



## JEU DE MÉDIATION



«*Le jeu de lutte contre les discriminations*»

Construit sur la base d'un processus de Communication Non-Violente, «*Ensemble, à part Ted ?*» est un jeu qui vise à lutter contre les discriminations. Il met en scène des personnages fictifs dans des situations de discrimination, de stigmatisation ou de mise à l'écart et met l'accent sur les ressentis, les

émotions éprouvées par les personnages. Il encourage à formuler sans limites les préjugés, croyances et idées reçues pour mieux les combattre et offre aux joueurs une meilleure connaissance des lois et des recours possibles.



### BUT DU JEU

Gagner des points d'ouverture.

### OBJECTIFS DU JEU

- libérer la parole
- observer l'impact des situations de discrimination ou de stigmatisation
- développer l'empathie et le respect mutuel
- valoriser les différences et la notion d'interdépendance
- mieux connaître les lois et les recours possibles

**NOMBRE DE JOUEURS :** de 6 à 20 joueurs

### TEMPS DE JEU

minimum 1h (idéalement, prévoir 2h)

### PUBLIC

#### NIVEAU 1

enfants à partir du cycle 3 (8 - 10 ans)

#### NIVEAU 2

adolescents, adultes

#### NIVEAU 3

mode « experts »

«*Ensemble, à part Ted ?*» a été conçu et réalisé en 2015 à l'initiative de la ville de Bourgoin-Jallieu et du Conseil Général de l'Isère.



# DÉROULEMENT

Une équipe crée un personnage, l'autre équipe représente les Lambdas.

## L'ÉQUIPE « PERSONNAGE »

Avec une carte corps et une carte visage, on constitue un personnage auquel on donne un prénom, un âge et 3 cartes « personnages » (nationalité, orientation sexuelle, religion, opinion politique, handicap...). (répartition des critères par niveau de jeu)

Le meneur de jeu choisit une carte « situation » (ou tirage de la situation au hasard) et l'énonce. C'est l'équipe des Lambdas qui endosse le rôle du discriminant.

## 1. LES LAMBDA DISENT AU PERSONNAGE:

- ce qu'ils pensent de lui, à première vue
- ce qu'ils croient savoir sur lui, avant même de le connaître
- ce qu'ils ressentent face à lui

→ ON ÉCRIT TOUS LES MOTS SUR L'ARDOISE.

## 2. LE PERSONNAGE DIT AUX LAMBDA :

- ce qu'il ressent en entendant les préjugés/stéréotypes/idées reçues (support CNV)
- ce qu'il aurait tendance à penser ou à faire
- ce dont il a besoin (support CNV)
- ce qu'il va faire ou dire concrètement (appel à la loi, dialogue, repli...?)

→ ON ÉCRIT LES SENTIMENTS DU PERSONNAGE SUR L'ARDOISE.

Chaque équipe, à tout moment, peut consulter librement le Livre des lois pour connaître et mesurer les risques encourus ou les actions à mener en cas de discrimination.



## 3. LES DEUX ÉQUIPES ÉCHANGENT et tentent de trouver un terrain d'entente, de compréhension et d'acceptation mutuelle pour éviter d'en référer à la Loi.

Si les deux équipes trouvent un terrain d'entente et au moins deux avantages à la coopération, chaque équipe reçoit un point d'ouverture.

Si l'issue des échanges mène à un recours judiciaire et à la condamnation des Lambdas, l'équipe des Lambdas reçoit une pénalité. L'équipe personnage ne gagne rien.

Une équipe est éliminée si elle récolte plus de deux pénalités. Répartition des critères abordés par niveau de jeu

Les 20 critères de discrimination représentés par la loi sont représentés par le biais des illustrations (sexe, apparence physique, handicap, grossesse...) et complétés par les cartes « personnages » (nationalité, religion, mœurs, état de santé...).

Le meneur de jeu sélectionne le type de cartes personnages qui seront attribuées à l'équipe, en fonction du niveau de jeu choisi. Les situations du niveau 3 permettent d'aborder des cas de discrimination indirecte ou systémique.



LE JOK'COEUR

3, avenue de Vera Cruz - 44 600 SAINT-NAZAIRE  
Tel : 02 40 19 31 39 / 06 37 65 69 70  
lejokcoeur@gmail.com

WWW.LEJOKCOEUR.FR

N° SIRET 507 388 734 00034 RCS St Nazaire  
Code APE : 9329Z  
Contact : Karine Minidré