



LIVRET DE RÈGLES

Jeu inspiré de « FOS Drempekwartet », avec l'aimable autorisation de FOS Open Scouting

Ont collaboré à la conception de ce jeu :

Les Scouts et Guides Pluralistes

Emilie Vandebroeck

Siska Fabry

Françoise Van Vliet

Chrystel Turek

Jonathan Piroux

Avec l'aimable collaboration de Les Scouts

Naomi Gideon

Coralie Beyens

Sarah Koval

Pascal Goblet

Graphisme : Iason Saïtas

Mise en page : Marie Crismer

Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles

Copyright © Les Scouts et Guides Pluralistes 2022



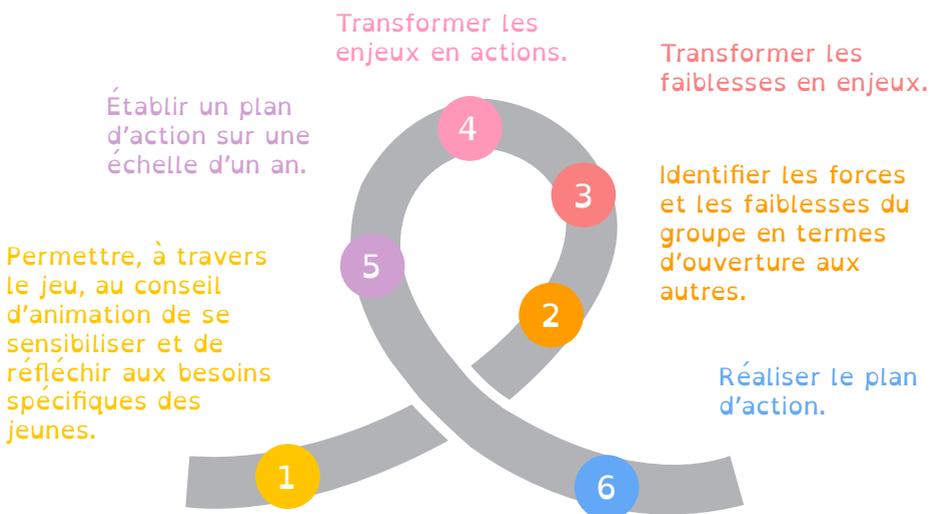
1. Avant-propos

Le conseil d'animation est une notion générale pour désigner l'instance où se retrouvent toutes les (jeunes) adultes qui animent les différentes Sections d'un même groupe (Unité). C'est dans cette instance qu'on réfléchit à la pédagogie mise en place ou qu'on élabore des plans pour améliorer l'animation au sein des différentes Sections.

Chez les Scouts et Guides Pluralistes, on parle de CAL (Conseil d'Animation Local). Chez Les Scouts, on parle de CU (conseil d'unité).

a. Objectifs du Diversi'Tool

Concrètement, le Diversi'Tool est utilisé chaque année pour :



Une fois son plan d'action annuel réalisé, le groupe ressort le jeu pour identifier de nouveaux enjeux et remettre en place un nouveau Plan d'Action Local d'ouverture. Le jeu est donc destiné à être joué une fois par an.

b. Penser l'inclusion : une simple question de besoins

Chaque jeune a des besoins particuliers et nous avons la possibilité de faire évoluer notre fonctionnement pour que chacun·e se sente accueilli·e. Plutôt que de nous adapter à des catégories de personnes ou des minorités spécifiques, il est souvent plus intéressant de penser en termes de besoins. Par exemple, un·e jeune pourrait avoir besoin de temps libres plus fréquents que ce qui est généralement prévu dans une journée-type. Penser en termes de besoins permettra que cette flexibilité accrue bénéficie à chacun·e, que ce soit pour faire une piqûre d'insuline, prier, prendre un moment de méditation, être quelques minutes seul·e au calme, écrire, lire, ou quoi que ce soit d'autre.

La notion d'aménagement raisonnable est issue des législations en matière de handicap et elle peut inspirer nos pratiques : un aménagement raisonnable est une modification (matérielle ou organisationnelle) de l'environnement en vue de le rendre accessible à une personne en fonction de ses besoins spécifiques. On passe d'une vision individuelle (où les personnes sont vues comme inadaptées à un environnement pensé pour la majorité de la population) à une vision sociale de la vie du groupe (ce n'est plus la personne mais l'environnement qui est inadapté à la diversité des besoins).

Dans cette perspective, l'aménagement raisonnable compense l'effet de l'environnement inadapté auquel la personne est confrontée. En pratique, les aménagements doivent permettre à chaque jeune de participer aux activités sur un pied d'égalité avec les autres et d'assurer la sécurité et le respect de la dignité de toutes et tous. Les aménagements raisonnables ne visent pas à avantager les personnes à besoins spécifiques par rapport aux autres personnes. Au contraire : ils compensent les désavantages qu'elles subissent à cause d'un environnement inadapté.

Ces aménagements pourraient parfois paraître lourds si on les pense comme une réponse à un cas particulier et individuel. Mais si on oriente l'objectif en termes de « besoins » et non en termes de « particularités individuelles », on se rend vite compte que la plupart de ces aménagements profitent à de nombreuses personnes, voire à l'ensemble du groupe.

2. À nous de jouer !

BUT DU JEU

Le Diversi'Tool se présente comme un jeu des sept familles. Le but de chaque participant·e est de réunir le plus grand nombre de familles possible.

CONTENU DU JEU

- 48 cartes personnages

Sur chaque carte on retrouve :

un ou deux symboles
selon le type
d'aménagement à
mettre en place

un personnage

la citation de ce
personnage qui fait
état de son besoin
spécifique et de
l'aménagement mis en
place dans son groupe
pour y répondre

une question
d'adaptation à poser
au conseil d'animation

le nom des trois autres
personnages de la famille

★ Sarah 

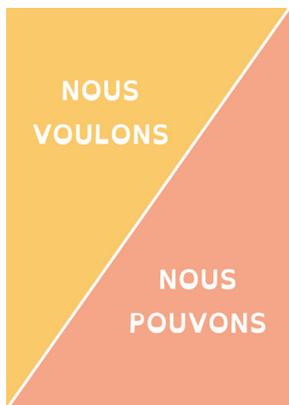


« Ces derniers temps, je suis très silencieuse. Je me pose des questions sur mon orientation sexuelle et j'ai beaucoup de mal à en parler. Je suis heureuse dans le groupe parce que le staff s'est formé à l'EVRAS et ça se sent dans leur manière de gérer les situations qui pourraient me mettre mal à l'aise. »

Seriez-vous prêtes à participer à une formation sur l'Éducation à la Vie Relationnelle, Affective et Sexuelle (EVRAS)?

Sarah - Roy - Maude - Jayden

- 1 carte “Nous voulons / Nous pouvons”



- 4 cartes “Nous voulons” + 4 cartes “Nous pouvons”



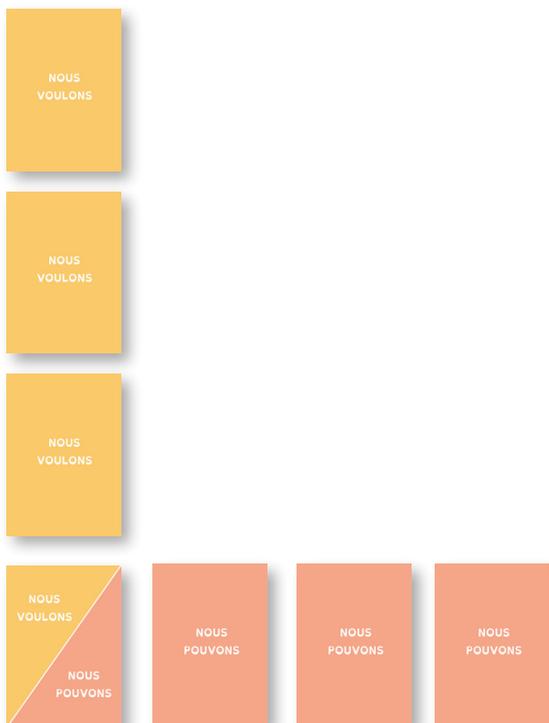
- 1 livret de règles
- 1 livret de contextualisation et de ressources
- 1 tableau pour le plan d'action

PRÉPARATION DU JEU

1. Le jeu est prévu pour un maximum de 12 personnes. Si vous êtes plus que 12, faites des duos qui joueront ensemble lors de la même partie.

Votre conseil d'animation est composé de plus de 24 personnes ? Proposez plusieurs parties simultanément. Pensez à synthétiser le plan d'action final afin d'en avoir un seul pour tout le conseil d'animation.

2. Battez les cartes et distribuez-en 4 à chaque personne (ou équipe). S'il reste des cartes après la distribution, celles-ci constituent la pioche, à placer sur la table.
3. Au centre de la table, on place les cartes « Nous voulons / Nous pouvons » de manière à ce qu'elles constituent un tableau à deux axes. « Nous voulons » étant l'axe horizontal, « Nous pouvons » étant l'axe vertical.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La personne arrivée le plus récemment dans le conseil d'animation commence.

Phase A : Constitution d'une famille

- La personne qui commence demande une carte d'une famille dont elle a déjà au moins une carte à n'importe quelle autre personne autour de la table. Il est interdit de demander une carte que l'on possède déjà.

Exemple : C'est au tour de Jil de jouer. Elle demande à Simon : « Simon, est-ce que tu as 'Vlad' dans ta main ? ».

- Ensuite, il y a plusieurs possibilités :
 - ⇒ La personne a la carte demandée : elle la donne à la personne demandeuse, qui peut lire son contenu à voix haute puis rejouer et demander une nouvelle carte à qui elle souhaite ;

Exemple : Simon a la carte, super ! Jil reçoit la carte "Vlad" et lit son témoignage. Elle rejoue directement et demande à Sarah si elle possède la carte "Salomé".

- ⇒ La personne n'a pas la carte demandée.
 - S'il reste des cartes dans la pioche : la personne demandeuse y prend une carte. Si la carte piochée est la carte demandée, elle dit « bonne pioche », lit le témoignage indiqué sur la carte et rejoue en demandant une nouvelle carte à une autre personne.

Exemple : Sarah n'avait pas la carte "Salomé" mais Jil a de la chance... C'est la carte qu'elle pioche. Elle lit le témoignage à voix haute puis demande à Hugo s'il a la carte "Hassan".

- S'il ne reste plus de cartes dans la pioche ou si elle n'obtient pas la bonne carte : c'est au tour de la personne située à sa gauche de jouer.

Exemple : Hugo n'a pas la carte "Hassan" et il n'y a plus de pioche. Il a donc terminé son tour !

- Si la personne suivante est celle à qui une carte vient d'être prise, elle ne peut pas récupérer cette carte.
- Le groupe continue de jouer jusqu'à ce qu'une personne (ou une équipe) réussisse à former une famille.

Envie de vous amuser ? Alors, demandez une carte dont vous n'avez pas besoin. Cela pourra créer une bonne diversion, mais il vous en coûtera un tour. Si vous parvenez à vous souvenir de qui possède quelle carte, cela vous permettra peut-être d'obtenir plus rapidement une famille complète.

- Lorsqu'une personne ou une équipe parvient à réunir une famille, elle la pose sur la table devant elle et ouvre une « phase de débat ».

Phase B : Débat

La personne ou l'équipe ayant réuni une famille lit à haute voix les quatre cartes l'une après l'autre. Quand elle lit une carte, elle pose au groupe la question qui y figure. Chaque question est structurée comme suit :

« Seriez-vous prêt-es à adapter telle ou telle chose dans vos pratiques de groupe (Unité) / de Section ? ».

À la lecture de cette question, le groupe est invité à déterminer si oui ou non, l'adaptation que propose cette question est déjà mise en place dans le groupe.

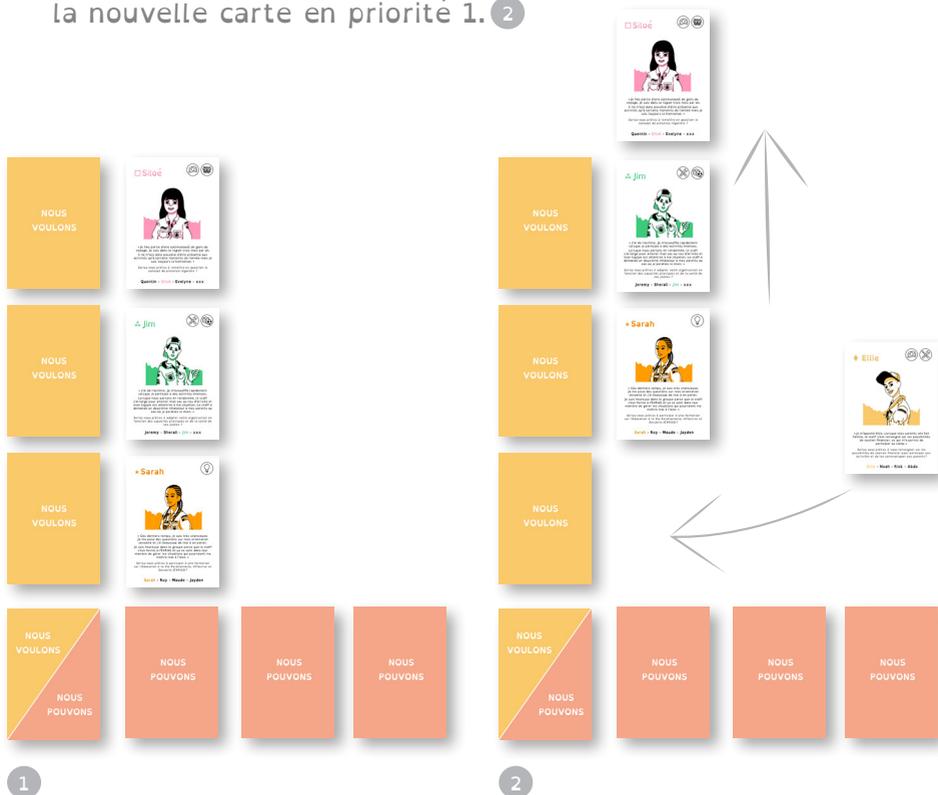
- ⇒ Si elle l'est, la carte est ignorée. Elle est placée dans la défausse (tas de cartes jugées inutiles).
- ⇒ Si elle ne l'est pas, le conseil d'animation est invité à débattre pour apporter une réponse consensuelle à cette question et à placer la carte sur l'axe « Nous pouvons / Nous voulons » présent au centre de la table :
 - « Nous voulons » signifiant : « Le groupe a le désir de procéder à cette adaptation afin de lever les barrières y afférant ».

- « Nous pouvons » signifiant : « Le groupe dispose des moyens suffisants (logistiques, financiers ou humains) pour procéder à cette adaptation afin de lever les barrières y afférant ».

Pour aider à un meilleur débat, le groupe peut se référer au livret qui donne des informations complémentaires à la situation présentée.

Si on trouve que cette carte est plus prioritaire que celles déjà posées sur l'axe, il suffit de décaler une ligne ou une colonne de 1 case (maximum), soit vers le haut, soit vers la droite, pour faire de la place à nouvelle.

Exemple : les cases 1, 2 et 3 de l'axe « Nous voulons » sont déjà occupées. ❶ Mais une nouvelle carte est débattue et le groupe la trouve plus prioritaire que les trois autres. Il déplace alors les trois cartes d'une case vers le haut et place la nouvelle carte en priorité 1. ❷



Retour à la phase A : Constitution d'une famille

La partie reprend son cours normal lorsque les quatre cartes de la famille ont été :

- soit ignorées ;
- soit placées sur l'axe « Nous voulons / Nous pouvons ».

À chaque fois qu'une nouvelle famille est complétée, on répète la phase de débat.

Si une personne n'a plus de cartes en main, elle peut en prendre deux dans la pioche. S'il n'y a plus de pioche, la partie est terminée pour elle.

FIN DU JEU

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche et que toutes les familles ont été réunies.

La personne ayant rassemblé le plus de familles a gagné la partie. Le groupe passe alors à la phase « plan d'action ».

3. Construction du plan d'action

1. Une fois que la partie est terminée, le groupe parcourt les cartes en partant de la plus prioritaire (celle au centre de l'axe « Nous voulons / Nous pouvons »). Chaque carte dispose d'un, deux ou trois symboles en regard du type d'aménagement qu'elle requiert.



Logistique et infrastructure : tout ce qui touche à l'aménagement du local (ex : accessibilité aux personnes à mobilité réduite), au choix des endroits de camps ou à l'acquisition de matériel spécifique (d'animation, de secourisme, etc.).



Règles de vie et de participation : tout ce qui touche à la vie du groupe (mixité dans les dortoirs, proposition de menus différenciés, charte de fonctionnement, etc.) et aux modalités de participation (présence irrégulière aux réunions, port de l'uniforme, etc.).



Animation inclusive : tout ce qui touche à l'organisation des activités du point de vue de l'animation (adapter la randonnée, la manière de donner les consignes d'un jeu, l'approche spirituelle de certaines activités, la progression personnelle, l'organisation horaire en fonction des temps de prière/de culte, etc.)



Communication inclusive : tout ce qui touche à la communication du groupe : fiches d'inscriptions, réservation de repas pour la fête d'Unité, type de langage lors des réunions, communications spécifiques individuelles selon la réalité de certains parents à besoins spécifiques, etc.



Bien formés, bien informés : tout ce qui touche à la formation et à l'information des animateurs et des animatrices : formations internes, formations externes au Mouvement (BEPS), collaboration et information auprès d'associations externes et d'organismes spécialisés.

2. Le conseil d'animation ne garde qu'une seule carte pour chaque type d'aménagement pour se donner les moyens de réaliser un plan d'action réaliste (ceci peut être adapté en fonction des réalités et des ressources du groupe).
3. Pour chaque carte sélectionnée, le groupe est invité à consulter le livret « Pistes d'action » qui propose des pistes d'aides concrètes pour l'aider à mettre en place les aménagements correspondants.
4. Sur base des cartes sélectionnées, le conseil d'animation traduit ces enjeux en plan d'action sur le tableau fourni avec le jeu en répondant aux questions : « Quoi ? », « Qui ? », « Comment ? », « Quand ? ».

