

# EXCAPE GAME SUR LES PRIVILÈGES ET L'INCLUSION

Prendre le temps de découvrir  
le concept de privilèges et  
d'inclusion dans notre société.

LIEN VERS LE JEU

[view.genial.ly/5ffc16ddc217200ce77d1799](http://view.genial.ly/5ffc16ddc217200ce77d1799)



## OBJECTIFS

- Découvrir les notions de privilèges et d'inclusion
- Apprendre la notion d'« allié-e ».
- Travail de coopération et d'échange en équipe pour créer de la cohésion

## PARTICIPANT-E-S

Comme ce jeu se déroule en ligne, ne dépassez pas une quinzaine de personnes, divisées en sous-groupes de 4 (adaptable) pour permettre un retour en groupe. On peut bien sûr imaginer le vivre en présentiel avec plusieurs supports informatiques.

## PUBLIC

à partir de 16 ans

## DURÉE

1h : 40-45 min de jeu + 15 minutes de débriefing (qui peut être plus long si vous disposez de plus de temps)

## MATÉRIEL

Un outil digital qui permet d'échanger en distanciel (zoom, discord, teams etc.), avec possibilité de partager son écran pour les participant-e-s. Le guide du jeu disponible en annexe. (pour les animateur•trices)



**OXFAM**

Magasins du monde

## Déroulement

1. Accueil des participant.e.s.
2. Présentation des consignes et du déroulement du jeu
3. Les différents sous-groupes avancent dans le jeu et les encadrant.e.s peuvent passer d'un groupe à l'autre pour vérifier que tout se passe bien ou répondre aux questions.
4. Débriefing.

## Lancement du jeu

### Introduction

« Bonjour et bienvenue dans cet événement virtuel autour des privilèges et de l'inclusion ! Comme vous le savez peut-être, nous tenions à ce que cet événement soit le plus inclusif possible, c'est pourquoi nous avons même un participant inscrit depuis une autre planète ! Malheureusement, ce petit Martien a perdu son code d'ordinateur pour nous rejoindre ! Mais il a laissé des indices dans son vaisseau pour retrouver son code. Attention il n'a que 40 minutes avant le début de notre événement ! Nous allons donc commencer par l'aider ! Mais soyez attentifs aux conseils que nous allons vous donner maintenant, car dans l'espace les choses se passent parfois de manière inattendue »

Ceci est une proposition, vous pouvez adapter votre texte comme vous le voulez.

Vous pouvez aussi proposer aux participant.e.s d'écrire un mot (sur un post-it, au tableau, dans le chat si on est en ligne, etc.) qui leur vient à l'esprit lorsque l'on parle de privilèges et inclusion. Vous reviendrez dessus à la fin du jeu, lors du débriefing.



### Si votre animation se déroule en ligne

n'hésitez pas à utiliser tous les outils collaboratifs à votre disposition sur internet, comme par exemple :

- [answergarden.ch](https://www.answergarden.ch)
- [www.wooclap.com](https://www.wooclap.com)

Si vous avez besoin d'aide ou de conseils, n'hésitez pas à nous contacter : [jm@mdmoxfam.be](mailto:jm@mdmoxfam.be)

## Consignes à donner

1. Les indices forment une charade et le mot qui en résulte sera le code de l'ordinateur.

*Voici un exemple de charade :*

*Mon premier aime le lait*

*Mon deuxième est le contraire de tard*

*Mon tout est un monument fortifié.*

*Qui suis-je ? un château !*

[www.cabaneaidees.com/15-charades-faciles-pour-les-enfants](http://www.cabaneaidees.com/15-charades-faciles-pour-les-enfants)

2. N'oubliez pas de noter les indices, sur papier ou sur le post-it virtuel en bas à gauche.
3. Pour collaborer, un partage d'écran peut vous aider, surtout que pour y arriver à temps il faut que vous travailliez ensemble. Sur zoom vous pouvez changer la personne qui a le contrôle et comme ça il peut y avoir une tournante dans la personne qui se balade dans le vaisseau. N'oubliez pas de faire aussi un partage du son.
4. En haut à droite il y a des indices qui aident à chaque page si vous avez des difficultés
5. N'hésitez pas à cliquer un peu partout
6. Vous pouvez utiliser internet pour vous aider à trouver les réponses
7. Le martien dans la pièce centrale rappelle les consignes.



### Aide dans le suivi

En cas de souci informatique, voici les liens URL des vidéos et jeux qui se retrouvent dans l'escape game :

#### Quizz de la vidéo

[learningapps.org/display?v=p6co6k7cj21](https://learningapps.org/display?v=p6co6k7cj21)

#### Livre sur le lit, être un-e bon-ne allié-e

[learningapps.org/display?v=pzfhzy6ot21](https://learningapps.org/display?v=pzfhzy6ot21)

#### Vidéos

Pour le quizz :

[kapwi.ng/c/XXjphrE3](https://kapwi.ng/c/XXjphrE3)

Fin du jeu :

[kapwi.ng/c/rUZKwAef](https://kapwi.ng/c/rUZKwAef)

#### Charades

- Mon premier est à la fin d'un compte à rebours
- Les anglais aiment boire mon deuxième
- Mon troisième est le dix-septième chez les grecs
- Mon quatrième est un mec
- Mon cinquième est la ville des réfugiés sur Matrix
- Mon tout soulève la réflexion

**Solution : interrogation**



## Débriefing (questions guides)

Une fois le jeu terminé, c'est le moment de discuter avec les participant-es. Après un escape game pédagogique, le débriefing - même court - est essentiel pour appuyer ce qui a été appris et poser les savoirs en dehors du jeu.

Le réveil ne doit pas être trop brutal, laisser les élèves sortir de la bulle qu'on a essayé de créer : recueillez d'abord leurs premières impressions, leur état d'esprit général.

Vous pouvez par exemple, commencer par revenir sur le mot que les participant.e.s avaient écrit en lien avec « privilèges et inclusion ». Écriraient-ils toujours la même chose ? Si non, quel serait leur nouveau mot ?

### En présentiel

Si le groupe n'est pas trop grand, vous pouvez mener la discussion tous.te.s ensemble. Proposez d'abord aux participant.e.s de discuter à 2 ou 3 ou avec leurs voisin.e.s directs, cela permet de libérer la parole. Ensuite une discussion de groupe peut avoir lieu.

### En distanciel

Divisez les participant.e.s en sous-groupes de 2 à 4 personnes pour faciliter la discussion. Choisissez quelques questions parmi la liste ci-dessous pour lancer le débat et le débriefing dans les sous-groupes. Faites ensuite un retour en grand groupe où chaque sous-groupe pourra partager les éléments principaux de leur discussion.

Il est aussi possible de proposer un outil de collaboration en ligne où les participant-es notent ce dont iels ont discutés en groupe pour garder une trace (Draw, Post-it colibri- Sway, Padlet, Google slides, Google docs...)



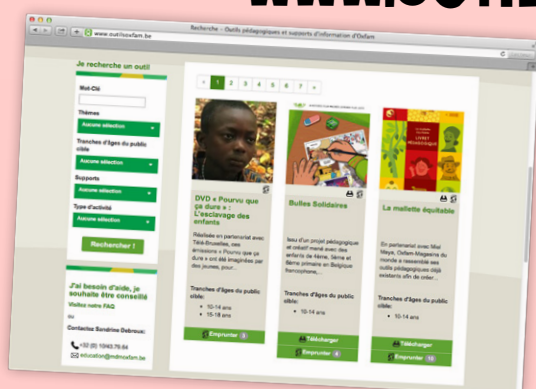
**Dire qu'on ne sait pas, ou qu'on se pose aussi des questions, ce sont toutes des attitudes que l'animateur/trice peut avoir.**

## Quelques questions pour vous aider à guider les discussions

- **Qu'avez-vous appris lors du jeu ?**
- **Y a-t-il :**
  - des choses que vous saviez déjà?
  - des choses qui ont choqué ?
  - des choses qui ont amusé ?
- **Si vous deviez raconter à un ami un élément du jeu ce serait quoi ? (du jeu/des sujets/de ce que vous avez vu...)**



Pour emprunter un outil,  
une seule adresse:  
**WWW.OUTILSOXFAM.BE**



POUR TOUTE AUTRE  
QUESTION RELATIVE  
À CET OUTIL :  
SERVICE ÉDUCATION  
D'OXFAM-MAGASINS DU MONDE  
010/43 79 64  
education@mdmoxfam.be



**OXFAM**  
Magasins du monde