains ?

#### c. Poursuites possibles de cette animation : recherche de 10 points communs à l'ensemble des participants et par extension à tous les êtres humains

Questions possibles pour prolonger le débat : Pourquoi chercher les points communs ? Pourquoi voit-on plus facilement les différences ? Qu'est-ce qui vous a permis de trouver les ressemblances ?

### 2. Diffusion de la vidéo « Ressemblance »

### 3. Echange

#### Qu'auriez-vous répondu ?

Quelles sont vos réflexions par rapport à cette vidéo ? Quel est le message ? Que comprenez-vous ?

*Message : Dans la diversité, il y a toujours possibilité de trouver des points communs, des ressemblances. Celles-ci ne sont pas toujours là où on croit les trouver, les voir.*

#### Pistes de réflexion :

- Il faut aller au-delà des apparences parfois trompeuses ;
- La seule façon de trouver les points communs quand ils ne sont pas évidents, c'est d'apprendre à connaître l'autre, par la rencontre, le dialogue et l'ouverture.

## CAPSULE 2 : LES SALUTATIONS

*Matériel : la capsule sur la clé USB, un vidéoprojecteur + son*

### 1. Diffusion de la vidéo « Bonjour ! »

### 2. Echanges

Quelles sont vos réflexions par rapport à cette vidéo ? Quel est le message ? Que comprenez-vous ?

*Message : Le « Bonjour » entame une rencontre. Il est utilisé partout dans le monde. De plus il est porteur d'un message bienveillant.*

#### **Pistes de réflexion :**

- BON-JOUR : idée de bienveillance, de reconnaissance de l'autre,... Dans certaines langues, les salutations sont aussi des messages de paix, de bénédiction...
- Le bonjour entame une rencontre, un premier contact
- La 1ère impression

#### **Questions utiles pour l'animateur :**

- Pensez-vous à sa signification ?
- Quel est l'effet d'un bonjour ? ou de son absence ?
- ...

## CAPSULE 3 : LE BONHEUR

*Matériel : la capsule sur la clé USB, un vidéoprojecteur + son, des feuilles de papier, de quoi écrire*

### 1. Animation :

Demandez aux participants de répondre par écrit et chacun pour soi à la question suivante : Qu'est-ce que le bonheur selon vous ? Discussion par la suite sur les bonheurs des participants si ceux-ci désirent les partager.

### 2. Diffusion de la vidéo « Le Bonheur »

**Remarque** : Dans la vidéo, les personnes interrogées (toutes d'origine étrangère) parlent essentiellement de la famille. Cela peut s'expliquer par leur histoire migratoire. Vu les épreuves traversées, le déracinement et la migration, le bien-être de la cellule familiale peut apparaître comme prioritaire.

### 3. Echanges et retour sur l'animation

Quelles sont vos réflexions par rapport à cette vidéo ? Etes-vous d'accord ?

*Message : On recherche tous le bonheur. Bonheur envisagé comme le fait de se sentir bien dans son propre contexte.*

#### **Pistes de réflexion :**

- Définition du bonheur : personnelle, culturelle, variable dans le temps...
- Le bonheur est fonction des besoins (pyramide de Maslow)
- Si le bonheur dépend de la réalisation de vos projets, il passe par la définition d'objectifs concrets et réalisables
- Il y a des petits et des grands bonheurs

**Questions utiles pour l'animateur :** Quelle est votre recette du bonheur ?

## Pour Information :

Maslow définit une hiérarchisation des besoins humains dans le but de définir les leviers de la motivation. Son raisonnement est qu'un besoin supérieur ne peut apparaître que quand les besoins inférieurs sont comblés.

Sa pyramide part des besoins physiologiques, primaires voire « animaux » de survie tels que nourriture, eau, air, sommeil, ...

Vient ensuite le besoin de sécurité physique, vêtements, toit, foyer, ...

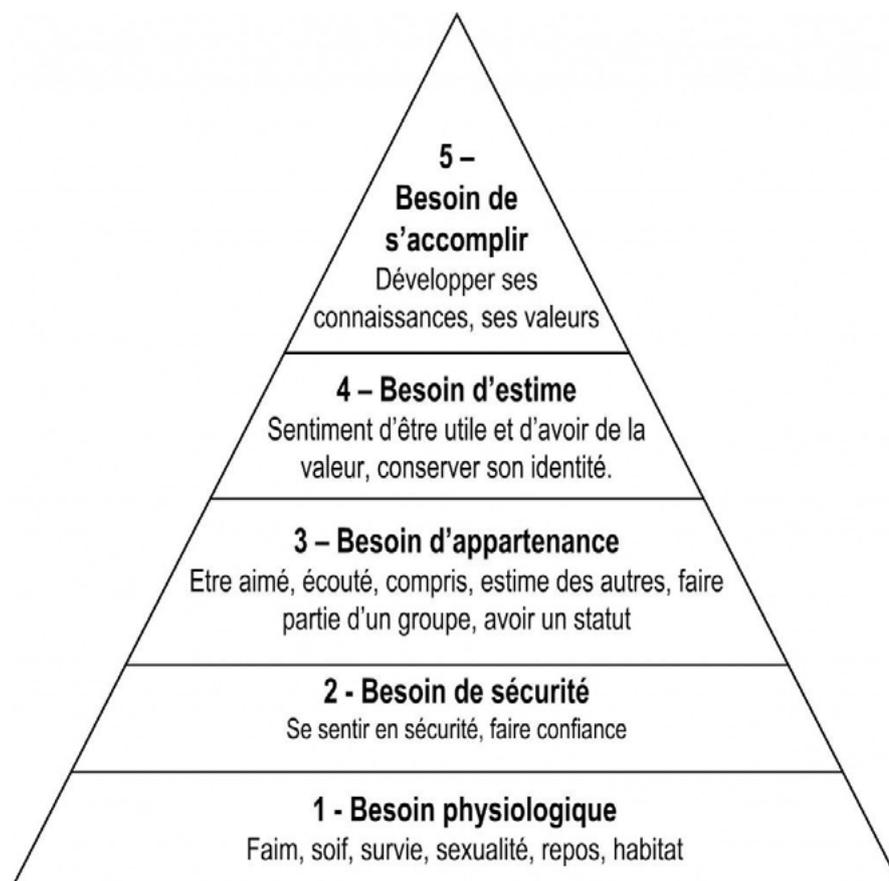
Ensuite, les besoins sociaux ou de reconnaissance : l'humain au sein de ses semblables a besoin d'échanges et de savoir qu'il est utile, qu'il compte pour les autres.

Le besoin d'estime est le besoin de signes d'appréciations positifs que les autres émettent vers lui.

Finalement la réalisation de soi est l'affirmation de son individualité, la touche tout à fait personnelle ou ce qui identifie l'individu de manière « unique » au sein des autres.

Cette hiérarchisation est critiquable pour son caractère réducteur. En effet d'un individu à l'autre, l'intensité des besoins est répartie de manière différente (Travaux de John Hunt), tout comme les différentes phases de la vie (études, vie de couple, premier enfant, crise de mi-vie, retraite...) influencent la hiérarchisation des besoins.

Notons encore que selon les circonstances, des besoins supérieurs peuvent primer les besoins élémentaires, par exemple le besoin d'estime poussé à l'extrême (héroïsme) fait fi du besoin de survie.



La hiérarchie des besoins selon la pyramide de Maslow

## CAPSULE 4 : LES EMOTIONS

*Matériel : les photos « émotions » (clé USB) à dupliquer à l'égal du nombre de sous-groupes (1 jeu de cartes/groupe), la capsule sur la clé USB, un vidéoprojecteur + son*

### 1. Animation : Jeu de cartes « Emotions »

- Répartir les participants en sous-groupes et distribuer un jeu de cartes par sous-groupe. Demander de répartir les cartes en 6 catégories, sans autre information ni consigne.
- Débriefing des classements : sur quelle base, quel est le critère de classement ?... La bonne répartition est celle qui se fait sur base des 6 émotions de base : la joie, la colère, le dégoût, la tristesse, la peur, la surprise.

### 2. Diffusion de la vidéo « Les émotions »

### 3. Echanges

Quelles sont vos réflexions par rapport à cette vidéo ? Quel est le message ? Que comprenez-vous ?

*Message : Nous ressentons tous des émotions. Elles sont universelles. Leur expression est identifiable partout dans le monde. Même si on ne se comprend pas avec les mots, l'expression non verbale permet de se comprendre.*

#### **Analyse de la vidéo :**

Avec les premières images où les personnes parlent dans leur langue et expriment une émotion de manière neutre, nous nous rendons compte de la difficulté de communiquer.

Dans la seconde partie de la vidéo, nous constatons que l'expression non verbale permet de déchiffrer les émotions.

#### **Remarque :**

- Pour certaines photos, l'émotion n'est pas toujours identifiable par tous : cela vient, entre autres, du fait que c'est un exercice d'acteur (sorti du contexte et qui dépend du jeu d'acteur. C'est une émotion mimée et non vécue).
- Les 6 émotions choisies sont les 6 émotions universelles.

## Pour information :

Paul Ekman, né le 15 février 1934, est un psychologue américain. Il fut l'un des pionniers dans l'étude des émotions dans leurs relations aux expressions faciales.

Paul Ekman a conçu une liste des émotions de base à partir de recherches transculturelles sur une tribu de Papouasie-Nouvelle-Guinée. Il a observé le fait que des personnes isolées du monde ayant une culture «d'âge de la pierre» peuvent identifier les expressions de l'émotion de personnes sur des photographies dont les cultures sont inconnues. Ils pourraient également attribuer les expressions du visage à des descriptions de situations. Sur cet indice, il a conclu que certaines émotions de base sont soit biologiques, soit universelles à tous les hommes.

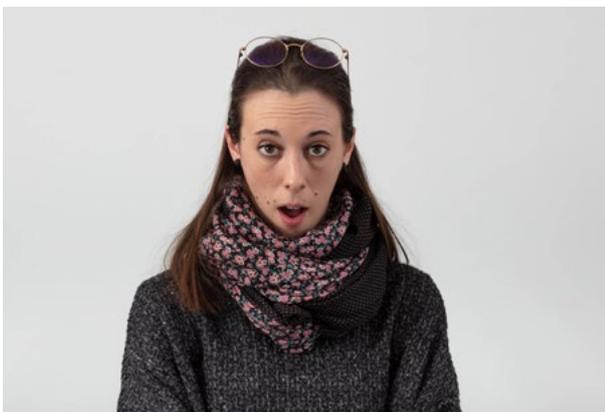
### Pistes de réflexion à prolonger en groupe :

Les émotions ne sont pas toujours exprimées : La tristesse peut être cachée, la peur transparaître en joie ou colère,...

Les émotions ne sont pas toujours un langage clair. Mais quand elles s'expriment sincèrement, elles peuvent être comprises indépendamment du langage, de la culture,...

- La gestion des émotions

- Certains ont plus de difficultés pour exprimer, extérioriser leurs émotions (impact personnel, culturel, social...)



## CAPSULE 5 : LES PREJUGES

*Matériel : la capsule sur la clé USB, un vidéoprojecteur + son*

1. Diffusion de la vidéo « Les préjugés »

2. Echanges

Quelles sont vos réflexions par rapport à cette vidéo ? Quel est le message ? Que comprenez-vous ?

*Message : On est tous ou on a tous été victime de préjugés, de discrimination, de difficultés, d'injustices*

### Pistes de réflexion et questions utiles à l'animateur :

- Il y a plein de préjugés à l'embauche, la difficulté est présente pour tout le monde.
- Comment répondre aux préjugés ?
- Voyez-vous d'autres discriminations-injustices qui peuvent toucher potentiellement tout le monde ? (logement, homme/femme, métiers d'hommes/métiers de femmes, ...)
- Les préjugés représentent-ils la vérité ? Etes-vous d'accord avec eux ?
- Avez-vous des préjugés ? D'où viennent-ils ?
- Comment déconstruire les préjugés ?
- Notion de discrimination.



## Pour information : stéréotype, préjugés et discrimination

Dès le premier contact, l'être humain catégorise un individu qu'il rencontre. La catégorisation va générer un stéréotype (= généralisation simplifiée attribuée à un groupe entier de personnes sans tenir compte des différences individuelles). Catégoriser est une activité cognitive qui traite une information reçue et répond à un besoin de survie primaire (danger ou pas danger), c'est un réflexe qui répond à notre besoin de donner du sens à ce qui arrive à notre perception. La catégorisation n'est donc pas négative en soi.

Le stéréotype devient un préjugé lorsqu'un jugement ou un affect (j'aime/je n'aime pas) est attribué à cette catégorisation. Un préjugé est une attitude qui consiste à juger quelqu'un ou quelque chose sans forcément le/la connaître, à partir d'une expérience personnelle qui vient de notre éducation, de la famille, de l'entourage ou de nos impressions.

C'est une manière d'avoir une opinion lorsque l'on ne connaît pas quelqu'un ou quelque chose : on fait des suppositions à partir de ce que nous savons. C'est souvent une généralisation, un jugement sans preuves qui devient problématique quand il traduit un jugement négatif, défavorable, voire hostile, à l'égard d'une personne ou d'un groupe de personnes.

Les stéréotypes et les préjugés sont renforcés par la discrimination. C'est un comportement, un acte découlant des stéréotypes et des préjugés, qui consiste à appliquer un traitement différencié ou inégal à l'égard des personnes sur base de certains critères (l'origine, le genre, les opinions ou pensées, l'apparence, l'état familial, le handicap...). Elle peut être positive ou négative (sur base d'un stéréotype positif ou négatif). Mais dans le langage courant, elle désigne un comportement préjudiciable aux personnes, qui les affecte dans leur vie (emploi, logement, droits, ...).

Si l'on veut renforcer la cohésion sociale, améliorer le bien-être de toutes et tous et favoriser un vivre ensemble harmonieux, il est important de lutter contre ces discriminations vécues au quotidien par de nombreuses personnes (dont les personnes étrangères et migrantes).

Il est donc nécessaire de s'atteler à leur déconstruction. Ce processus implique, dans un premier temps, une posture de décentrage qui consiste à porter un regard sur soi-même afin d'identifier et questionner ses propres stéréotypes et préjugés. Ensuite, aller vers l'autre pour comprendre son cadre de référence et ses croyances permettra d'identifier et d'analyser ses idées reçues.

Au final, faire preuve d'autocritique, adopter un esprit d'ouverture à l'autre et de tolérance, être curieux (s'informer, chercher à connaître), sont des attitudes à promouvoir et cultiver, qui permettront de combattre efficacement les différents stéréotypes et préjugés véhiculés dans notre société actuelle.

La liste des 19 critères de discrimination éditée par l'institution publique UNIA (<https://www.unia.be/fr/criteres-de-discrimination/les-19-criteres-de-discrimination>), ainsi que la méthodologie interculturelle définie par le DISCRI (<https://discri.be>) constituent des compléments d'information et outils précieux pour l'animateur/trice dans le cadre de son animation.

## CAPSULE 6 : LE PAIN

*Matériel : la capsule sur la clé USB, un vidéoprojecteur + son*

### 1. Diffusion de la vidéo « Le pain »

### 2. Echanges

Quelles sont vos réflexions par rapport à cette vidéo ? Quel est le message ? Que comprenez-vous ?

*Message : Nous pouvons obtenir des résultats différents avec des ingrédients similaires. Tous les êtres humains ont la même constitution.*

### Pistes de réflexion à prolonger en groupe :

Il y a deux lectures de cette vidéo

- La première : le pain. Alimentation de base dans la plupart des civilisations, ses ingrédients de base sont les mêmes : de la farine et de l'eau. Les résultats ont cependant des aspects différents. Le pain a également une symbolique de partage de convivialité (rassemblement pour la préparation, pour la cuisson, partage, présent lors de fêtes, ...)
- La seconde : en faisant le parallèle avec l'être humain. Nous sommes tous faits de la même façon mais avec des aspects parfois bien différents.

Cette vidéo met l'accent sur le dépassement de la différence : oser « goûter » les pains. On peut être surpris du « bon goût ». Or la différence peut nous faire peur, nous empêcher de goûter, de communiquer, de connaître.







*Le choix du concept de la Pangée gravé sur le plateau de jeu n'est pas anodin. A nos yeux, il participe à la philosophie globale du projet et alimente les réflexions que nous voulons susciter concernant la diversité culturelle.*

*La Pangée désigne le continent unique, qui rassemblait, il y a environ 240 millions d'années, les 6 continents actuels de la Terre. Ce mot signifie « toutes les terres ». A cette époque, il n'y a donc qu'une seule terre, sans frontières, sans pays, et sans hommes. Elle s'est formée, au fil du temps, de manière aléatoire, au gré des mouvements des plaques tectoniques du manteau terrestre. Tout comme, au fil de ce même temps, l'homme est apparu sur terre, au hasard : nous n'avons pas choisi de naître à tel ou tel endroit.*

*En rappelant la genèse de cette terre qui nous abrite et son unicité initiale (un seul continent qui sera fragmenté et cartographié), nous voulons insister sur le fait qu'elle appartient à toutes et tous et que nous sommes, au final et malgré nos différences culturelles, toutes et tous des citoyens du monde.*

## **Déroulement du jeu :**

Le jeu débutera après la lecture du scénario et se déroulera en 2 phases :

Phase 1 : mise en place du jeu et constitution des groupes

Phase 2 : le jeu – collecte des indices et identification collective des clés

### **Voici le scénario à lire aux participants :**

*« Merci d'avoir répondu à notre appel. Comme vous le savez, un mal touche l'humanité. Les hommes et femmes atteints par ce fléau présentent les symptômes suivants : fermeture d'esprit, peur et rejet de l'autre, vision brouillée et réduite, profération et colportage de croyances stupides.*

*Il y a 3 jours, nos satellites ont repéré un objet d'origine inconnue qui s'est écrasé au beau milieu d'un champ. Cet objet, c'est ce coffre à neuf serrures. Nos premières analyses nous encouragent à penser qu'il détient le remède qui pourra nous aider à éradiquer le mal qui se répand de plus en plus vite sur terre. Sans doute vous demandez-vous pourquoi nous avons fait appel à vous ? Pour ouvrir le coffre, nous avons déjà sollicité des experts en matière de religion, de sécurité, d'armement, de sciences exactes et occultes... En vain. Nous pensons devoir recourir à des experts d'un autre ordre, des experts de l'humanité !*

*Voilà pourquoi nous avons fait appel à vous. Nous comptons sur votre connaissance de l'humain, votre empathie, votre ouverture d'esprit et votre esprit d'équipe pour mener à bien cette mission.*

*Celle-ci consiste à trouver les neuf clés nécessaires pour ouvrir le coffre. Pour que vous soyez le plus efficace possible, nous vous avons répartis en quatre escouades. Cependant, n'oubliez pas que votre objectif est commun et que vous aurez besoin de faire preuve de cohésion.*

## Composition des groupes et mise en place du jeu

Tour à tour, l'animateur pose les « questions éléments » aux participants jusqu'à ce que chacun d'entre eux ait répondu correctement à une question. Les participants lèvent la main pour demander la parole. Une fois que le participant désigné a bien répondu, l'animateur lui remet un « jeton élément » ; ce qui va déterminer son appartenance à un « groupe élément » (air, terre, feu, eau).

Une fois les quatre groupes constitués et équipés, l'ensemble des joueurs peut construire le plateau à l'aide des sept pièces qui le constituent.

L'animateur présente ensuite les éléments du jeu nécessaires à son déroulement (cartes « défis » et « indice », la toupie, les neuf clés, le dé, le sablier) et les dispose autour du plateau de telle sorte que les cartes soient face cachée autour du plateau.

Les cartes « défis » renvoient à des actions ou réflexions à relever au cours du jeu.

Les indices permettent de trouver la symbolique des neuf clés.

Les neuf clés symbolisent des concepts communs aux êtres humains.

La toupie permet d'établir quel type d'indice est mis en jeu.

Le dé permet de savoir quel type de défi sera réalisé (action ! ou réflexion ?).

## Le jeu

**Objectif du jeu** : Récolter des indices qui mèneront l'ensemble des joueurs à trouver la symbolique des neuf clés qui ouvriront le coffre. Chaque défi relevé par les joueurs sera récompensé par un indice lié à la couleur mise en jeu lors du tour.

### Collecte des indices

Faire tourner la toupie. Celle-ci révélera la couleur de l'indice mis en jeu. Si la toupie désigne la couleur d'une clé pour laquelle les joueurs disposent déjà d'un indice, le groupe peut choisir une autre couleur.

Lancer le dé. Celui-ci révélera la nature du défi à réaliser par le « groupe élément » dont c'est le tour. Soit une action, soit une réflexion.

L'animateur tire une carte action ou réflexion (selon le résultat du dé) et énonce à voix haute le défi que le « groupe élément » doit réaliser. Les mots écrits en rouge ne peuvent être prononcés.



= Une seule personne de l'équipe lit et relève le défi



= Toute l'équipe peut lire et relever le défi



= Le défi doit être réalisé en +/- une minute



= La réussite du défi est soumise au vote de l'ensemble des joueurs

En cas de réussite du défi, l'animateur donne une carte indice à l'équipe

L'indice collecté est disposé sur le plateau par le groupe dont c'est le tour.

## Vers l'ouverture du coffre

### Identification des concepts communs

Cette option du jeu n'est possible que lorsque 4 indices d'une même clé sont trouvés. Le groupe dont c'est le tour et ayant trouvé le quatrième indice peut faire une proposition de concept à la fin de son tour. Le groupe peut demander de l'aide aux autres groupes.

- Si la proposition émise par le groupe est correcte, les joueurs peuvent insérer la clé dans une serrure du coffre. On passe ensuite au tour suivant.
- Si la proposition émise est incorrecte, il faudra attendre la fin du tour suivant pour faire une autre proposition. Il sera possible de gagner un indice supplémentaire à chaque fois qu'un groupe aura relevé un défi correspondant à la couleur mise en jeu lors du tour.

*Une fois tous les concepts communs trouvés, le coffre peut s'ouvrir. Ainsi se termine le jeu*

## Débriefing/prolongement

A la suite du jeu, vous avez plusieurs possibilités pour entamer une réflexion sur la diversité, l'animateur peut questionner les participants sur la nature du trésor se trouvant dans le coffre :

- Pourquoi avoir choisi des graines ?
- Qu'est-ce que ça représente à vos yeux ?
- Qu'auriez-vous choisi comme trésor ? Pourquoi ?

*C'est la symbolique positive de la graine qui nous a encouragés à la choisir comme le trésor du coffre. Les plantes à graines existent depuis des millions d'années sur la terre et la communauté scientifique leur reconnaît un rôle primordial dans tous les écosystèmes passés, actuels et futurs. Bref, sans les graines, il n'y a pas de vie possible. Elles sont fondamentalement un moyen de reproduction (ne sommes-nous pas nous-même toutes et tous issus de graines ?).*

*De plus, les graines se cultivent (presque) partout sur la terre, elles se partagent, ainsi que leurs fruits et fleurs qui nourrissent l'homme et contribuent à son évolution.*

*Tout comme la graine qui germe et devient une plante qui s'élève (en poussant verticalement), s'embellit et portera des fruits, nous espérons que l'esprit de l'homme fera de même et gagnera au fil du temps en ouverture à la diversité.*

*Ces graines sont le remède au mal mis en exergue dans le scénario de notre jeu. Elles sont votre trésor, partagez-les, semez-les, admirez-les ou dégustez-les, avec vos proches, vos amis, vos voisins. Cultivez-les, mais plus que tout, cultivez votre ouverture d'esprit, votre curiosité, votre tolérance. Et soyez contaminants pour votre entourage.*

« Alternative » : pourquoi le choix de ce nom ?

*Notre point de vue propose une « alternative » à notre vivre ensemble actuel qui, selon nous, est surtout axé sur les différences entre les gens et les cultures. Pourquoi ne pas nous envisager sous l'axe des ressemblances ? Ce qui pourrait générer une autre « Terre »*

L'animateur peut interroger les participants sur la finalité du jeu :

- A votre avis, quel est le message du jeu ?
- A quoi vous propose-t-on de réfléchir ?
- Quel point de vue est développé ?

L'animateur peut amener les participants à définir ensemble la notion de diversité.

- Perçoit-on plus les différences ou les ressemblances ?
- Quelles peuvent-être les conséquences si on se focalise sur les différences ? Sur les ressemblances ?

L'animateur peut questionner la définition des clés (éléments communs) :

- Pourquoi avoir défini ces points communs ?
- Etes-vous d'accord avec ces points communs ?
- En voyez-vous d'autres ?
- En retiriez-vous l'un ou l'autre ?

## Les cartes « témoignages »

Les cartes postales ont été créées à partir des regards croisés de participants d'origines diverses lors d'ateliers d'écriture. De par le processus d'élaboration participatif et créatif mis en place, ces cartes ont pour objectif d'encourager la connaissance de l'autre, de casser les préjugés et les stéréotypes en vue de favoriser la mixité et le vivre ensemble.

Ces supports ont été distribués à grande échelle auprès d'acteurs des milieux sociaux, culturels, associatifs et éducatifs, mais également à de nombreux festivaliers rencontrés lors de plusieurs festivals de musique organisés en Fédération Wallonie-Bruxelles durant l'été 2018. L'objectif ultime consiste à toucher et sensibiliser un maximum de personnes à notre approche de la diversité culturelle.

Ces visuels sont présents dans la mallette pédagogique, sous format PDF sur la clé USB. Ils constituent, pour les animateurs, des supports pour réfléchir et faire réfléchir leurs publics (tant allochtones qu'autochtones) sur des thématiques en lien avec la diversité culturelle, telle la réalité des parcours migratoires en Belgique et dans le monde, le racisme, la peur de l'autre et les stéréotypes dont sont affublés les personnes migrantes.

*Éléments théoriques : les notions d'étranger, de réfugié, d'apatride, la demande de protection internationale, le parcours d'intégration, la population étrangère en chiffre,*

*Éléments historiques : l'immigration et l'émigration en Belgique, les flux migratoires dans le monde et à travers les âges*

*Éléments géopolitiques : connaissances des conflits armés contemporains et anciens qui génèrent des flux migratoires, approche de la politique belge et européenne en matière d'immigration.*

Ces différentes pistes pédagogiques proposées sont laissées à la libre appréciation de l'animateur dans l'optique de son animation. Tous les questionnements et échanges qui émergeront dans le cadre de l'activité, concourront, à l'instar des capsules vidéo et du jeu coopératif, à aborder et débattre la notion de diversité culturelle, à prendre conscience des préjugés dont sont victimes les migrants, à les déconstruire et ainsi participer à la lutte contre le racisme.

## IV. PROLONGEMENTS ET INSPIRATION

Voici une liste non-exhaustive d'ouvrages, notes et autres supports susceptibles d'informer, d'alimenter et d'inspirer l'animateur dans cette approche de la diversité telle que nous la proposons. Ces diverses lectures ne manqueront pas de l'aider à appréhender les outils de la mallette et à l'outiller pour ses animations.

« Une brève histoire de l'immigration en Belgique », Marco Martiniello et Andrea Rea, Fédération Wallonie-Bruxelles, 2012

« Pourquoi l'immigration ? », Jean-Michel Lafleur et Abdelslam Marfouk, Université de Liège, 2017

« Eux, c'est nous », Daniel Pennac, Les Editeurs jeunesse avec les réfugiés, 2015

Dossier pédagogique et brochure « Les émigrants belges d'hier, un miroir pour aujourd'hui », Ciré, Liège, 2014

<https://www.cire.be/publication/les-emigrants-belges-dhier-un-miroir-pour-aujourd'hui-brochure-et-cahier-pedagogique/>

Dossier « Suis-je un migrant ? L'histoire de nos migrations », UNIA

[https://www.unia.be/files/Z\\_ARCHIEF/migratie\\_pdf%27s\\_fr.pdf](https://www.unia.be/files/Z_ARCHIEF/migratie_pdf%27s_fr.pdf)

Jeu « Au tant/temps des migration », CRIBW, 2014

[www.cribw.be](http://www.cribw.be).



