Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Kit de l'Escape Game pédagogique "Escape Your Stereotypes" Version française

"Escape Your Stereotypes" est un projet partenarial soutenu par le programme Erasmus+ qui se déroule de septembre 2019 jusqu'à février 2022. Le projet est porté par l'Association Odyssée, en France, en partenariat avec Leeds Trinity University, en Angleterre, et Kūrybos ir inovacijų laboratorija, en Lituanie. Au cours du projet, deux productions sont réalisées et disponible sur le site internet www.escapeyourstereotypes.eu : une méthodologie de conception d'escape games pédagogiques proposant une approche interculturelle, ainsi qu'un escape game pédagogique sur la lutte contre les stéréotypes et les préjugés. Nous proposons un kit qui permet à un.e maître.sse du jeu de mettre en place l'escape game pédagogique créé par le partenariat "Escape Your Stereotypes".

Le jeu s'adresse à des jeunes de 15 à 25 ans environ. Il peut se jouer avec 5 à 7 joueur.euse.s. Il dure environ une heure et est suivi d'un debriefing de 45 minutes.

Vous trouverez dans ce kit :

- 1. Index (ce document)
- 2. Game flow : Le document "Game Flow" explique le contexte du jeu, présente les objectifs, et précise l'intégralité des étapes et du déroulement du jeu (page 2)
- 3. Liste du matériel : La liste du matériel nécessaire (cadenas, boîtes, etc.) (page 25)
- 4. Accès au jeu en ligne : L'accès au jeu en français sur le site internet du projet (page 26) https://escapeyourstereotypes.eu/fr/escape-your-stereotypes-version-francaise/
- 5. Énigmes : les éléments et énigmes du jeu à imprimer et à installer
    - 5.1 Article du début (page 27)
    - 5.2 Enigme perspective (page 28)
    - 5.3 Enigme individus & symboles (page 43)
    - 5.4 Enigme chronologique (page 63)
    - 5.5 Enigme EuroCafé Menu (page 82)
    - 5.6 Enigme Mappemonde (page 92)
    - 5.7 Article de fin du jeu (page 98)
    - 5.8 Journal (page 100)
- 6. Consignes : Les consignes pour le début du jeu (page 107)
- 7. Débriefing : Les indications pour le débriefing à la fin du jeu. Le débriefing indique également le contenu pédagogique pour chaque énigme (page 108).

Nous vous invitons à consulter la méthodologie de création d'un escape game pédagogique, réalisée dans le cadre de ce projet également, qui indique toutes les étapes nécessaires à la conception, à l'élaboration, à l'animation et à l'évaluation d'un jeu. La présentation du Game Flow et des énigmes reprend celle présentée dans la méthodologie. Celle-ci est disponible sur le site internet du projet.

L'intégralité du contenu de ce kit est rendu disponible sous la licence Creative Common (CC BY-NC-SA 4.0) Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International

L'équipe du projet Escape Your Stereotypes - www.escapeyourstereotypes.eu
Association Odyssée - contact@associationodyssee.fr
Leeds Trinity University - l.cable@leedstrinity.ac.uk
Kūrybos ir inovacijų laboratorija - kuryboslab@gmail.com

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Cadre du jeu

L'escape game se déroule dans une pièce qui ressemble à un bureau. Quelques tables, des chaises, un ordinateur, des images et des affiches sur le mur, des placards avec des livres, des cartes et des objets décoratifs...

Cette pièce était censée être à l'époque le laboratoire de Dr Z; entre-temps ce bureau a été utilisé par d'autres. 5-7 joueur.euse.s se retrouvent ensemble dans la salle, avec l'assistant.e du laboratoire. Iel leur donne un journal avec le message suivant :

L'apocalypse pour l'humanité est arrivée ! Plus personne ne communique... Tout n'est qu'incompréhension et frustration, l'humanité vie dans l'exclusion et la peur, la discrimination et la violence. La guerre et la destruction dominent désormais le monde. Un expert déclare dans un ton énigmatique : "Agissez... pour faire la différence et sauver le futur !" Plus d'informations sur notre site internet.

L'assistant.e du laboratoire peut rester dans la pièce et soutenir l'équipe, ou alors, iel peut sortir de la pièce et observer la scène à l'aide d'une caméra (une caméra de surveillance qui est connectée avec le smartphone de l'organisateur.rice du jeu par exemple).

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

L'histoire

Les joueur.euse.s reçoivent un message de Dr Z expliquant qu'iel les contacte de l'année 2050. Quand Dr Z était plus jeune, iel inventa un artefact (dialogophone) mais décida de ne pas le révéler au monde car Dr Z pensait que le monde n'était pas prêt pour cela. En conséquence, l'artefact a été caché dans ce bureau. En 2050, Dr Z réalise que le monde va mal et qu'il a fortement besoin de cet artefact ! Dr Z contacte donc les joueur.euse.s : iels doivent trouver l'artefact et l'activer. Dr Z ne peut pas voyager dans le temps, mais iel peut contacter les personnes dans le passé grâce à des vidéos et messages audio transmis via l'assistant.e de laboratoire.

Avant que Dr Z ne contacte les joueur.euse.s, il n'y a aucune information sur le temps disponible: iels ont tout le temps nécessaire. Mais, une fois qu'iels ont activé l'ordinateur et regardé la vidéo envoyée par Dr Z, le compte à rebours commence et indique 55 minutes (l'assistant.e de laboratoire peut activer un compte à rebours dans la pièce, ou sur son smartphone et donner des indications de temps disponibles à intervalle régulier).

MISSION DES JOUEUR.EUSE.S: Le Dr Z a piégé le bureau, alors, si les participant.e.s veulent trouver l'artefact, il y a des « étapes » à franchir ou des « énigmes » à résoudre, liées aux stéréotypes et aux préjugés. D'après Dr Z, seules les personnes tolérantes peuvent finalement atteindre l'artefact, les personnes intolérantes ne peuvent pas avoir accès à l'artefact (c'est une façon de le protéger). Comme les joueur.euse.s doivent trouver l'artefact pour rendre le monde meilleur, iels doivent trouver l'artefact dans le bureau.

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Social

COLLABORATION ENTRE LES JOUEUR.EUSE.S

Plusieurs énigmes sollicitent les joueur.euse.s de façon collaborative : les joueur.euse.s ont besoin d'être plusieurs mobilisé.e.s en même temps pour résoudre l'énigme (énigme perspective, eurocafé…). Certains enchaînements d'énigmes sont linéaires ce qui permet à l'ensemble des participant.e.s de suivre ce qui se déroule à un endroit (énigme courir, énigme de la mappemonde…). D'autres énigmes peuvent être travaillées simultanément (énigme chronologique et énigme individus et symboles), mais leur résolution sera, à la fin, linéaire.

INTERACTIONS AVEC LES PERSONNAGES NON-JOUEUR.EUSE.S

- Assistant.e de laboratoire: l'assistant.e de laboratoire est en contact avec Dr Z grâce à son téléphone portable. Quand les joueur.euse.s sont bloqué.e.s, l'assistant.e de laboratoire prétend recevoir un appel téléphonique ou un message de Dr Z qui donne des conseils aux joueur.euse.s.
- Dr Z : Dr Z contacte les joueur.euse.s grâce à une vidéo sur l'ordinateur (site internet du projet), et à la fin du jeu.

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Compétences et Autonomie

Notre escape game est axé sur des compétences générales et personnelles suivantes :

- Coopération et travail d'équipe
- Observation
- Faire le lien entre differentes informations
- Connecter des informations de supports variés (audio, visuel, physique…)
- Compréhension écrite
- Compréhension orale

Le jeu traite d'un sujet spécifique : l'apprentissage interculturel et la lutte contre les stéréotypes. Tout au long du jeu et du débriefing, les compétences interculturelles suivantes sont mobilisées :

- Capacité de changer de perspective et de considérer un problème sous un angle différent
- Capacité de comprendre le point de vue des personnes victimes de préjugés et de discriminations
- Capacité de communiquer dans différentes langues (facultatif)
- Être conscient.e des stéréotypes et des conséquences possibles des préjugés (discriminations)
- Initier une réflexion sur le « vivre ensemble »
- Réaliser que différentes visions, perspectives et valeurs nous entourent

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Stratégie

Différentes stratégies sont prévues dans le jeu :

- travail individuel : un.e joueur.euse peut être responsable d'une action. Cela peut valoriser les capacités et les compétences personnelles des joueur.euse.s.
- travail entre pairs : deux joueur.euse.s peuvent collaborer pour accomplir une tâche, pour résoudre une énigme.
- travail en groupe : les joueur.euse.s peuvent avoir différentes tâches à accomplir en même temps afin de résoudre l'énigme. Cela permet aux joueur.euse.s de mobiliser des compétences diverses et complémentaires.

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Simulation

L’histoire simule la fin du monde dans le cas où les joueur.euse.s ne trouvent pas de moyen d’activer le dialogophone. Iels occupent la position de scientifiques devant résoudre des énigmes interculturelles.

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l’Union européenne

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu’elle contient.

Objectifs d'apprentissage

Enigme "perspectives"	> Comprendre le concept de tolérance envers l'ambiguïté > Comprendre que deux points de vue différents peuvent être corrects et acceptables > Être conscient.e que d'être dans une situation peu claire n'est pas problématique
Enigme "chronologique"	> Savoir que les stéréotypes sont liés à une époque - à un moment spécifique dans l'histoire et ancrés dans un contexte sociopolitique et économique. > Savoir que les stéréotypes négatifs à propos des autres modifient et / ou maintiennent les structures de pouvoir des groupes dominants. > Comprendre que les stéréotypes sont une généralisation et émanent parfois d'un événement historique.
Enigme "Individus & symbôles"	> Savoir qu'avoir des stéréotypes est un processus mental normal du cerveau pour catégoriser et organiser le « monde inconnu » > Remettre en question une façon de penser quant aux attributions "a priori" envers certaines personnes > être conscient.e de la façon dont nous comblons les lacunes dans nos connaissances
Enigme "course" n°1	> Questionner une façon de penser > Réaliser que la première présomption peut-être erronée > Comprendre l'importance du non jugement > Réaliser les lacunes de nos connaissances

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Objectifs d'apprentissage

Enigme "courir" N°2	> Faire l'expérience d'un témoignage où la personne fait face à des stéréotypes > Comprendre que les stéréotypes ont des impacts sur les interactions entre les personnes > Identifier les conséquences des stéréotypes sur les personnes victimes de stéréotypes > Reconnaître que les stéréotypes peuvent avoir une influence négative sur une personne ou un groupe - des personnes sont exclues par des actes discriminatoires de la part du groupe dominant.
Enigme "Menu Euro Café"	> Remettre en question les stéréotypes et les préjugés des participant.e.s à l'égard des autres personnes et des « cultures » > Savoir que les stéréotypes sont une construction sociale, politique et culturelle. > Comprendre que les stéréotypes visent aussi à définir nos propres groupes, à valoriser nos qualités en sous-estimant celles des autres
Enigme "Mappemonde"	> Savoir que les stéréotypes sont une construction sociale, politique et culturelle. > Comprendre que les stéréotypes visent aussi à définir nos propres groupes, à valoriser nos qualités en sous-estimant celles des autres > Savoir que les stéréotypes négatifs sur d'autres personnes maintiennent également des structures de pouvoir du groupe dominant.

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Préparation du jeu

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Eléments numériques :

- préparer l'ordinateur (avec connexion internet et enceintes) et ouvrir le lien: https://escapeyourstereotypes.eu/fr/escape-your-stereotypes-version-francaise/

Contenants et éléments physiques :

- Article du début du jeu (5.1) : posé sur une table ou apporté par l'assistant.e de laboratoire
- Clef : fixée sous une table
- Contenant 1 : s'ouvre avec la clef, contient le carnet de note de Dr Z (utile pour l'énigme perspective)
- Contenant 2 : s'ouvre avec le code 0343 (obtenu avec l'énigme perspective 5.2), contient 9 symboles (utiles pour l'énigme Individus & Symboles 5.3) et 9 cartes (utiles pour l'énigme chronologique 5.4)
- Contenant 3 : s'ouvre avec le code 5829 (obtenu avec l'énigme chronologique 5.4), contient les archives de Dr Z dont les 10 citoyen.ne.s de l'année (utiles pour l'énigme Individus & symboles 5.3) et un journal (utile pour l'énigme courir, puis EuroCafé Menu 5.5, et la mappemonde 5.6)
- Contenant 4 : s'ouvre avec 1457 (obtenu avec l'énigme courir), contient le menu (utile pour l'énigme EuroCafé menu 5.5)
- Contenant 5 : s'ouvre avec 11138 (obtenu avec l'énigme EuroCafé menu 5.5), contient la mappemonde (utile pour l'énigme Mappemonde 5.6)
- Contenant 6 : s'ouvre avec 3031 (obtenu avec l'énigme mappemonde 5.6), contient un miroir sur lequel est écrit "QUI est la SOLUTION ?" ainsi que des feuilles blanches, des feutres, des stylos…
- Article de la fin du jeu 5.7: apporté par l'assistant.e de laboratoire
- Cadres de l'énigme perspectives 5.2 : répartis sur les murs
- 10 portraits et 1 symbole associé de l'énigme Individus & symboles 5.3 : portraits fixés dans la pièce, symbole positionné mais amovible.
- 12 cadres de l'énigme chronologique 5.4 : fixés dans la pièce, 3 contiennent leur carte d'information fixée.
- Une carte de l'Europe avec des numéros et stéréotypes pour l'énigme EuroCafé Menu 5.5 : fixée sur un mur, numéros fixés, stéréotypes amovibles.
- Fond de la mappemonde 5.6 : fixée sur un mur

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Déroulement du jeu

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

DEBUT DU JEU

ANIMATEUR.RICE (assistant.e de laboratoire) : Lorsqu'iel entre dans la pièce avec la page du journal, iel dit :

"Bonjour, je suis tellement content.e que vous soyez là ! J'ai besoin de votre aide ! Je viens de recevoir ce journal, je ne comprends rien ! C'est la fin du monde en 2050 - ce journal vient du futur. Je ne sais pas quoi faire ? Le monde semble en grande difficulté…"

Les joueur.euse.s doivent être habillé.e.s en scientifiques pour travailler dans le labo !

et donne l'article (5.1) aux participant.e.s. Cela lance le début du jeu.

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

1. Enigme “agir”

2050 DECEMBER 10

THE STUDENT JOURNAL

BREAKING NEWS

THE END IS...NEAR?

DO WE HAVE ANY SOLUTIONS LEFT?

No more diplomacy between countries - 2
Scientists are warning from climate breakdown - 3

WORLD

SATELITE CRASHES ON UTOPIA CITY

More information further one

Now apocalypse for human kind arrived – People cannot communicate anymore with each other,
there is misunderstanding and frustration – there is exclusion and fear – and there is discrimination
and violence. War and destruction are ruling the world now.
An expert was speaking to one of our journalistes in an enigmatic way, he said : " ACT .... to make a change ! "

Les joueur.euse.s reçoivent un extrait de journal (5.1) par le.a assistant.e de laboratoire qui les demandent en panique de les aider car iel ne comprend pas ce qu’il se passe dans le monde du futur. Les jeunes lisent le journal et sont guidé.e.s vers l’ordinateur.

Le site internet est ouvert. À l’écran, il est écrit « Quand agir ? Il ne faut pas perdre de temps ! Justement, il faut agir … pour apporter LE changement tant attendu !!! »

Les joueur.euse.s doivent entrer le mot de passe “maintenant” pour accéder à la page suivante.

Un **message vidéo de Dr Z** apparaît.

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu’elle contient.

2. Message vidéo de Dr Z

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

"Je n'ai pas beaucoup de temps à vous accorder, seulement 55 minutes, c'est la fenêtre de communication maximale.

Je suis un.e scientifique, je suis Dr Z, je suis spécialisé.e dans la "communication entre humain.e.s". Je vous parle du futur ! Le monde d'aujourd'hui, en 2050, est au bord du précipice ! Nous avons besoin de votre aide avant qu'il ne soit trop tard. Ecoutez avec attention ce message : vous pouvez changer les choses dans le futur en agissant dès aujourd'hui, pour votre bien et celui des générations futures.

En 2021, nous avons inventé un "Dialogophone", une sorte de machine de communication qui pourrait sauver le monde de la guerre et des destructions. Mais nous avions décidé de cacher cette machine car nous pensions que le monde n'était pas prêt pour une telle invention… et surtout que les humain.e.s auraient réussi à trouver des solutions. Nous avons donc caché le Dialogophone dans ce bureau.

Désormais, nous sommes en pleine apocalypse : plus personne ne communique avec personne, les incompréhensions et les frustrations sont nombreuses, l'exclusion et la peur sont monnaie courante, il y a de la discrimination, de la violence partout… La guerre et la destruction ont changé le monde.

Vous devez trouver et activer le Dialogophone avant que ce soit trop tard ! J'avais peur qu'il tombe entre de mauvaises mains alors je l'ai bien caché : seules des personnes tolérantes et ouvertes d'esprit peuvent le retrouver et l'activer. Je sais que vous en êtes capables ! Mais soyez rapides : dans 55 minutes ma fenêtre de communication sera terminée et le Dialogophone sera désactivé à tout jamais ! Je peux seulement vous transmettre des messages, je ne peux plus changer les choses dans le passé car mon intervention perturberait le rythme du temps…

Mon principal conseil : essayez de changer de perspective...

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

3. Enigme “perspectives” 5.2

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l’Union européenne

Un message apparaît en fin de vidéo : trouvez la clef sous une table. La clef ouvre un contenant dans lequel se trouve un carnet de notes de Dr Z. Plusieurs phrases sont notées et un symbole est présent à côté de chaque phrase.

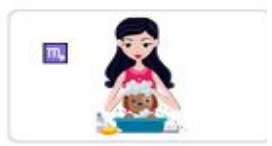
J’AI VU UN HOMME SUR LA MONTAGNE AVEC UN TÉLESCOPE □

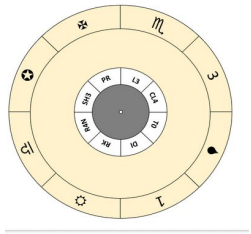
LA FEMME FRAPPE L’HOMME AVEC UN PARAPLUIE ♐

JE TIRE SUR UN ÉLÉPHANT EN PYJAMA ♓

SARAH DONNE UN BAIN À SON CHIEN EN T-SHIRT ROSE ☆

Il y a dans la pièce, 8 affiches séparées les unes des autres. Les joueur.euse.s ne peuvent pas toutes les voir en même temps et doivent communiquer :





CC BY 2.0license.

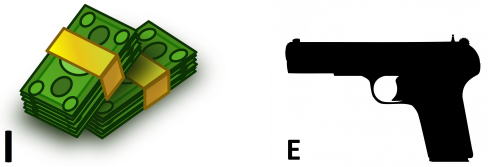
En identifiant les images correspondant à chaque phrase, iels vont alors trouver des symboles (1 symbole spécifique par image et par phrase). Les joueur.euse.s utilisent le décodeur (la roue) et avec trois bons symboles, iels obtiennent deux ou trois lettres et chiffres. L’ordre est indiqué par les chiffres présents sur les images dans la pièce. Le mot de passe est T0L3R4NC3. Iels mettent le code 0343 dans le cadenas et pourront ouvrir la prochaine boîte.

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu’elle contient.

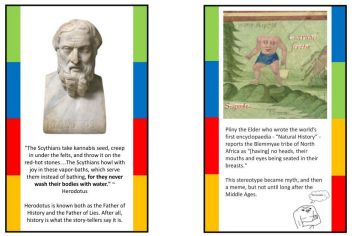
4. Enigme chronologique 5.4

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Avec T0L3R4NC3 (0343), les joueurs ouvrent une boîte.



Avec ce code, ils peuvent ouvrir **un cadenas à 4 chiffres** et trouver:



- 9 Symboles pour l'énigme "Individus et Symboles" et
- 9 Cartes pour l'énigme "chronologique"

Les joueur.euse.s doivent se séparer pour faire en même temps l'énigme "Individus et Symboles" 5.3 et l'énigme "chronologique" 5.4.
Mais l'énigme "Individus & symboles" ne peut être résolue avant d'avoir trouvé le code de l'énigme "chronologique", les joueur.euse.s essaient donc, selon leurs propres stéréotypes, de mettre les symboles à côté des portraits fixés sur le mur.

Quand l'énigme chronologique est résolue, les joueur.euse.s obtiendront un code à 4 chiffres.

Avec le **code 5829,** iels ouvrent le prochain **cadenas.** La boîte contient les archives de DR, dans lesquelles se trouvent des informations sur les citoyen.ne.s de l'année et un journal.

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

5. Enigmes Individus & Symboles 5.3

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

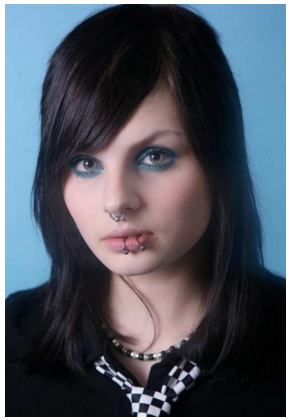
Les joueur.euse.s doivent lire les informations concernant les citoyen.ne.s du monde pour résoudre l'énigme "Individus & Symboles". Cela donne la solution pour les symboles et les portraits accrochés au mur.

En ordonnant les bons symboles aux portraits, les joueur.euse.s obtiennent le mot de passe

HUMANISTES

Iels doivent le rentrer sur le site internet.

I



Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

6. Enigme “COURIR”

Le mot de passe HUMANISTES doit être tapé sur le clavier et la prochaine étape du jeu apparaîtra sur l’écran.

Sur l’ordinateur, les joueur.euse.s regardent des dessins où on voit une personne tirer sur une autre avec un pistolet.

Sur l’ordinateur, une question s’affiche: “**quel est le crime commis par l’homme sur lequel on a tiré?**”

Les joueur.euse.s doivent revenir au premier article du journal trouvé dans la précédente boîte. Il contient un article sur un homme dans les rues de New York qui a commis le crime de *“courir”*.

En regardant le journal, les joueur.euse.s découvrent que le crime et le mot de passe est **COURIR**

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu’elle contient.

7. Enigme “COURIR” N°2

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l’Union européenne

Iels tapent **COURIR** sur le clavier.

Une vidéo apparaît : un reportage portant sur le fait que courir peut être considéré comme un crime - les personnes noires faisant leur footing sont parfois perçues comme des criminel.le.s, des dangers potentiels (en référence à l’article du journal).

THE BOSTON WEEKLY VOL. 3145

FOCUS ON AN ETHIOPIAN RUNNER

THE RUNNER GOTYTOM GEBRESLASE WINS BERLIN WOMEN'S MARATHON IN 2H 20 MIN 09

Ouest France | TOBIAS SCHWARZ / AFP

The Ethiopian women Gotytom Gebreslase won the Berlin marathon after a 2h 20 min 09 sec run. She had the number 1457, probably her lucky charm number as she already won the golden medal of the youth world championship that launched her carrier with

A la fin de la vidéo, un article sur une marathonienne est disponible et contient 4 numéros : **1457**

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu’elle contient.

8. Enigme du “Menu Euro Café” 5.5

Les quatre chiffres **1457** doivent être entrés dans le **cadenas**

Ils ouvrent la boite avec le code à 4 chiffres et trouvent un menu.

Le menu contient des entrées, des plats, des desserts et la phrase “choisis une entrée, un plat principal et un dessert”.

Les joueur.euse.s doivent trouver **5 numéros** associés à la carte de l’Europe et au Menu de l’Euro Café.

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu’elle contient.

8. Enigme du “Menu Euro Café” 5.5

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l’Union européenne

Exemple d’une carte

Ils trouvent une carte de l’Europe dans la pièce avec le même style de police que pour le menu de l’euro café.
Il y a des numéros sur les pays d’Europe et à côté de certains, il y a des stéréotypes. Certains stéréotypes sont manquants. Les joueur.euse.s trouvent une enveloppe à côté de la carte avec des stéréotypes à l’intérieur. Iels doivent mettre les stéréotypes “correspondants” à côté du numéro associé à un pays. Par exemple, *Pommes de terre* sur l'*Irlande.* Les joueur.euse.s trouvent des informations historiques précisant l’origine de ces stéréotypes dans le journal.

Sur le menu et sur la carte il y a 3 éléments identiques à trouver:

- pommes de terre
- pizza
- vodka

Les joueur.euse.s doivent ordonner les numéros en se référant à l’ordre du menu (1er : pommes de terre en entrée, 2e : pizza pour le plat principal, 3e : dessert à la vodka).

Les joueur.euse.s entrent le code **11138** dans un **cadenas à 5 chiffres**

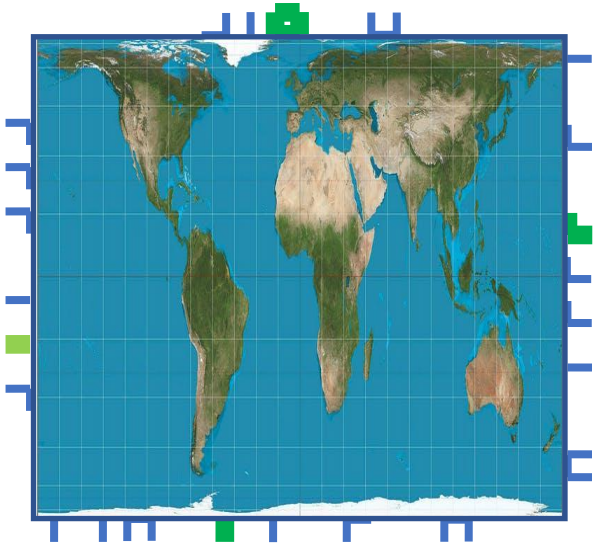
Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu’elle contient.

9. Enigme “Mappemonde” 5.6

La boîte s’ouvre et les joueur.euse.s trouvent **la mappemonde.**

Les joueur.euse.s doivent trouver la seconde partie de l’énigme de la mappemonde dans la pièce et mettre la carte du monde à l’intérieur et la tourner dans le bon sens pour trouver la bonne phrase et le code. Le début de la phrase indique le début du code.

Le code **3031** doit être entré dans un **cadenas** pour trouver le dialogophone



Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu’elle contient.

10. Le Dialogophone

Le code final **3031** - doit être entré dans le dernier cadenas ce qui ouvre la boîte contenant différents éléments à l'intérieur (pour un dernier message) et une énigme finale écrite sur un miroir :

"QUI EST LA SOLUTION?"

Les joueur.euse.s entrent le mot de passe "**NOUS**" dans l'ordinateur.

La vidéo commence avec une voix mécanique déclarant : "Le dialogophone est activé". Ensuite, on peut entendre 1000 voix de langues différentes, puis la vidéo de Dr Z commence avec son dernier message :

"Bien joué! Bravo! Vous avez résolu toutes les énigmes et vous avez activé le Dialogophone ! Je sens que les choses commencent déjà à changer ici! Mais le dialogophone est juste une machine, et VOUS en êtes le contenu ! VOUS êtes la solution pour un monde tolérant, en paix et ouvert d'esprit ! Utilisez le dialogophone maintenant et partagez votre message pour un monde meilleur ! Scannez le QR code pour laisser un message à l'humanité : enregistrez-le, faites une vidéo, un audio, un écrit ou un dessin… Utilisez les objets à votre disposition. Au revoir, et surtout… merci !"

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

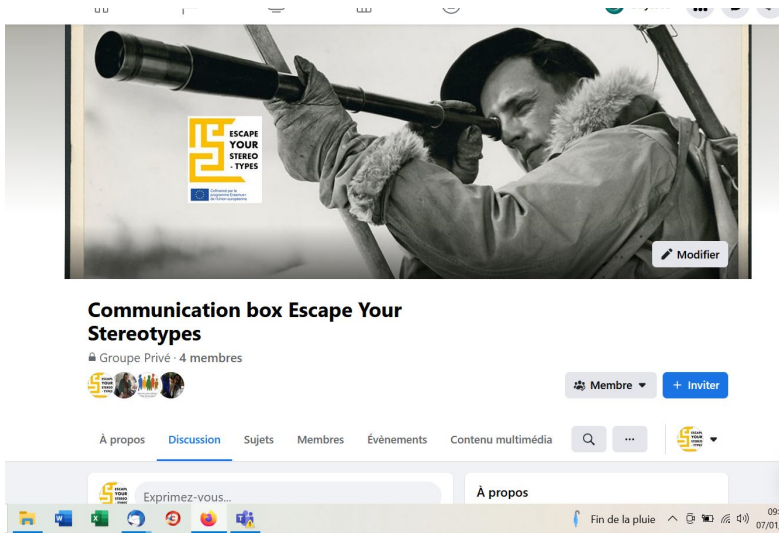
Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

10. Le Dialogophone

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Un QR code reste affiché à l' écran. Iels scannent le QR code à l'écran avec leurs téléphones et arrivent directement sur le groupe facebook Escape Your Stereotypes où iels postent leur propre message.

https://www.facebook.com/groups/443061294135387



L'assistant.e de laboratoire leur donne le journal que Dr Z envoie du futur et à la même date en 2050 (avec la photo des joueur.euse.s dessus).

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Compte-rendu

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Commentaires généraux et collectifs

Recueillez d'abord les commentaires des participant.e.s de façon collective.

Compte-rendu de l'énigme

Mettez une feuille A3 à côté de chaque puzzle et pendant le debriefing refaites le circuit du jeu dans la pièce en passant par chaque puzzle. Demandez aux participant.e.s quel était l'objectif de chaque énigme et faites noter les éléments clefs sur le papier.

Commentaire individuel et anonyme

Demandez aux joueur.euse.s d'écrire des retours positifs sur des papiers verts et des retours négatifs avec des suggestions d'amélioration sur du papier rouge. Iels mettent leurs papiers dans une "urne".

Certificats de participation

Pour conclure, certificats de participation sont remis aux participant.e.s.

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Matériel Escape Game

Escape Your Stereotypes

- ➔ Cadenas 4 chiffres pour la solution du Puzzle Perspectives
- ➔ Cadenas 4 chiffres pour la solution du Puzzle Chronologique
- ➔ Cadenas 4 chiffres pour la solution du Puzzle Courir
- ➔ Cadenas 4 chiffres pour la solution du Puzzle Mappemonde
- ➔ Cadenas 5 chiffres pour la solution du Puzzle Euro Café Menu
- ➔ 6 boîtes et/ou valises, dont un/une s'ouvrant avec une clef
- ➔ un ordinateur ouvert sur le site Escape Your Stereotypes
  - ◆ https://escapeyourstereotypes.eu/fr/escape-your-stereotypes-version-francaise/
- ➔ 8 blouses blanches et 1 badge Assistant.e de Laboratoire
- ➔ accessoires pour le message final pour Facebook (feuilles, feutres, photos, symbole etc.)
- ➔ grande carte de l'Europe avec les différents pays
- ➔ Le matériel pour chaque énigme est détaillé dans les supports par énigme (5.X)

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

ESCAPE YOUR STEREO - TYPES

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

ACCES AU JEU EN LIGNE

Une partie de l'escape game "Escape Your Stereotypes" se déroule en ligne.

Version française :
https://escapeyourstereotypes.eu/fr/escape-your-stereotypes-version-francaise/

Version anglaise :
https://escapeyourstereotypes.eu/escape-your-stereotyes-english-version/

Version lituanienne :

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Leeds Trinity University

10 DÉCEMBRE 2050

LE JOURNAL ETUDIANT

FLASH INFOS

LA FIN EST... PROCHE?

EST-CE QU'IL NOUS RESTE DES SOLUTIONS ?

Plus de diplomatie entre les pays - 2
Les scientifiques avertissent du dérèglement climatique - 3

L’apocalypse pour l’humanité est arrivée ! Plus personne ne communique... Tout n'est qu'incompréhension et frustration, l'humanité vie dans l’exclusion et la peur, la discrimination et la violence. La guerre et la destruction dominent désormais le monde.

Un expert déclare dans un ton énigmatique : "Agissez... pour faire la différence et sauver le futur !" Plus d'informations sur notre site internet.

MONDE

UN SATELLITE SE CRASH SUR LA VILLE UTOPIA

Plus d'informations - 5

Puzzle Perspectives

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Objectifs d'apprentissage : Comprendre le concept de tolérance envers l'ambiguïté
Comprendre que deux points de vue différents peuvent être corrects et acceptables
Être conscient.e que d'être dans une situation peu claire n'est pas problématique

Résultats d'apprentissage : Donner un exemple d'une phrase ambiguë et des différentes interprétations.

Type de cadenas : cadenas à 4 chiffres

Solution : 0343

Contenant : Contenant dans lequel se trouvent 9 Symboles pour l'énigme "Individus et Symboles" et 9 Cartes pour l' énigme "chronologique"

Eléments : un décodeur en forme de roue, les 4 phrases ambigües dans un carnet de notes, 8 images avec symboles à imprimer et à disposer dans la salle.

Méthodologie : les joueur.euse.s trouvent le carnet de Dr Z avec 4 phrases et des symboles disposés à côté. Dans la pièce iels voient des images correspondant. Il y a toujours deux images qui correspondent à une phrase - l'ambiguïté de la phrase est montrée ainsi. Les joueur.euse.s doivent utiliser la roue-décodeur et la mettre dans la bonne position pour voir le mot de passe et le code. La bonne position est obtenue si iels mettent les symboles de deux images et de la phrase correspondante en même temps sur la roue.

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240
Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

ESCAPE YOUR STEREO - TYPES

	Pic 1/2	Pic 2/2	Phrase
T0	1	♑	♐
L3	✠	2	♓
R4N	3	♉	♐
C3	♏	4	☆

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Méthodologie (suite) : Les joueur.euse.s utilisent le décodeur et avec trois bons symboles, iels obtiennent deux ou trois lettres et chiffres. En combinant le tout, iels obtiennent le mot T0L3R4NC3. Iels mettent le code 0343 dans le cadenas et pourront ouvrir la prochaine boîte.

Indices : Dr Z donne un indice en fin de vidéo afin de pouvoir trouver la clé qui mène au carnet. Si les joueur.euse.s ne trouvent pas comment utiliser la roue-décodeur, donnez comme indice que toujours trois éléments doivent aller ensemble pour révéler une partie du mot de passe. Si les joueur.euse.s n'utilisent pas l'ensemble des images et des phrases du carnet, demandez-leur s'iels ont bien utilisés tous les documents à leur disposition.

Min et Max de temps pour la résolution : 10 - 20 min

Variations : les symboles peuvent grandement varier, et il est possible d'utiliser des lettres d'alphabets différents pour sensibiliser les joueur.euse.s à la diversité linguistique.

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240
Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

ESCAPE YOUR STEREO - TYPES

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Mise en place du puzzle

- Téléchargez le puzzle perspectives
- Imprimez la roue et les 8 images
- Plastifiez les trois éléments de la roue (ou imprimez-les sur papier cartonné)
- Découpez les éléments marqués sur les roues afin d'avoir les trous pour voir le mot de passe
- Superposez les trois éléments de la roue du plus grand au plus petit et fixez-les avec une attache parisienne au milieu. Cette attache permet aux éléments de tourner.
- Disposez les images dans des cadres et accrochez les images sur les murs à votre convenance
- Notez les 4 phrases et le symbole correspondant dans le carnet de notes de Dr Z et enfermez-le avec une clé dans un placard ou autre contenant.
- Collez la clé avec du scotch sous une table dans la pièce

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240
Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

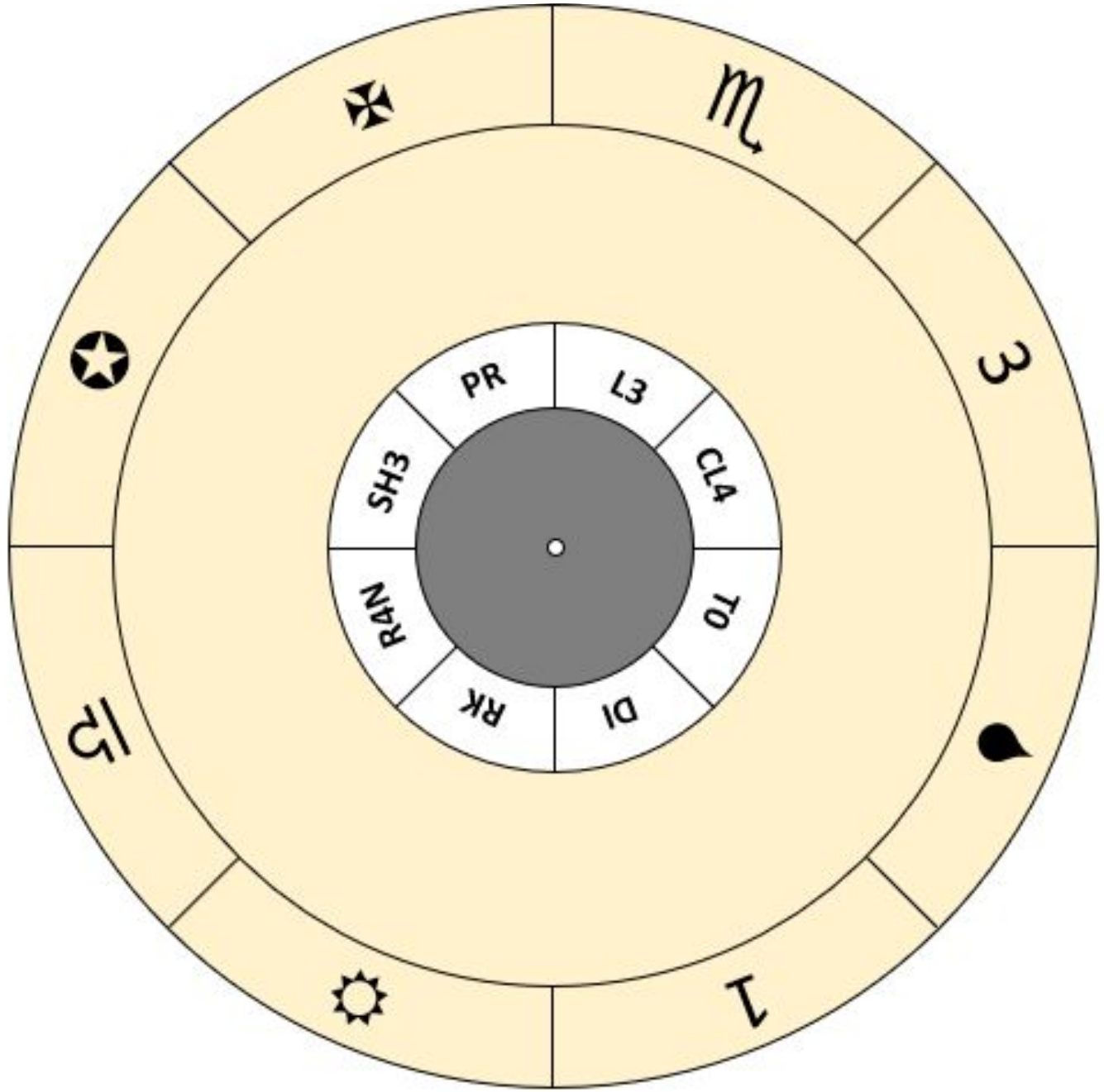
4 phrases ambigües :

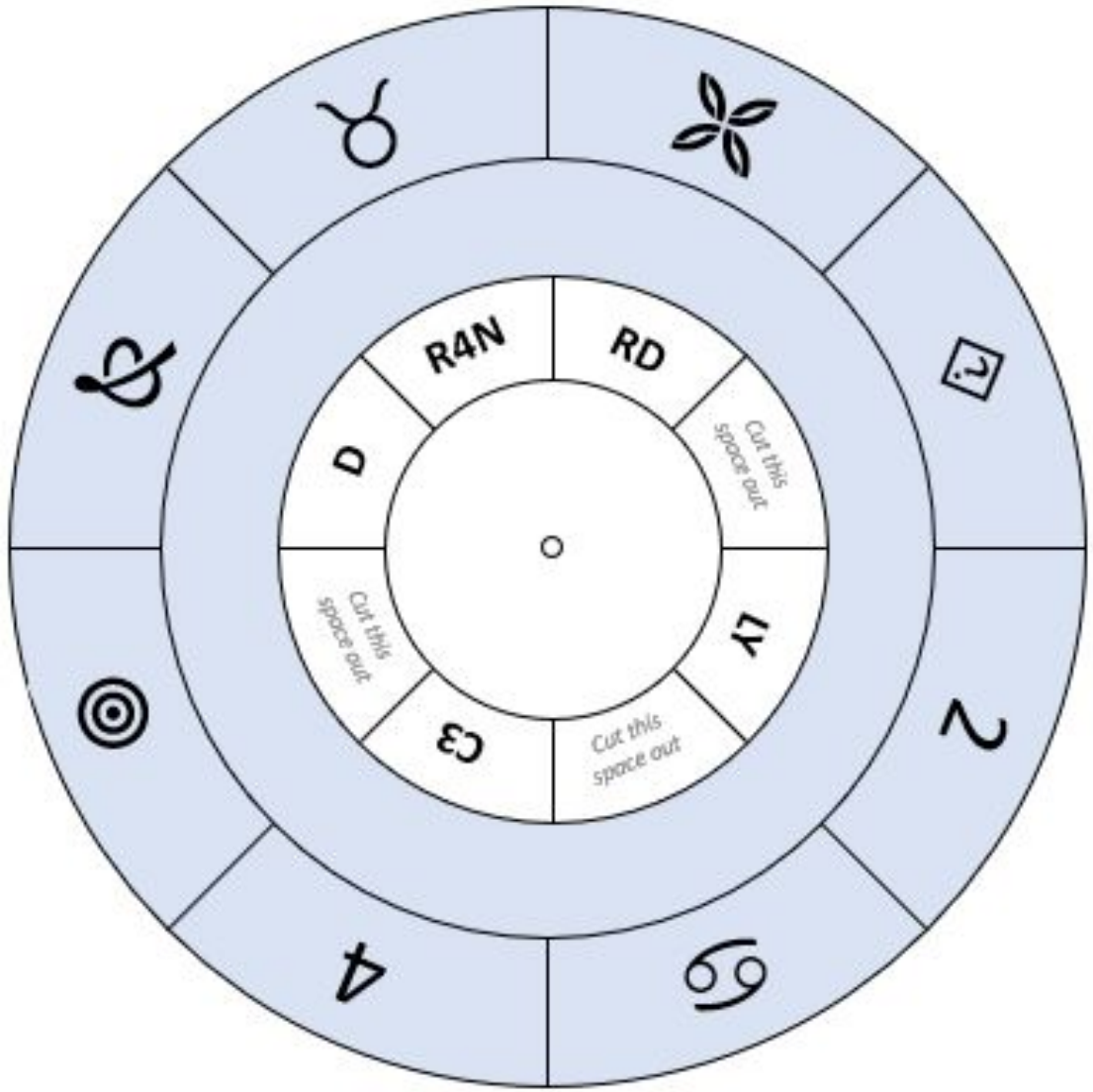
J’AI VU UN HOMME SUR LA MONTAGNE AVEC UN TÉLESCOPE □

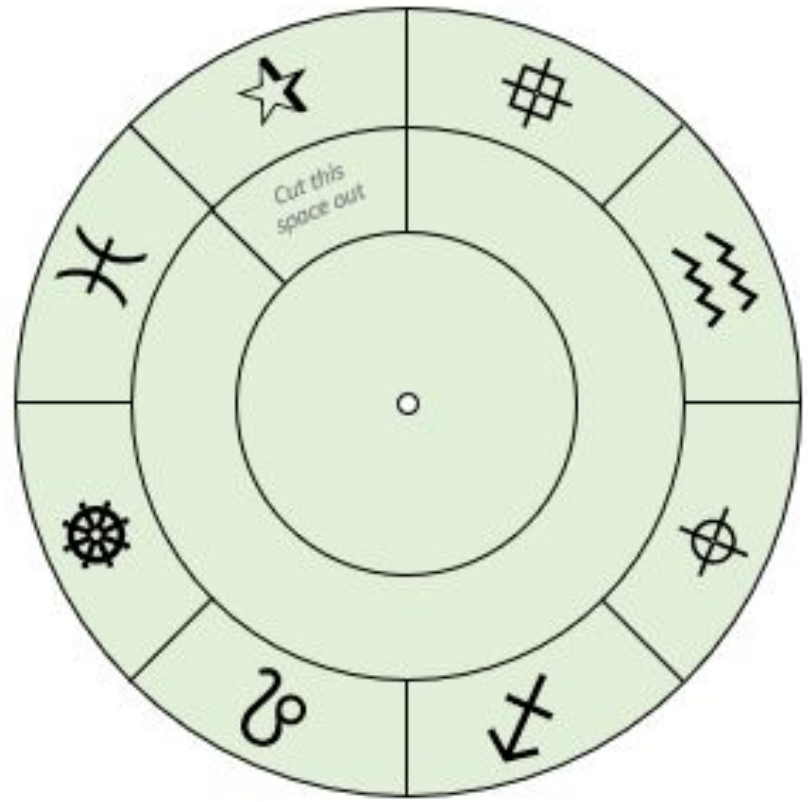
LA FEMME FRAPPE L’HOMME AVEC UN PARAPLUIE ♐

JE TIRE SUR UN ÉLÉPHANT EN PYJAMA ♓

SARAH DONNE UN BAIN À SON CHIEN EN T-SHIRT ROSE ☆


PR
L3
CL4
SH3
RAN
TO
RK
DI


R4N
RD
D
Cut this space out
Cut this space out
L7
C3
Cut this space out

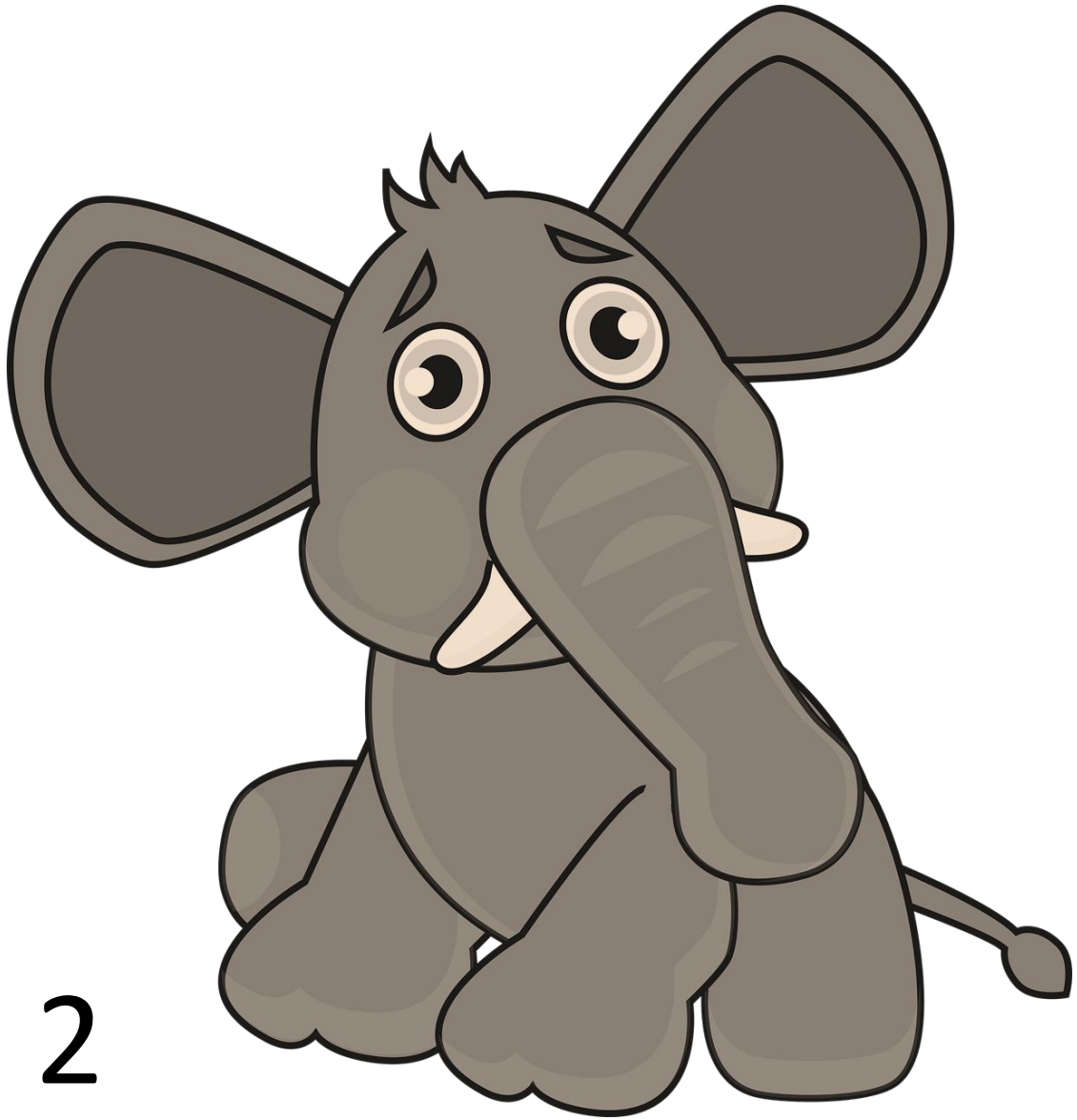

Cut this space out

T0 | L3 | R4N | C3

Combinaisons:

	Pic 1/2	Pic 2/2	Phrase
T0	1	♑	♎
L3	✠	2	♓
R4N	3	♉	♐
C3	♏	4	☆

1



2

3

4

Enigme Individus & Symboles (people & symbols puzzle)

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Objectifs d'apprentissage :

- Savoir qu'avoir des stéréotypes est un processus mental normal du cerveau pour catégoriser et organiser le « monde inconnu »
- Les joueur.euse.s doivent remettre en question leur façon de penser : réaliser qu'une première présomption peut être erronée, comprendre l'importance du non jugement, comprendre l'importance de remettre en question nos propres opinions et convictions

Résultats d'apprentissage :

- Savoir expliquer ce qu'est un stéréotype
- Donner 3 exemples de stéréotypes

Type de solution : Mot de passe sur l'ordinateur
Solution: HUMANISTES

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240
Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Contenant : l'escape game se poursuit sur l'ordinateur.

Eléments : 10 portraits de personnes ordinaires, 10 symboles avec des lettres

Méthodologie: Les joueur.euse.s trouvent des symboles dans une boîte. Iels voient un symbole déjà fixé sur le mur à côté d'un portrait. Les joueur.euse.s comprennent qu'iels doivent appairer les symboles et les portraits. Iels n'ont pas la solution, et vont alors avoir recours à leur imagination et donc à leurs stéréotypes.
En parallèle, un autre groupe de joueur.euse.s est train de le résoudre l'énigme chronologique. La solution de l'énigme chronologique permet d'ouvrir une boîte dans laquelle les joueur.euse.s trouvent des diplômes des citoyen.ne.s de l'année. Ces diplômes contiennent des informations qui leur permettront d'appairer le bon symbole avec la bonne personne.

Leeds Trinity University

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240
Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Ainsi iels découvriront le mot de passe HUMANISTES qui est à entrer dans l'ordinateur.

Indices : Si le groupe n'avance plus du tout sur le puzzle et sont bloqués face à leurs stéréotypes, donnez comme information via un appel de Dr Z :

- "Vous avez peut-être besoin d'un autre élément pour résoudre cette énigme ! Allez aider vos collègues sur l'énigme en parallèle!"

Min et Max de temps pour la résolution : 10 - 20 min

Variations : il est possible d'adapter les portraits à des sujets plus précis que l'on souhaite aborder en termes de stéréotypes (par exemple autour de l'identité de genre, du handicap...).

Leeds Trinity University

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240
Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Mise en place du jeu :

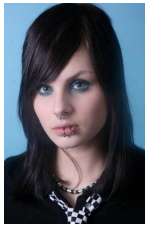
- Imprimez les portraits, les symboles et les diplômes des citoyen.ne.s de l'année
- Plastifiez et découpez les dix portraits et dix symboles
- Marquez sur le dos des portraits les bon chiffres de 1 - 10 selon l'explication (page suivante).
- Fixez les portraits sur un mur en vertical ou en horizontal - sans qu'ils soient modifiables par la suite. Alignez-les de façon à pouvoir lire le mot de passe facilement par la suite.
- Cachez les symboles dans la boîte qui s'ouvre avec l'énigme précédente, sauf un que vous mettez à côté d'un portrait (pas à côté du bon!).
- Cachez les 10 diplômes dans un contenant qui s'ouvre grâce à l'énigme chronologique qui se joue en parallèle.

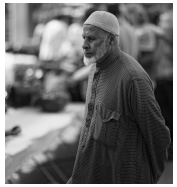
Leeds Trinity University

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240
Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Comment disposer les images :





1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Comment appairer les symboles avec les portraits :

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240
Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Citoyen.ne de l'année

idées, métiers ou projets de vie inspirants

DISTINCTION À

Mme Robinson

Madame Robinson a intégré un club de tir à ses 70 ans. “J’ai des yeux d’aigle” aime t-elle dire, ainsi que “tirer me fait sentir jeune et puissante”. Elle est officiellement la femme la plus âgée du club de tir au nord de Boston mais l’une des meilleures tireuses ! Elle a récemment été admise aux championnats régionaux.

Marie Curry

Marie Curie

DIRECTRICE DU COMITÉ CITOYEN

Dr Z

Dr Z

MEMBRE À L'INITIATIVE DU PRIX DES CITOYEN.NE.S DE L'ANNÉE

Citoyen.ne de l'année

idées, métiers ou projets de vie inspirants

DISTINCTION À

M. Dragaj

Monsieur Dragaj a récemment gagné le prix littéraire de Boston pour ses poèmes. Né en Roumanie, Monsieur Dragaj est un écrivain doté d'une grande sensibilité et ayant un point de vue spécial sur l'ancienne Europe de l'est. Portant toujours un chapeau noir, ce style donne au poète un air énigmatique.

Marie Curry

Marie Curie

DIRECTRICE DU COMITÉ CITOYEN

Dr Z

Dr Z

MEMBRE À L'INITIATIVE DU PRIX DES CITOYEN.NE.S DE L'ANNÉE

Citoyen.ne de l'année

idées, métiers ou projets de vie inspirants

DISTINCTION À

M. Rodriguez

Monsieur Rodriguez a réalisé son rêve et est devenu créateur de lingerie féminine. Il a travaillé dans une boutique de vêtements pendant plus de 30 ans et il a récemment créé sa propre affaire avec sa femme. “Je travaille beaucoup, mais ma vie est un rêve” nous a t-il confié. Cet homme élégant, avec un style dandy chic, aime bien fumer des cigares cubains.

Marie Curry

Marie Curie

DIRECTRICE DU COMITÉ CITOYEN

Dr Z

Dr Z

MEMBRE À L'INITIATIVE DU PRIX DES CITOYEN.NE.S DE L'ANNÉE

Citoyen.ne de l'année

idées, métiers ou projets de vie inspirants

DISTINCTION À

M. Wilson

Monsieur Wilson sauve des vies régulièrement. Ressemblant à un homme d'affaire ayant une vie ordinaire, Monsieur Wilson est en réalité l'un des démineurs les plus expérimentés au monde. Il a identifié et sécurisé plus de 100 appareils explosifs.

Marie Curry

Marie Curie

DIRECTRICE DU COMITÉ CITOYEN

Dr Z

Dr Z

MEMBRE À L'INITIATIVE DU PRIX DES CITOYEN.NE.S DE L'ANNÉE

Citoyen.ne de l'année

idées, métiers ou projets de vie inspirants

DISTINCTION À

M. Jing

Monsieur Jing sauve des villes du trafic de drogues et du crime organisé. Monsieur Jing travaille pour le FBI depuis plus de 20 ans maintenant. Il est spécialisé dans la lutte contre le crime organisé et les trafiquants de drogues. Ce n'est pas toujours un travail sécurisé mais Monsieur Jing a appris à se battre et à dépasser les obstacles – suite à un accident, il est depuis 15 ans, assis dans un fauteuil roulant. "Je ne peux pas courir, mais les criminels ne peuvent se cacher" nous a t-il dit en riant.

Marie Curry

Marie Curie

DIRECTRICE DU COMITÉ CITOYEN

Dr Z

Dr Z

MEMBRE À L'INITIATIVE DU PRIX DES CITOYEN.NE.S DE L'ANNÉE

Citoyen.ne de l'année

idées, métiers ou projets de vie inspirants

DISTINCTION À

Mme Stanton

En voyant Madame Stanton avec ses longs cheveux blonds, il est difficile d'imaginer son passé. Durant l'adolescence, elle était une membre active du satanisme et d'une organisation oubliée à Boston. Un ami l'a aidée à sortir de ce groupe nuisible et violent. Elle aide actuellement les adolescent.e.s à trouver leur voie en s'appuyant sur le développement personnel, en améliorant l'estime et la confiance en soi.

Marie Curry

Marie Curie

DIRECTRICE DU COMITÉ CITOYEN

Dr Z

Dr Z

MEMBRE À L'INITIATIVE DU PRIX DES CITOYEN.NE.S DE L'ANNÉE

Citoyen.ne de l'année

idées, métiers ou projets de vie inspirants

DISTINCTION À

M. Jackson

Monsieur Jackson a récemment gagné le prix révélation en architecture de l'année. C'est spécifiquement le design de gratte-ciel qui a convaincu le jury. Qui aurait pu croire que ce jeune homme de la banlieue de Boston, portant toujours une casquette, serait l'un des architectes les plus prometteurs pour le futur. Félicitations !

Marie Curry

Marie Curie

DIRECTRICE DU COMITÉ CITOYEN

Dr Z

Dr Z

MEMBRE À L'INITIATIVE DU PRIX DES CITOYEN.NE.S DE L'ANNÉE

Citoyen.ne de l'année

idées, métiers ou projets de vie inspirants

DISTINCTION À

M. Alami

Monsieur Alami a fait du rêve américain une réalité. Il est venu aux Etats-Unis depuis la Tunisie il y a 40 ans. Les débuts étaient difficiles, jusqu'au moment où il a eu l'idée du "souk américain". Un souk est un marché arabe avec de nombreuses et incroyables affaires orientales à acheter. Monsieur Muhammad, qui n'a pas oublié ses racines et porte toujours un Taqiyah est devenu un homme d'affaire à succès et peut transmettre son rêve à ses enfants et petits enfants.

Marie Curry

Marie Curie

DIRECTRICE DU COMITÉ CITOYEN

Dr Z

Dr Z

MEMBRE À L'INITIATIVE DU PRIX DES CITOYEN.NE.S DE L'ANNÉE

Citoyen.ne de l'année

idées, métiers ou projets de vie inspirants

DISTINCTION À

Mme Tannenbaum

Madame Tannenbaum a récemment ouvert une librairie pour malvoyant.e.s et personnes aveugles. Oui, c'est possible ! Dans cette librairie, la première de son genre à Boston, on trouve des livres en braille et d'autres avec des écritures spéciales. Mme Tannenbaum organise régulièrement des conférences et invite des auteur.rice.s à lire leurs œuvres.

Marie Curry

Marie Curie

DIRECTRICE DU COMITÉ CITOYEN

Dr Z

Dr Z

MEMBRE À L'INITIATIVE DU PRIX DES CITOYEN.NE.S DE L'ANNÉE

Citoyen.ne de l'année

idées, métiers ou projets de vie inspirants

DISTINCTION À

Mme Darkwater

Madame Darkwater a surpris nos journalistes avec sa solution durable pour le transport local des fruits et légumes. Etant une grande passionnée de chevaux, la jeune femme, fan du style gothique, a eu l'idée d'associer le manager du club d'équitation du sud de Boston et les vendeur.euse.s du marché local. Les vendeur.euse.s laissent leurs voitures à l'extérieur de la ville et les fruits et légumes sont apportés par la charrette à cheval jusqu'au marché. La "slow food", nourriture locale et biologique, est transportée d'une manière durable et apporte par dessus tout joie et rires pour les enfants au marché. Un grand bravo pour cette jeune entrepreneure.

Marie Curry

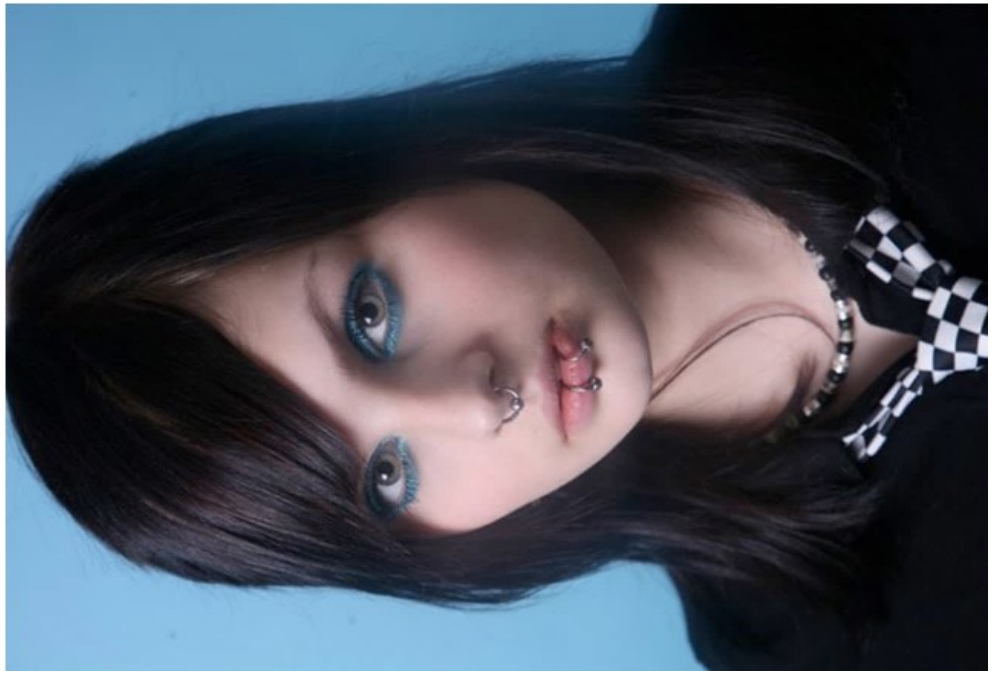
Marie Curie

DIRECTRICE DU COMITÉ CITOYEN

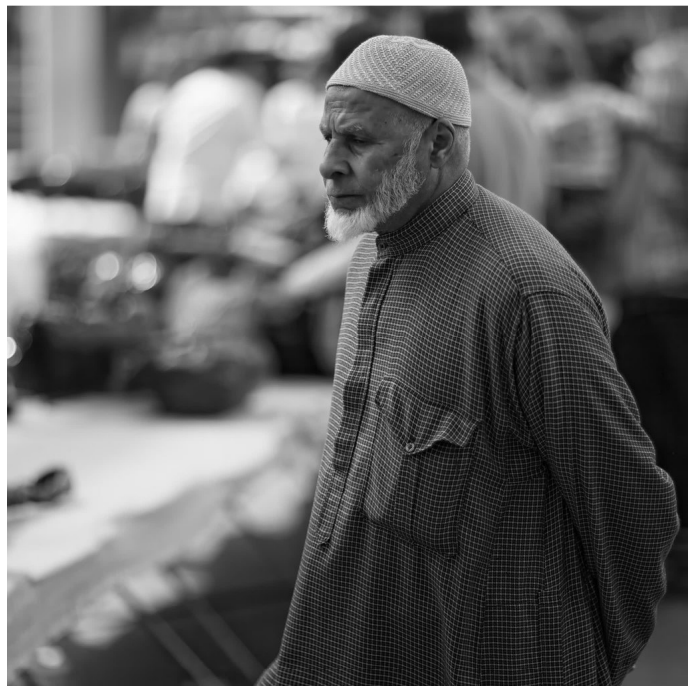
Dr Z

Dr Z

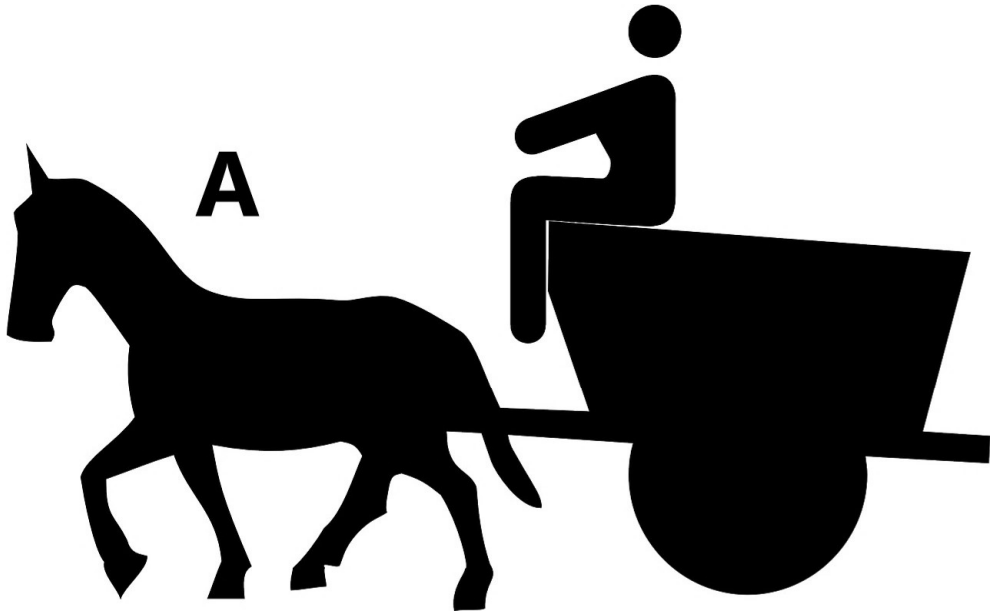
MEMBRE À L'INITIATIVE DU PRIX DES CITOYEN.NE.S DE L'ANNÉE



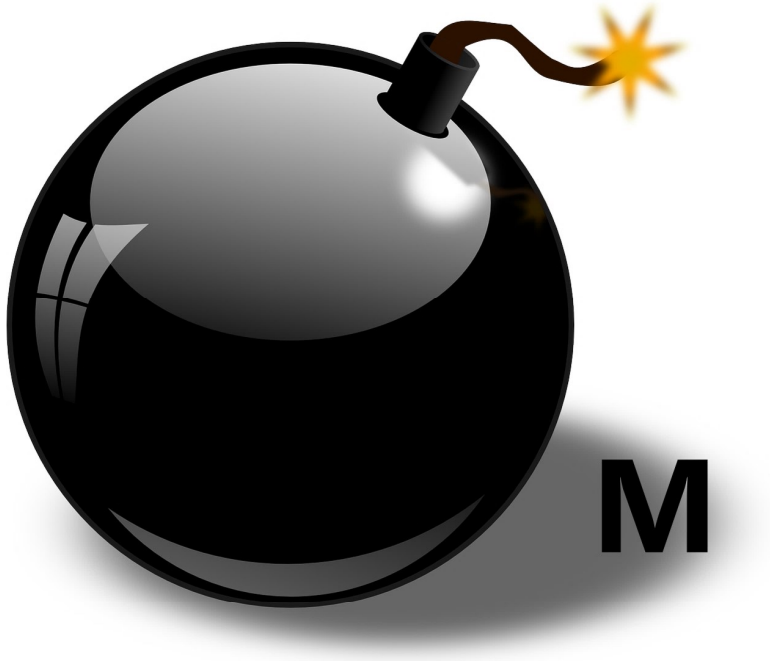
© André Benedix

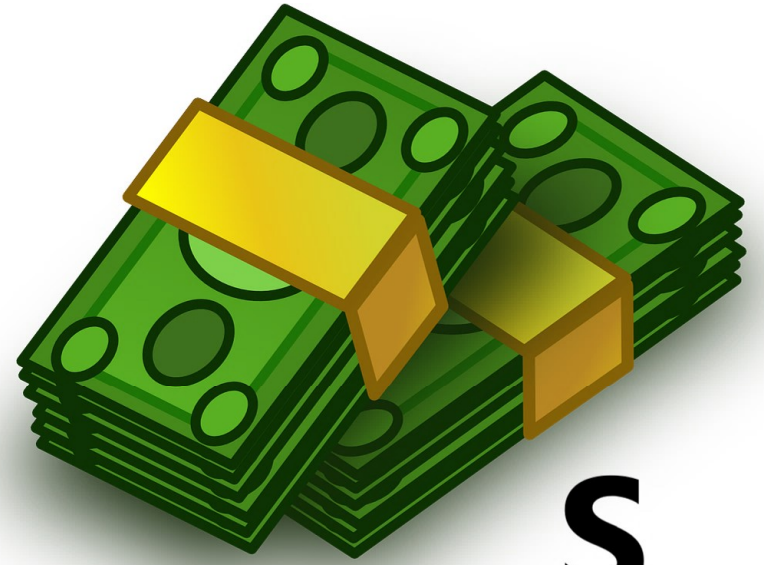


E


A

N





S

U

S

T

Enigme chronologique

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Objectifs d'apprentissage :

> Savoir que les stéréotypes sont liés à une époque - à un moment spécifique dans l'histoire et ancrés dans un contexte socio-politique-économique.

> Savoir que les stéréotypes négatifs à propos des autres modifient et / ou maintiennent les structures de pouvoir des groupes dominants.

> Comprendre que les stéréotypes sont une généralisation qui sont parfois ancrés dans l'Histoire.

Résultats d'apprentissage :

> Nommer plusieurs (3 minimum) stéréotypes et les mettre en lien avec leur contexte historique.

Type de cadenas : cadenas à 4 chiffres

Solution : 5829

Contenant : boîte dans laquelle se trouvent les archives de Dr Z avec les 10 diplômes et le journal.

Eléments :

- 12 cadres dont 1 rouge, 1 vert, 1 jaune, 1 bleu
- 12 cartes contenant des informations historiques

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Méthodologie :
Les joueur.euse.s trouvent 9 cartes en résolvant l'énigme "perspective". Dans la salle, les cadres sont déjà fixés et les joueur.euse.s peuvent y voir 3 cartes déjà présentes (la 1ère, la 7ème, la 12ème). Les joueur.euse.s lisent les informations et doivent se rendre compte que les cartes ont un sens chronologique. Iels doivent ordonner toutes les cartes en les positionnant sur les cadres. Pour s'assurer d'avoir positionner les cartes dans le bon ordre, les joueur.euse.s peuvent voir que cartes ont des bordures colorées qui se suivent d'une carte à l'autre lorsqu'elles sont bien ordonnées. Puis les joueur.euse.s regardent le recto des cartes positionnées sur les cadres de couleurs et trouvent les chiffres correspondant à la couleur du cadre pour ouvrir le cadenas. L'ordre des chiffres doit suivre la chronologie des cartes.

Indices : "On dirait qu'il y a un début et une fin ! Observez bien les contours de chaque carte**!"**

Min et Max de temps pour la résolution : 15 à 20 minutes

Variations : Il est possible de simplifier l'énigme en mettant moins de cartes. Dans ce cas, il faut ajuster les bordures de couleurs des cartes pour que l'ordre chronologique et les couleurs soient respectés.

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240
Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

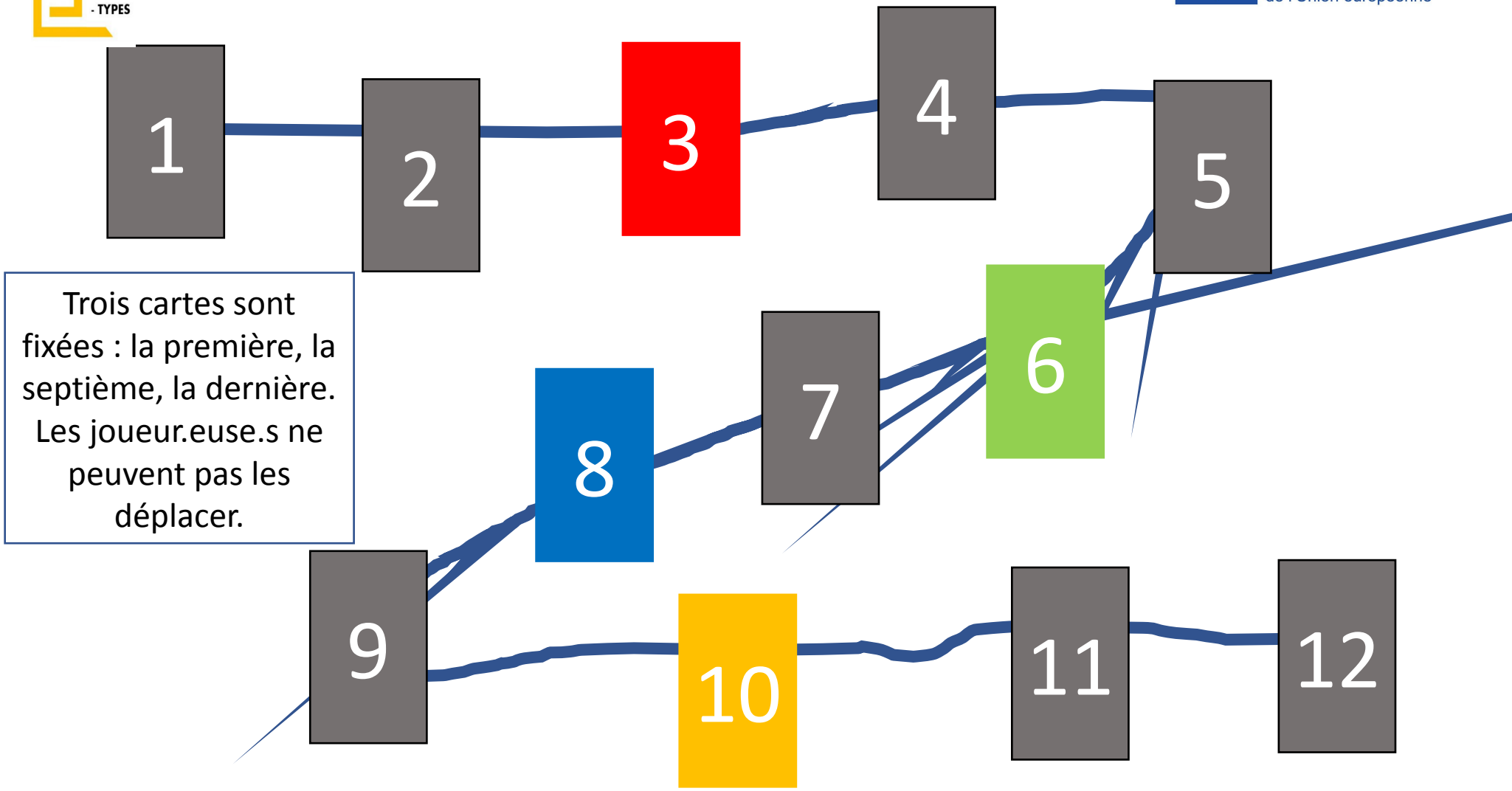
Mise en place du puzzle

- Imprimer les 12 cartes en couleurs et en recto-verso pour avoir les chiffres au verso, découper les cartes en suivant le trait noir.
- Imprimer les cadres : un rouge, un vert, un jaune, un bleu et 8 gris.
- Découper les cadres et disposez-les dans la pièce en suivant le schéma présent sur la page suivante. Les cadres doivent être fixés (scotchés au mur/tableau, fixés à une corde...), les joueur.euse.s ne peuvent pas les bouger.
- Fixez la première carte sur le premier cadre, la septième carte sur le septième cadre et la dernière carte sur le dernier cadre. Les joueur.euse.s ne peuvent pas les bouger.
- Mettez les 9 cartes restantes dans le contenant pouvant être ouvert en résolvant l' énigme précédente. Les joueur.euse.s y trouvent les 9 cartes et devront les ordonner chronologiquement en les apposant sur les cadres (avec de la pâte-à-fix par exemple).
- Les cadres de couleurs indiquent aux joueur.euse.s la couleur du chiffre qui se trouve au dos des cartes. Ordonnés chronologiquement, les chiffres constituent le code pour ouvrir le cadenas.

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240
Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

ESCAPE YOUR STEREO - TYPES

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

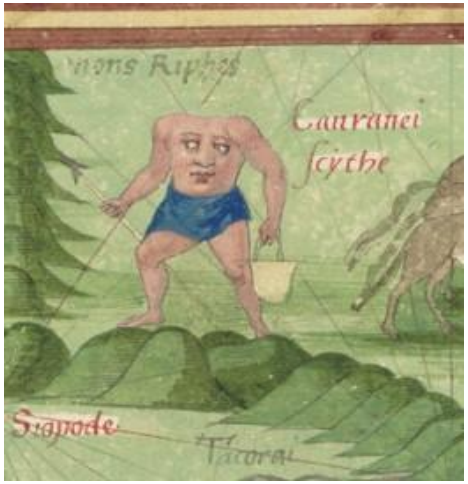


Trois cartes sont fixées : la première, la septième, la dernière. Les joueur.euse.s ne peuvent pas les déplacer.

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240
Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

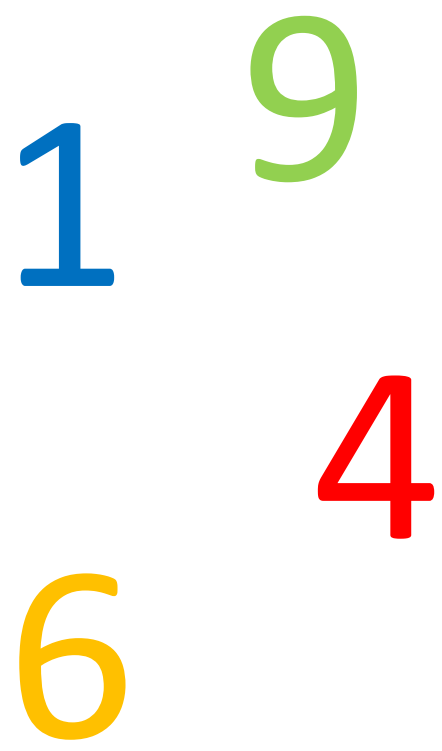
"Les Scythes prennent de la graine de chanvre, et, s'étant glissés sous ces tentes de laine foulée, ils mettent de cette graine sur des pierres rougies au feu... Les Scythes, étourdis par cette vapeur, jettent des cris confus. Elle leur tient lieu de bain ; **car jamais ils ne se baignent."** ~ Hérodote

Hérodote est connu pour être à la fois le père de l'Histoire et le père des mensonges. Après tout, l'Histoire est ce que les narrateurs disent d'elle.

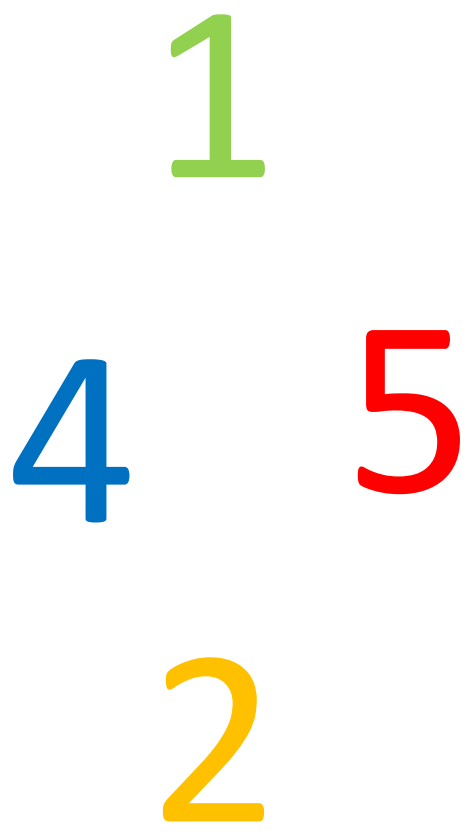


Pline l'Ancien, qui a écrit la première encyclopédie mondiale "Histoire naturelle" – rapporte que la tribu Blemmyae d'Afrique du Nord "(n'a) pas de tête, leur bouche et leur yeux étant enfouis entre leur poitrine."

Ce stéréotype est devenu un mythe, et par la suite un mème, peu longtemps après le Moyen-Age.



2



1

La pierre de Rosette a été découverte par les soldats de Napoléon en Egypte. Durant 15 siècles, les savants pensaient que toute connaissance provenait des Grecs. La première traduction de hiéroglyphes a prouvé que les Africains avaient une culture sophistiquée et des connaissances préexistantes aux Grecs. Le succès de l'Europe moderne s'est construit lors de la colonisation et de l'esclavage de l'Afrique, et les Européens devraient y repenser. Ils n'ont pas apporté la civilisation aux barbares en les asservissants, loin de là. La culture savante a en fait débuté avec l'Egypte ancienne.

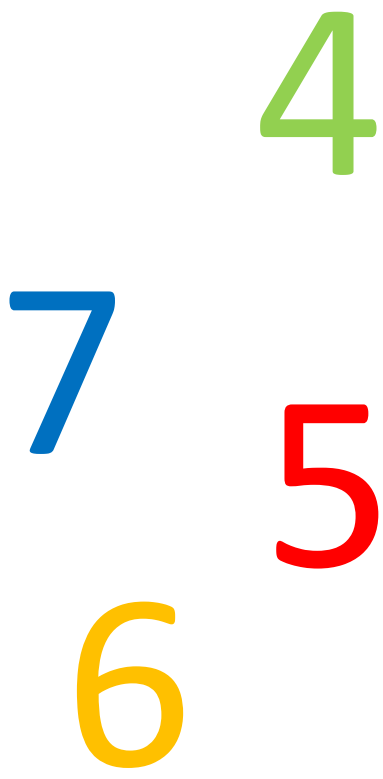
3 (rouge) 5

Les travailleurs chinois en Californie étaient considérés, quand ils construisaient des chemins de fer, comme de bons travailleurs, dociles, et respectueux de la loi…

Mais quand la crise économique a frappé, le stéréotype a changé…

"Le chinois" est devenu une personne étrange, criminelle et misérable.

4



4

3 rouge 5

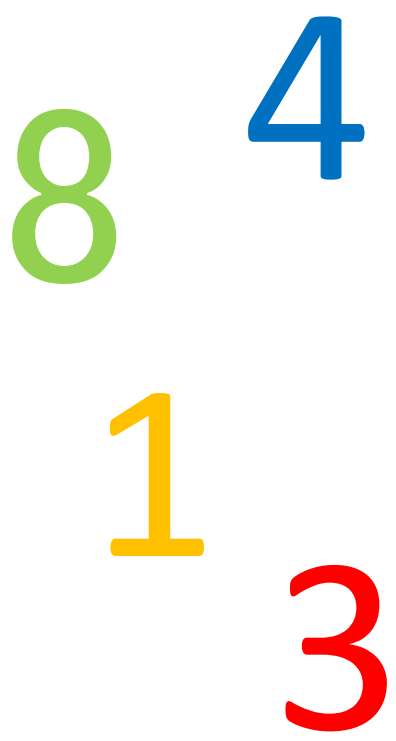
Quand Wagner a mis en scène son cycle d'opéra "L'anneau du Nivelung" , le costumier Carl Emil Doepler a créé des casques cornus et un stéréotype persistant est né.

Il n'existe pas de preuve archéologique indiquant que les Vikings portaient des casques ailés. Cette image que nous avons tous dans nos têtes, de ce à quoi ressemble un viking, a été imaginée par un costumier n'ayant pas fait de recherche.

"Chasseur d'ombre"

Au début du 20ème siècle, Edward S.Curtis croyait qu'il était dans une course désespérée contre la montre pour documenter les Indiens d'Amérique du Nord avant l'expansion des blancs, avant que le gouvernement fédéral détruise ce qui restait du mode de vie autochtone.

Il a pris plus de 40 000 photographies, mais son habitude de photographier ses sujets ne souriants pas a conduit au stéréotype des Indiens stoïques, graves. Ce qui à son tour, a alimenté leur représentation comme des êtres silencieux et sinistres dans les westerns d'Hollywood.



6 vert 8

5

Le terme “stéréotype” a été utilisé pour la première fois en 1922 pour décrire les caractéristiques perçues d’un groupe social.

Un stéréotype fait référence à une image mentale courante qui représente une opinion simpliste, une attitude préjudiciable ou un jugement inconsidéré au sujet de quelqu’un ou de quelque chose.

Le mot trouve son origine avec cette impression qu’un stéréotype est une plaque fixe en métal qui n’a jamais changé.

7 (fixe)

Après la 2nde Guerre mondiale, les Allemands ont été considérés comme autoritaires, agressifs et comme des ennemis du point de vue des pays de l’Europe occidentale. Aujourd’hui les allemands sont perçus comme des personnes bien organisées, travailleurs, de confiance etc.

La phrase “Vorsprung Durch Technik” a été utilisée comme un slogan de publicité pour les voitures Audi pendant plus de 30 ans, capitalisant sur son expertise technique au profit de la réputation allemande.

Est-ce que tous les stéréotypes sont mauvais?

8 bleu 2

8 bleu 2

7

L’ascension des afro

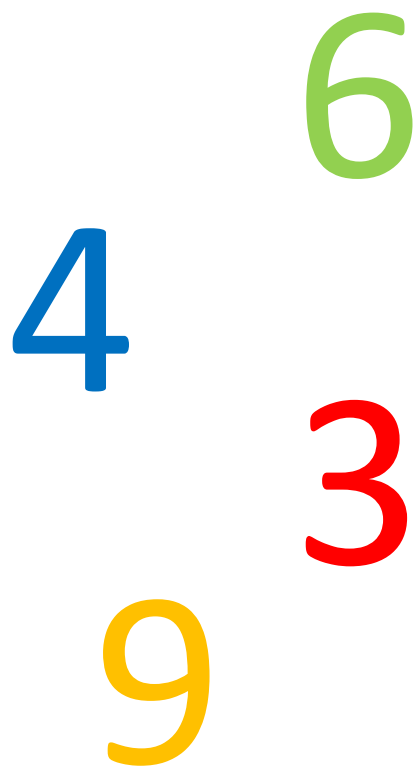
Avec le mouvement des droits civiques est venu l'essor du mouvement nappy qui a encouragé les communautés noires à accepter leurs cheveux et à tourner le dos aux produits nocifs dans la quête de se conformer aux standards des européens blancs.

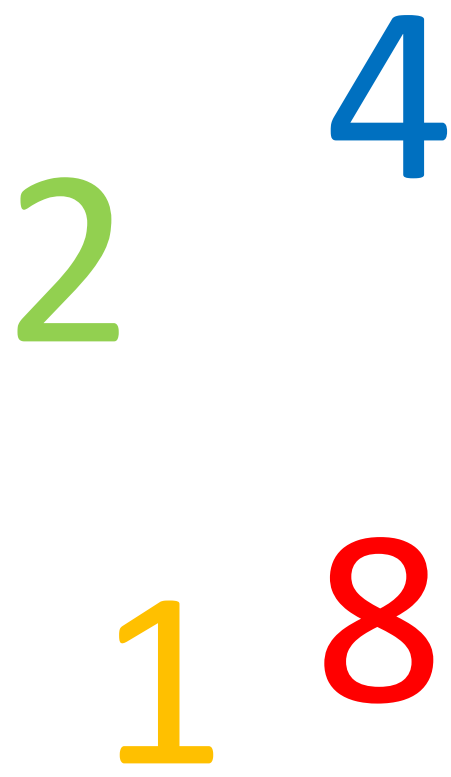
Porter ses cheveux naturels était une forme en soi d’activisme, et considéré comme une déclaration de conquête de ses racines.

Pour les femmes noires, les “beaux cheveux” ne correspondaient plus aux cheveux lisses.

“Mate, how did you know I was from the UK?”

“Tous les anglais ont une mauvaise dentition” – perpétué dans les films comme dans **Austin Powers, International Man of Mystery**, dessins animés et mèmes.





10 jaune 9

9

“Bon baisers de Russie” était le deuxième James Bond sorti avec Sean Connery. Bond a battu au total six russes stéréotypés.

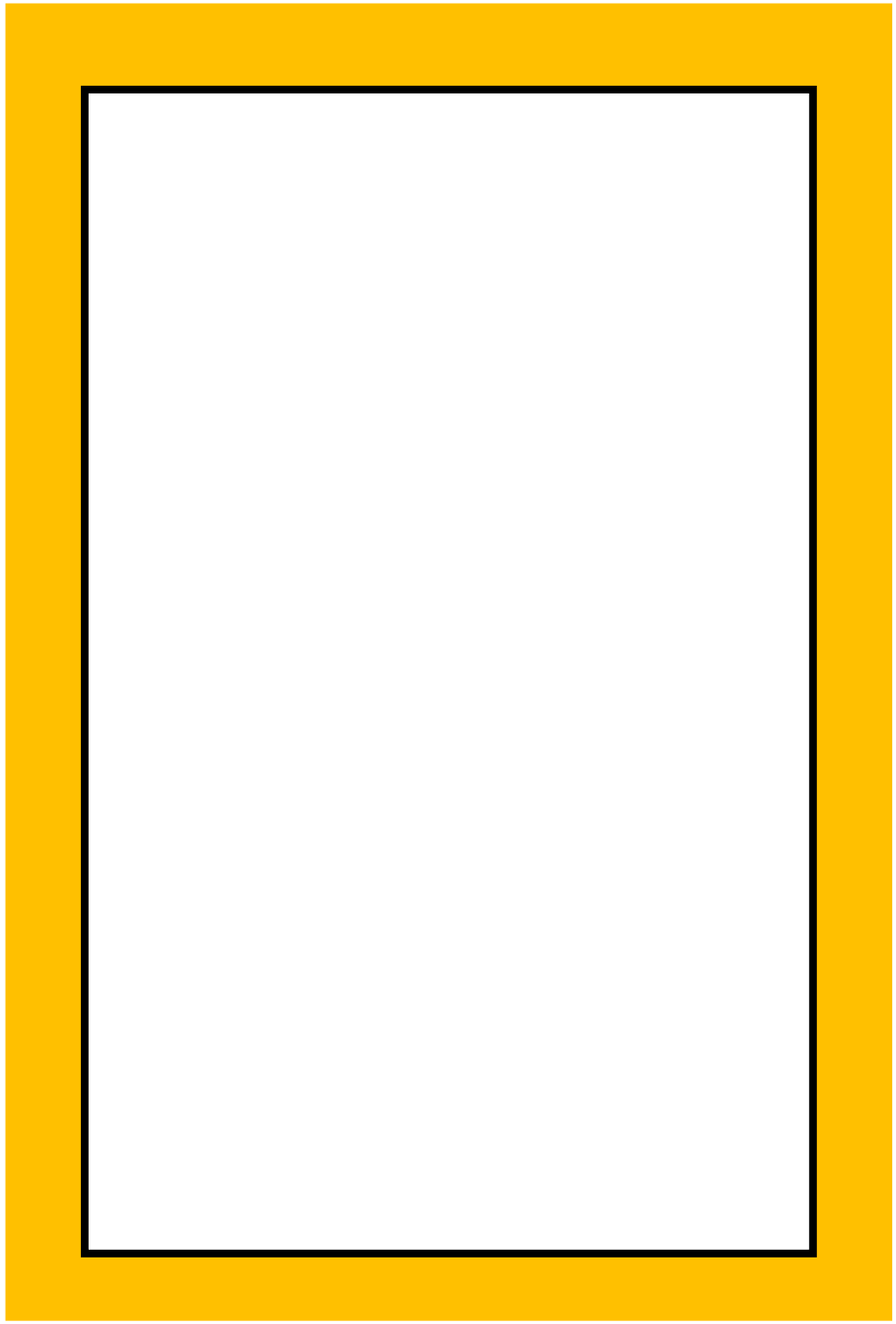
“Ces Russes sont créés simplement et superficiellement, principalement en leur donnant des noms russes, en buvant de la vodka directement de la bouteille, dans un village russe isolé” a déclaré le sénateur Roman Kovalyov. Au début du 21ème siècle, un groupe de sénateurs nationalistes a proposé un projet de loi limitant le nombre de films américains autorisés à être diffusés dans les cinémas russes.

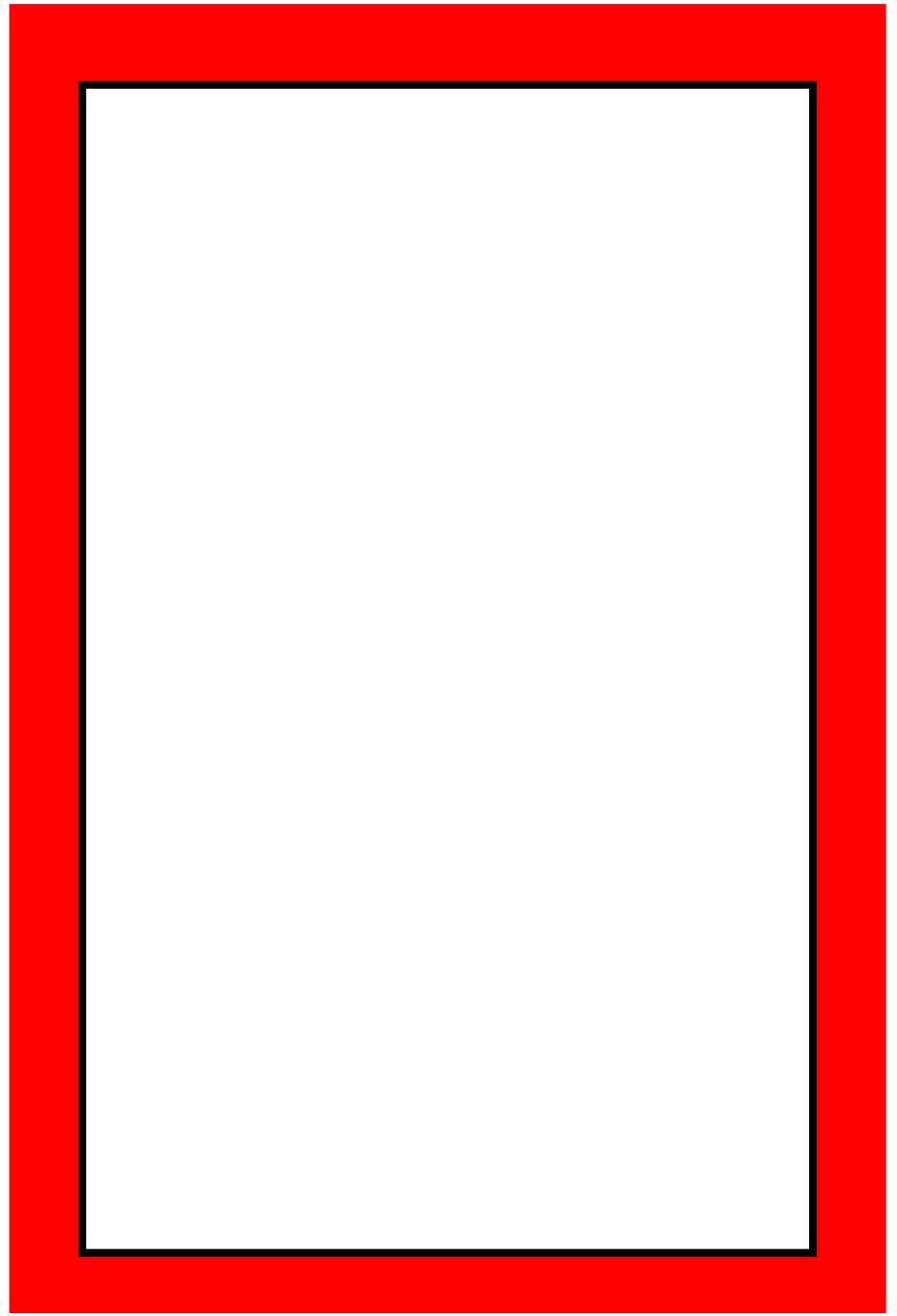
“Quelque chose doit-être fait concernant les films dans lesquels tout ce qui est lié à la Russie, à la culture russe, est ouvertement diabolisé ou vulgarisé de façon stupéfiante et primitive.”

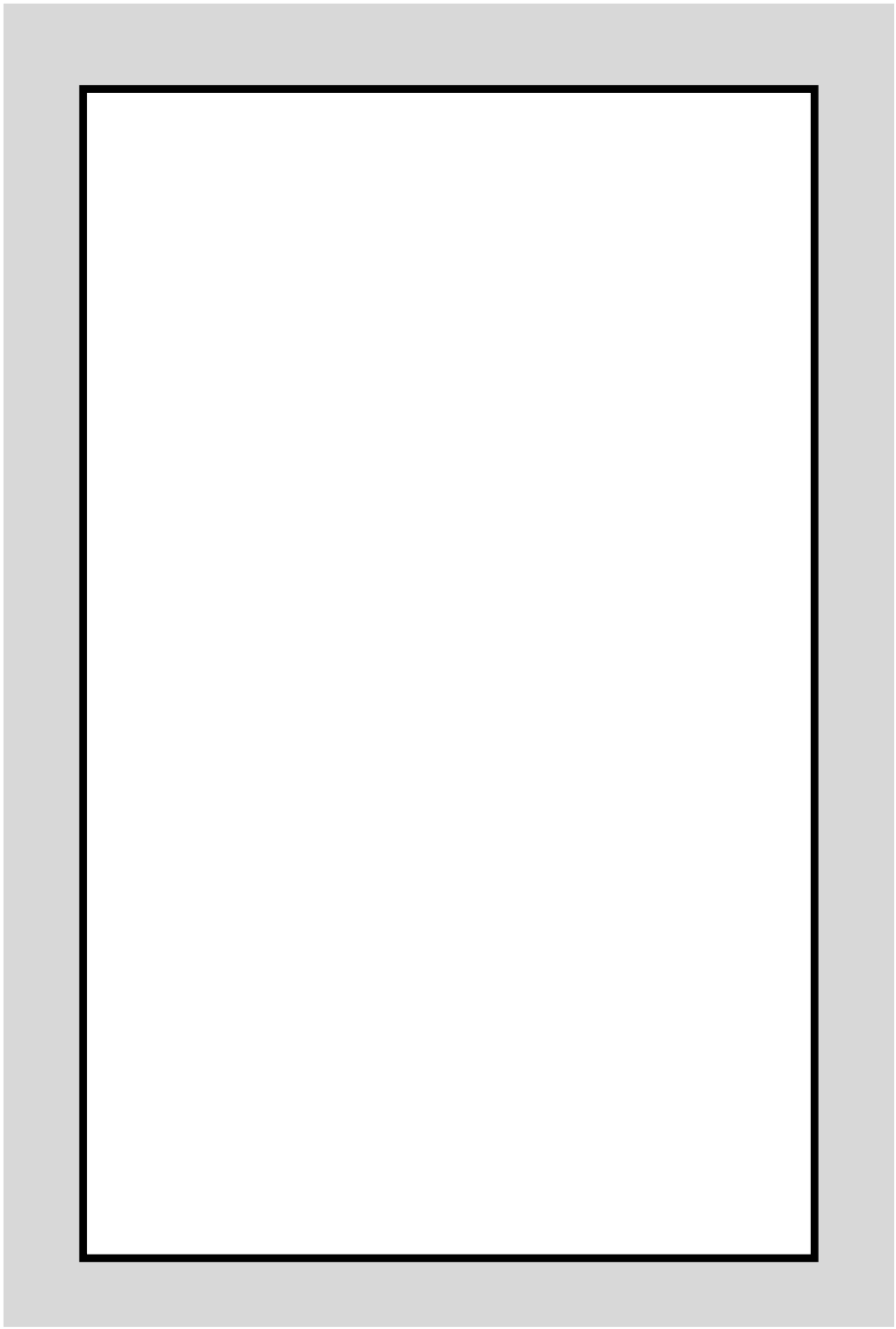
La chaîne *ScyFy channel* a récemment délivré la troisième série d’un feuilleton spatial nommé “Dark matter”. Six individus se réveillent dans un vaisseau spatial ne sachant rien de leur vie, d’eux-mêmes ou de leur compétences antérieures. Chaque personnage est mis dans des situations où il découvre ses compétences. Quand le seul personnage asiatique entre dans le vaisseau spatial dans ce qui ressemble à un doju, il découvre instantanément qu’il est un maître des arts martiaux.

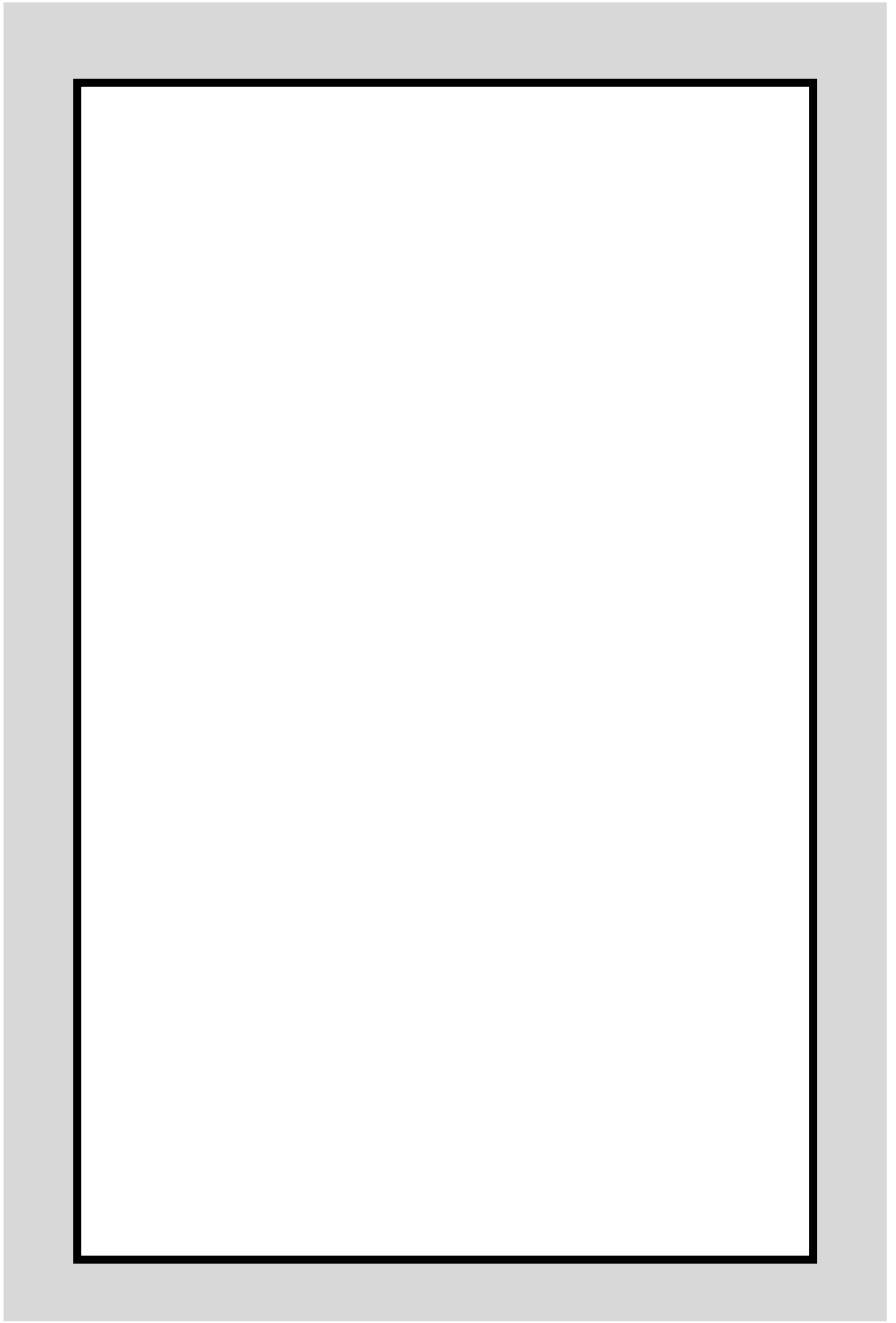
12

11









Enigme Euro Café Menu

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Objectifs d'apprentissage :

- Remettre en question les stéréotypes et les préjugés des participant.e.s à l'égard des autres personnes et des cultures
- Savoir que les stéréotypes sont une construction sociale, politique et culturelle.
- Comprendre que les stéréotypes visent aussi à définir nos propres groupes, à valoriser nos qualités en sous-estimant celles des autres

Résultats d'apprentissage :

Savoir nommer au moins trois stéréotypes sur d'autres pays européens et pouvoir les questionner et relativiser, connaître leur origine

Type de cadenas : Cadenas à 5 chiffres

Solution: 11138

Coffre: Boîte avec la mappemonde

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240
Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Eléments : Menu Euro Café Menu, Carte de l'Europe, 17 cartes stéréotypes, 17 chiffres, le titre pour la carte de l'Europe, le journal avec les explications sur les stéréotypes

Méthodologie:

Les joueur.se.s ouvrent la boite avec le code à 4 chiffres et trouvent un menu. Le menu contient des entrées, des plats, des desserts et la phrase "choisis une entrée, un plat principal et un dessert".

Iels trouvent une carte de l'Europe dans la pièce avec le même style de police que pour le menu de l'Euro Café.
Il y a des numéros sur les pays d'Europe et à côté de certains, il y a des stéréotypes. Certains stéréotypes sont manquants.

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240
Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Partie 1 du puzzle: Les joueur.euse.s trouvent une enveloppe à côté de la carte avec des stéréotypes à l'intérieur. Iels doivent mettre les stéréotypes "correspondants" à côté du numéro associé à un pays. Par exemple, Pommes de terre sur l'Irlande.

Partie 2 du puzzle : Les joueur.euse.s doivent faire le lien entre la carte de l'Europe et le menu de l'Euro Café. Sur le menu et sur la carte de l'Europe il y a 3 éléments identiques à trouver:

- pommes de terre (numéro 11)
- pizza (numéro 13)
- vodka (numéro 8)

Les joueur.euse.s doivent ordonner les numéros en se référant à l'ordre du menu (1er : pommes de terre en entrée, 2e : pizza pour le plat principal, 3e : dessert à la vodka).

Les joueur.euse.s doivent trouver **5 numéros** associés à la carte de l'Europe et au Menu de l'Euro Café.

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240
Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Indices : Pour la mise en place des stéréotypes à côté des bonnes numéros, les jeunes peuvent utiliser le journal car un article sur l'histoire des stéréotypes les aidera à compléter la carte.

Un indice pour faire le lien entre le menu et la carte de l'Europe peut être : "Voyez vous des éléments en commun entre le menu et la carte de l'Europe?"

Min et Max de temps pour la résolution : entre 10 et 20 min

Variations : Pour la mise en place du jeu le.a maître.sse du jeu peut faciliter la tâche en mettant beaucoup de stéréotypes à côté des bons chiffres ou rendre la tâche difficile en laissant seulement les numéros sur la carte de l'Europe.

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240
Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

ESCAPE YOUR STEREO - TYPES

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Mise en place du puzzle

- imprimer et plastifier toutes les éléments imprimables : menu recto-verso, les cartes avec les stéréotypes, les numéros, la carte de l'Europe si nécessaire
- découper les stéréotypes et les numéros
- coller les numéros sur les bons emplacements sur la carte de l'Europe (voir page suivante)
- avec de la pâte-à-fix, fixer certains stéréotypes à côté des numéros et mettre le reste des cartes dans une enveloppe à côté de la carte de l'Europe (voir page suivante)

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240
Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

ESCAPE YOUR STEREO - TYPES

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

11	Pommes-de-terre	Irlande
13	Pizza	Italie
8	Vodka	Russie
19	Corrida	Espagne
12	Buveurs de vin	France
10	Chocolat	Belgique
23	Riches avec des skis	Suisse
2	Deutsche Qualität	Allemagne
7	Vélo vélo vélo	Pays-Bas

5	Vikings	Pays scandinaves
25	Grand.e.s et blond.e.s	Danemark
9	Saunas	Suède
16	Vampires	Roumanie
3	Absinthe	République Tchèque
6	Goulasch	Hongrie
35	Désert nucléaire	Ukraine
24	Cousin.e.s baltes	Lettonie, Lituanie, Estonie

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240
Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

HÔTEL EUROPE

MENU
EURO CAFÉ

**Bienvenue dans notre célèbre Euro Café Restaurant à l'Hôtel Europe.
Nos plats sont faits maison et inspirés de plats traditionnels de toute l'Europe et garantis sans stéréotypes.**

Choisissez une entrée, un plat principal et un dessert : 25€

Entrées

- Pâté de kipper fumé avec des toasts melba
- Betterave aux herbes tzatziki
- Salade de pommes de terre du nord
- Cocktail de crevettes
- Soupe Tom Yum aux crevettes
- Poisson frit au chili et au citron
- Pinte de crevettes
- Tartelettes au poireau et au fromage de chèvre gratinés

HÔTEL EUROPE

MENU
EURO CAFÉ

Plats principaux

- Schnitzel (escalope viennoise) accompagné de salade
- Boeuf Bourginon
- Pizza au four à bois
- Hachis parmentier à la viande
- Paella avec du poulet et des crevettes
- Moussaka
- Filet de saumon avec des carottes
- choucroute avec des saucisses

Desserts

- Cupcakes à la Margarita
- Tarte citron meringuée
- Brownie avec de la glace vanille
- Applepie avec de la chantilly maison
- Pudding à la banane
- Tarte à la fraise
- Vodka flambé au citron et à la framboise
- Cheesecake à la confiture de myrtille

POMMES-DE-TERRE 11

CORRIDA 19

BUVEURS DE VIN 12

CHOCOLAT 10

RICHES AVEC DES SKIS 23

PIZZA 2

DEUTSCHE QUALITÄT 13

VÉLO VÉLO VÉLO 7

VIKINGS 5

GRAND.E.S ET BLOND.E.S 25

SAUNAS 9

VAMPIRES 16

VODKA 8

ABSINTHE 3

GOULASH 6

DÉSERT NUCLÉAIRE 35

COUSIN.E.S BALTES 24

Carte des Stéréotypes

Dr Z.

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Enigme MappeMonde

Objectifs d'apprentissage :
- Savoir que les stéréotypes sont une construction sociale, politique et culturelle.
- Comprendre que les stéréotypes visent aussi à définir nos propres groupes, à valoriser nos qualités en sous-estimant celles des autres
- Savoir que les stéréotypes négatifs sur d'autres personnes maintiennent entre autres des structures de pouvoir du groupe dirigeant.

Résultats d'apprentissage :
- Connaître deux versions visuelles de la représentation de la terre sur carte 2D (projection de Peters vs projet de Mercator).

Type de cadenas : cadenas à 4 chiffres

Solution: 3031

Contenant : une valise avec des ustensiles pour se déguiser en super hero.ine, des feuilles, des feutres et un miroir scotché à l'intérieur du couvercle avec la question finale : Qui est la solution ?

Eléments : - un cadre avec des lignes (voir exemple en bas)
- Une mappemonde avec des lignes autour (voir exemple en bas)

Méthodologie: Les joueurs.e.s trouvent la carte du monde avec des lignes autour. Dans la pièce iels voient un cadre avec les lignes similaires. Iels vont essayer de poser l'image dans le cadre et iels voient que certaines lignes forment des lettres. Les joueurs.es tournent l'image jusqu'à obtenir une phrase et en même temps quatre chiffres.

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240
Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Quand iels ont trouvé les quatre chiffres, iels doivent les mettre dans le bon ordre en suivant le sens de la phrase. Le code peut ensuite être rentrer dans le cadenas.

Indices : Si le joueurs.es ne savent pas avec quel chiffre commencer, vous pouvez donner comme indice : "Où commence la phrase? "

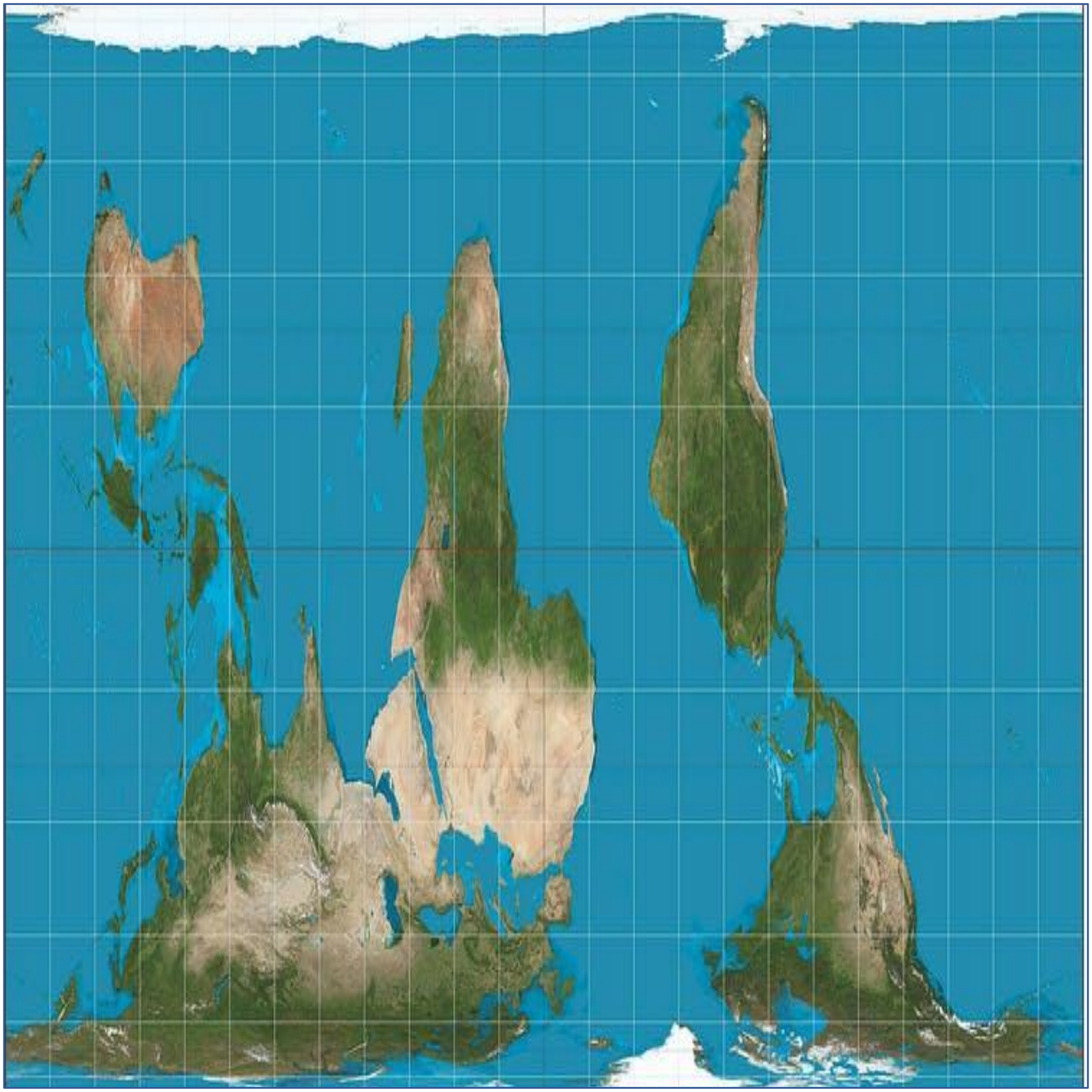
Min et Max de temps pour la résolution : entre 5min et 10min

Variations : il est possible de changer la phrase.

Mise en place du puzzle

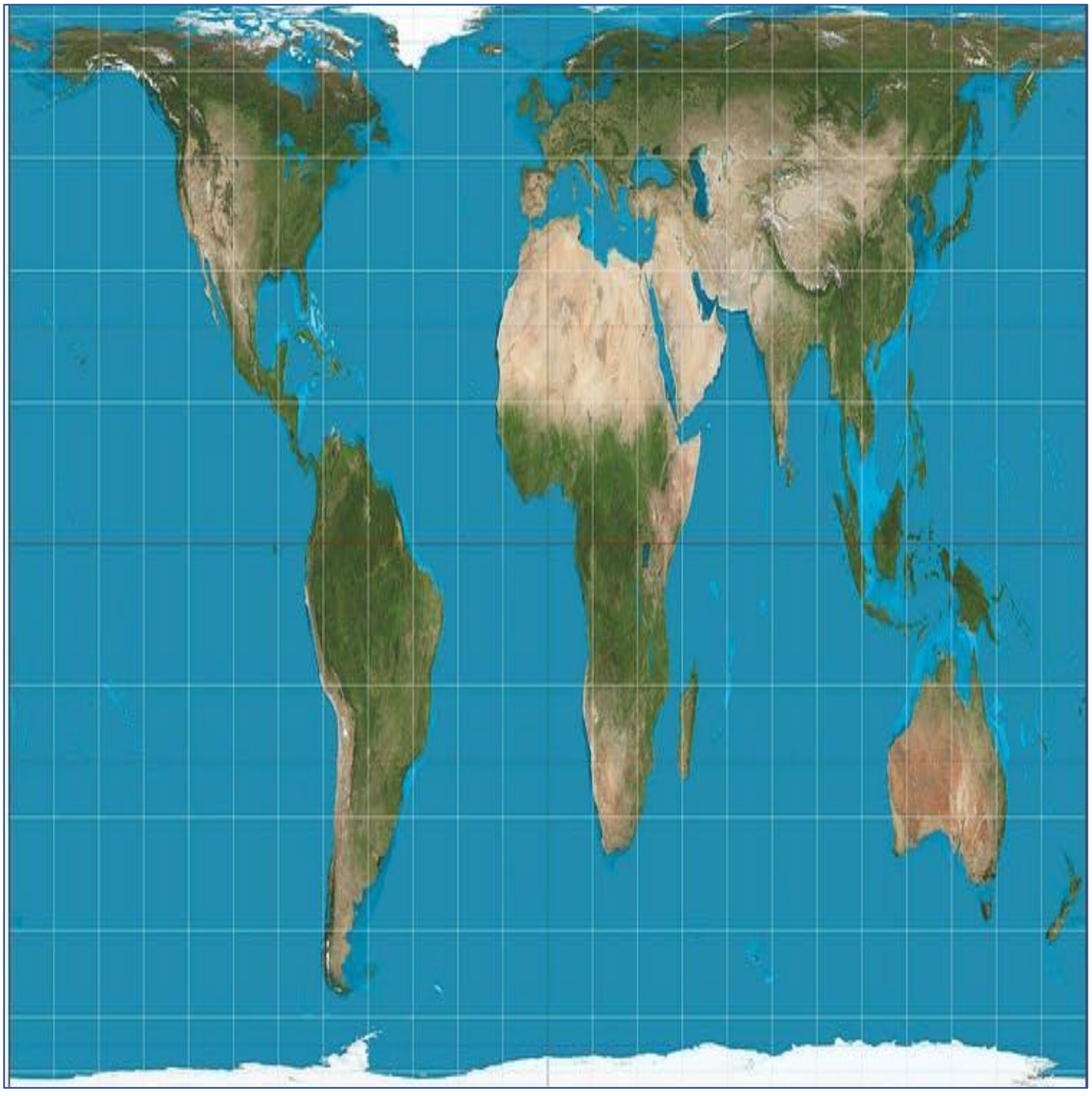
- Imprimez la carte avec la bordure (les lignes)
- Imprimez le cadre avec les lignes
- Assurez vous que l'image rentre exactement dans le cadre et que les lignes forment une phrase et 4 chiffres
- Plastifier le cadre et l'image ou collez les sur du bois, du carton etc. afin de faciliter la mise en main des deux parties.
- Imprimez la question "Qui est la solution?" et fixez-la sur le miroir dans le contenant final.
- Mettez le cadre dans la salle, et la carte du monde dans la boite précédente.

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240
Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.



ana do quinto

LE MONDE



LE MONDE

LE MONDE

QUI est la solution ?

Dr Z.

5.7 Article de fin

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Cliquez ici pour accéder à la version modifiable de l'article de fin : vous pourrez insérer une photo du groupe prise pendant l'escape game et la placer par dessus le cadre prévu à cet effet.

Imprimez l'article discrètement pendant que les joueur.euse.s s'affairent à solutionner les énigmes, et l'assistant.e de laboratoire pourra apporter cet article une fois le dialogophone activé.

Si cela n'est pas possible, vous trouverez l'article "neutre" en page suivante.

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

10 DÉCEMBRE 2050

LE JOURNAL ETUDIANT

FLASH INFOS

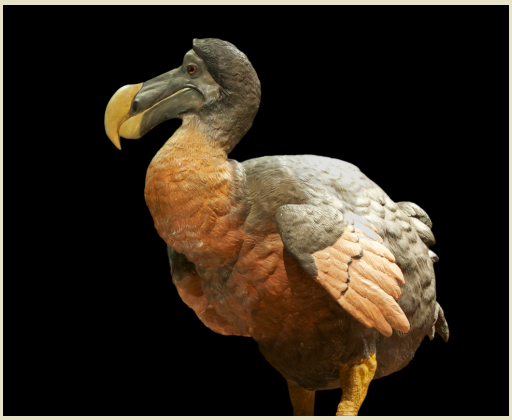
BONNES NOUVELLES POUR AUJOURD'HUI

LA CHINE ET LES ETATS UNIS TRAVAILLENT ENSEMBLE

Des lois commerciales équitables pour les entreprises et les travailleurs - 2
politique climatique novatrice - 3

Un groupe secret de scientifiques a activé le "dialogophone", une machine à communication il y a plus d'une vingtaine d'années. Nous célébrons aujourd'hui les 90 ans du Dr Z, le représentant du groupe. Les spécialistes sont convaincu.e.s qu'en activant cet instrument, l'humanité vit aujourd'hui dans la paix et la compréhension mutuelle. Quelles auraient été les conséquences sans cette précieuse machine ? Nous célébrons la réussite de Dr Z et de son équipe courageuse et dévouée – Merci !

MONDE



LE DODO DE RETOUR À L'ÎLE MAURICE

Grâce à la collaboration mondiale des scientifiques et une politique climatique pertinente, le dodo est de retour - page 5

L'hebdomadaire de Bruxelles

VOL. 3145 | 2021

DÉCOUVERT CETTE SEMAINE

COURIR EST-IL UN CRIME ?! COFFREY DE BROOKLYN À NEW-YORK NOUS EXPLIQUE

LES ÉCOLES PUBLIQUES DE BOSTON NOUS EXPLIQUENT COMMENT VOIR LE MONDE

D'OÙ VIENNENT LES STÉRÉOTYPES - UNE ENQUÊTE HISTORIQUE

UN SPÉCIAL "SCIENCES" : ASTRONOMIE

ET TOUTES LES INFORMATIONS ESSENTIELLES DE NANCY DOOLITTLE

DÉCOUVERT CETTE SEMAINE

POURQUOI COURIR EST UN CRIME - COFFREY DE BROOKLYN À NEW-YORK NOUS EXPLIQUE

Coffrey de Brooklyn

"A l'extérieur, je suis encore plus une cible et une menace car je suis noir" témoigne Coffrey, artiste, acteur, activiste et coureur de Brooklyn, à NY. Coffrey court régulièrement dans le centre ville de New York. C'est son sport préféré - de jour comme de nuit. Certaines personnes semblent effrayées lorsqu'il passe en courant à côté d'elles. Elles pensent peut-être que c'est un criminel, un voleur, etc. Et cela ne se limite pas au ressenti de Coffrey.

En 2012 Trayvon Martin a été tué en pleine rue car il... courait. George Zimmerman a tiré sur Trayvon Martin le soir du 26 février dans la ville de Sanford. Trayvon n'était pas armé et l'excuse de Monsieur Zimmerman était l'attitude de Trayvon, qui lui semblait douteuse.
Courir la nuit et être un homme "noir" effraie encore plus les gens. Coffrey est régulièrement arrêté par la police quand il court la nuit. "Que faites-vous ?" lui demandent-ils. Probablement pour savoir ce qu'il fait dans le quartier ou pour le tester.
Quand Coffrey part courir la nuit, il se met lui même en danger. Mais Coffrey affirme percevoir un changement depuis 2020, avec le mouvement "black lives matter" qui est devenu de plus en plus important.

Il a observé que la vie des noirs comptait de plus en plus, même pour les personnes blanches. Il a d'abord observé le mouvement "Black Lives matter" puis a rejoint les manifestations dans la rue.

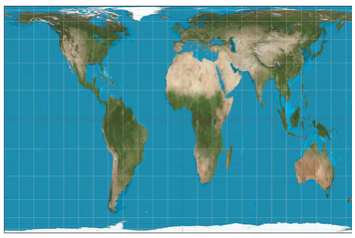
"J'ai une petite voix dans la communauté des coureurs" déclare Coffrey, mais il l'utilise. Il a lancé un mouvement de coureurs contre la discrimination, dans le but d'améliorer l'acceptation, la tolérance et la compréhension mutuelle. Au début, 40 à 60 coureurs participaient au mouvement et maintenant, près de 1500 personnes les ont rejoints. Ils proviennent de toutes origines ethniques et culturelles et font de ce mouvement de coureurs un puissant message dans le monde du sport.

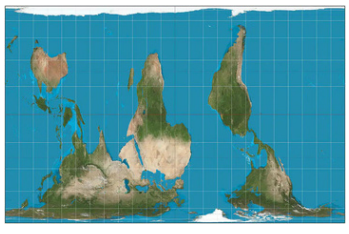
DÉCOUVERT CETTE SEMAINE

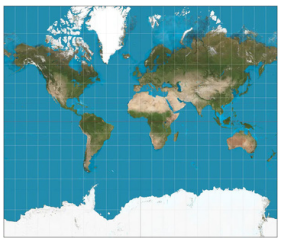
LES ÉCOLES PUBLIQUES DE BOSTON NOUS DISENT COMMENT VOIR LE MONDE

Les écoles publiques de Boston ont récemment annoncé qu'elles allaient utiliser la carte du monde basé sur la projection de Peters, c'est la première fois qu'un district scolaire public américain le fait.
Pourquoi ? **Parce que la projection de Peters montre avec précision les tailles des différents pays.** Bien qu'elle déforme la forme des pays, cette façon de dessiner une carte du monde évite **l'exagération de la taille des pays développés en Europe et en Amérique du Nord et la réduction de celle des pays moins développés en Asie, en Afrique et en Amérique du Sud.**
C'est ce qui se passe avec la projection de Mercator, plus couramment utilisée, qui exagère la taille de la Terre autour des pôles et la rétrécit autour de l'équateur. Ainsi, le « Nord » développé apparaît plus grand que la réalité, et les régions équatoriales, qui ont tendance à être moins développées, apparaissent plus petites. C'est particulièrement problématique, étant donné que les premières cartes du monde, basées sur la projection de Mercator ont été produites par des colonialistes européens.

Pourquoi ce problème se pose-t-il? Simplement parce que le monde est rond et une carte est plate. Imagine dessiner une carte du monde sur une orange, peler la peau pour laisser une seule pièce et l'aplatir. Ça se déchirerait, bien sûr. Mais imagine que tu peux l'étirer. Comme tu peux l'imaginer, la carte dessinée sur sa surface se déformerait.
Les distorsions que cela amène sont majeures. Différentes projections déforment les cartes de différentes façons. La projection de Mercator représente le Groenland comme plus grand que l'Afrique. Mais, en réalité, l'Afrique est 14 fois plus grande que le Groenland. Cela modifie la façon dont vous voyez la taille – et, selon certains, la façon dont vous voyez l'importance – des différentes parties du monde. **Ce n'est donc pas uniquement un dilemme de cartographe, c'est un problème politique.**







UNE ENQUETE SUR LES STEREOTYPES EN EUROPE

D'OÙ VIENNENT-ILS ET POURQUOI ILS RESTENT PRÉSENTS

Les stéréotypes sont toujours liés à une époque. Juste après la Seconde Guerre Mondiale, les Allemand.e.s étaient perçu.e.s comme agressif.ve.s et autoritaires. Les personnes chinoises aux Etats-Unis avaient une image plutôt positive jusqu'à la crise économique.

Les stéréotypes apparaissent à une époque : ils sont liés à un moment spécifique de l'Histoire et intégrés dans un contexte socio-politique-économique. Cela permet souvent au groupe dominant de garder le pouvoir. Un stéréotype naît en lien avec un événement spécifique et une personne particulière. Par exemple, lorsqu'un homme fait du mal à une jeune femme et qu'il s'avère qu'il vient d'un pays arabe, les médias rapportent de différentes façons ce fait, en faisant peur pour certains, puis les personnes généralisent et chargent émotionnellement l'événement. Cela conduit à un stéréotype : tous les demandeurs d'asile sont de potentiels criminels dangereux.

Parfois, certains éléments d'un stéréotype ont un fondement historique. Par exemple, on dit que les Allemand.e.s sont bien organisé.e.s, très structuré.e.s et ponctuel.le.s. En Allemand, pour dire "OK", on peut dire "In ordnung" - ce qui veut littéralement dire que tout est bien organisé. Mais cela ne veut pas dire que tou.te.s les allemand.e.s sont bien organisé.e.s !

Les stéréotypes peuvent être positifs et bien sûr négatifs. Ils sont souvent utilisés pour s'amuser (Les femmes autrichiennes portent des "dirndl" et dansent dans les montagnes) et sont souvent ridicules ou absurdes, sans affecter les personnes ou le groupe concerné.

UNE ENQUETE SUR LES STEREOTYPES EN EUROPE

D'OÙ VIENNENT-ILS ET POURQUOI ILS RESTENT PRÉSENTS

Les stéréotypes sont souvent négatifs... Il est plus facile pour nous de mémoriser les défauts des autres que leurs qualités. C'est en même temps un processus qui nous fait nous sentir supérieur.e.s, mieux que les autres. Nous valorisons notre propre groupe et notre identité individuelle et collective. Il est important d'en être conscient.e et de questionner des généralisations. Les stéréotypes sur les autres pays et/ou people ne sont pas les mêmes selon notre groupe d'appartenance. Un.e français.e a probablement d'autres stéréotypes sur ll'Estonie, qu'un.e Lithuanien.ne - un.e voisin.e.

Quant aux stéréotypes en Europ, d'où viennent-ils ?

POMMES-DE-TERRE - La Pomme de Terre est un aliment de base en Irlande. On la croise dans la quasi-totalité des spécialités gastronomiques irlandaises. La pomme de terre était un des aliments essentiels de la paysannerie irlandaise et des classes modestes. Durant la Grande Famine (1845-1848), l'ensemble des productions de pommes de terre en Irlande sont touchées par un parasite, le mildiou, qui entraîne le pourrissement inévitable du tubercule.
Face à cette pénurie de pommes de terre : les irlandais.es ne parviennent à subsister et meurent massivement.

CORRIDA - Nous pensons souvent que la Corrida, tradition espagnole qui consiste à faire courir et combattre un taureau et un homme, est appréciée par tou.te.s les espagnol.e.s. Même s'il s'agit d'une pratique populaire, cette dernière n'est pas apprécié de tou.te.s. Le public est composé en grande partie de touristes.

BUVEURS DE VIN - Les vins français sont des vins de renommée internationale. En conséquence, de nombreuses personnes pensent que le vin occupe une place centrale dans les habitudes de consommation des français.es.

UNE ENQUETE SUR LES STEREOTYPES EN EUROPE

D'OÙ VIENNENT-ILS ET POURQUOI ILS RESTENT PRÉSENTS (SUITE)

CHOCOLAT - La réputation du chocolat belge s'est construite avec les fèves de cacao utilisées en Belgique qui possèdent une qualité supérieure grâce notamment au choix précis du lieu d'origine de leur récolte, et à la manière de les travailler.
Le chocolat suisse est réputé pour son chocolat au lait onctueux et pur. Les suisses sont les premiers consommateur.rice.s de chocolat. Iels sont à l'origine de l'invention de la tablette de chocolat, l'invention du chocolat au lait.
RICHES AVEC DES SKIS - La Suisse est réputée pour ses paysages composés de montagnes (Alpes Suisses) mais aussi pour ses salaires élevés. Par exemple, certain.e.s français.es partent en Suisse pour y travailler, mais il ne faut pas oublier que le niveau de vie est lui aussi plus élevé.
PIZZA - La Pizza est une spécialité culinaire italienne, de Naples plus précisément, qui s'est mondialisée. Les couleurs du drapeau italien y sont souvent associées (sur la devanture de l'enseigne, sur le menu...).
DEUTSCHE QUALITÄT - slogan publicitaire de l'enseigne Volkswagen prônant l'efficacité allemande en matière de qualité, ne se limitant pas à l'automobile... Cela perpétue l'idée que les allemand.e.s sont organisé.e.s et efficaces.
VÉLO VÉLO VÉLO - La Hollande est considérée comme le pays du vélo ! En effet, le vélo est un sport répandu dans ce pays. L'aménagement du territoire est adapté pour les cyclistes. Il y a de nombreuses routes et pistes cyclables confortables. La Première Guerre mondiale a marqué un tournant dans les pratiques des hollandais.es. Les Pays-Bas sont soumis.es au blocus de l'Allemagne par les Anglais et ainsi privé.e.s d'essence. Les voitures à l'arrêt, l'intérêt du vélo est flagrant et une industrie du cycle se développe.
VIKINGS - Ces mystérieux.euses explorateur.rice.s sont originaires des pays scandinaves. Ces dernier.e.s ont été stéréotypé.e.s dans les films, les jeux vidéos, ce qui a influencé la représentation que nous avons des Vikings.

UNE ENQUETE SUR LES STEREOTYPES EN EUROPE

D'OÙ VIENNENT-ILS ET POURQUOI ILS RESTENT PRÉSENTS (SUITE)

GRAND.E.S ET BLOND.E.S - Cette vision est réductrice car la population n'est pas homogène au Danemark, ni ailleurs. S'il est vrai que la proportion de blond.e.s aux yeux bleus est plus élevée dans cette partie de l'Europe, cela a tendance à s'effacer notamment avec le mélange des populations, le métissage.

SAUNAS - Le sauna fait parti de la culture des pays nordiques. Il s'agit d'une pratique courante et populaire en Suède. Cette tradition se retrouve dans les chansons, la mythologie, les contes... Le sauna est un événement social, il permet d'échanger, de se détendre, c'est aussi un lieu où sont pris des décisions politiques et commerciales.

VAMPIRES - Dracula fait référence à "Vlad l'Empaleur" qui a vécu en Roumanie au XVe siècle et était prince de Valachie.Cependant, Dracula n'est qu'un personnage fictif créé par l'écrivain irlandais Bram Stooker qui n'a de racines ni dans le folklore roumain ni dans la littérature roumaine.

VODKA - La Vodka est un symbole culturel de la Russie. C'est en Russie que la Vodka a été inventée. C'est une boisson populaire, peu couteuse. Cependant, les boissons alcoolisées consommées ne se limitent pas à la Vodka !

ABSINTHE - Durant une période de prohibition dans les années 1910 en Europe, la République Tchèque est le seul pays a ne pas avoir interdit la consommation d'absinthe. Depuis, l'absinthe est omniprésente dans les boutiques de souvenirs et les bars du centre-ville de Prague.

GOULASCH - Le goulasch est à l'origine une soupe hongroise très répandue en Europe centrale. C'est une soupe paysanne à base de viande de bœuf, de légumes variés et d'aromates.

DÉSERT NUCLÉAIRE - Depuis la catastrophe nucléaire à Tchernobyl en Ukraine, les habitant.e.s ont déserté, la ville a été abandonnée.

COUSIN.E.S BALTES - Nous avons tendance à réduire la Lettonie, la Lituanie et l'Estonie aux pays Baltes, pays proches de la Mer Baltique. Par manque de connaissance, nous pensons qu'ils partagent la même culture et les regroupons sous la même appellation.

Consignes pour le début du jeu pour le groupe

- Travaillez en équipe - c'est le seul moyen pour trouver les solutions aux énigmes et réussir votre mission !
- Vous n'avez pas besoin de démonter, casser ou forcer quoi que ce soit. Surtout ne forcez pas les serrures.
- Ne sortez pas de la pièce.
- Il y a des cadenas et des mots de passe numériques sur l'ordinateur. Ils peuvent être composés de lettres ou de chiffres.
- Vous pouvez déplacer des éléments
- Vous pouvez demander des conseils à l'assistant.e de laboratoire.
- N'écrivez sur aucun des papiers ou de l'équipement. Des feuilles de papier blanc et des crayons sont fournis pour que vous puissiez prendre des notes.
- Attention à l'ordinateur - c'est un vrai !
- Vous allez jouer l'escape game pendant 1h environ puis nous allons faire le débriefing.

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Debriefing

Petit guide pour le.a maître.sse du jeu pour débriefer le jeu en apportant du contenu théorique

Ce guide devrait aider le.a maître.sse du jeu à débriefer l'escape game en guidant les plus jeunes dans leur réflexion. Vous pouvez trouver les instructions du débriefing, les conseils durant le débriefing, les supports théoriques ainsi que des éléments pour approfondir la thématique.

L'objectif du projet Escape Your Stereotypes est de créer un escape game pédagogique centré sur l'interculturalité et la lutte contre les préjugés et les stéréotypes. Ce débriefing est proposé avec l'escape game, prêt à l'emploi.

De notre point de vue, l'apprentissage interculturel ne peut pas être seulement enseigné, cela doit être aussi expérimenté. En effet, c'est en encourageant et en échangeant avec les autres que l'on devient vigilant.e face aux stéréotypes. Se questionner sur nos croyances et être poussé.e à changer nos perspectives sont des façons de déconstruire les stéréotypes et préjugés. Dans la volonté d'offrir un support d'apprentissage interculturel adapté, nous sommes convaincu.e.s que ce dernier doit s'appuyer sur « l'apprentissage par l'action » et doit être ludique. Cela doit aussi amener à questionner les valeurs personnelles, les croyances et les points de vue. Cet escape game est un exemple de jeu basé sur l'apprentissage en faisant et rejoint le mouvement des jeux constructifs (meaningful games).

Mise en oeuvre du débriefing
Durée : environ 45 minutes

a. Debriefing général:

- Comment allez-vous ?
- Comment cela était ?
- Comment vous sentez-vous en tant que groupe ?
- Comment vous sentez-vous après cette activité ?
- Qu'avez-vous le plus aimé ? Qu'est ce qui vous a dérangé ?

b. Debriefing sur le thème principal du jeu

Utilisez la pièce où le jeu se déroule et positionner des tableaux blancs, des ardoises ou des feuilles blanches vierges à côté de chaque énigme.
Le debriefing permettra d'écrire les mots-clefs issus de la réflexion des participant.e.s, tout en leur permettant de visualiser les réflexions extraites de leur expérience du jeu, directement sur place.
L'animateur.rice peut apporter des faits théoriques si besoin.

Pour une catégorie d'énigmes ou pour chaque énigme, demandez aux participant.e.s :

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

- Qu'avez-vous vécu ? (faits)
- Comment vous sentiez-vous dans cette situation ? (sentiments)
- Quelles surprises y avait-il ? qu'est-ce que vous avez le plus aimé ? qu'est-ce qui vous a dérangé ? (sentiments)
- Que comprenez-vous de cette expérience ? (analyse)
- Qu'est-ce que cette activité a révélé sur vous-mêmes ? (analyse)
- Qu'aimeriez-vous retenir de cette expérience ? quel est le lien avec la vie réelle ? (transformation, conclusion)

c. Objectifs d'apprentissage pour chaque énigme

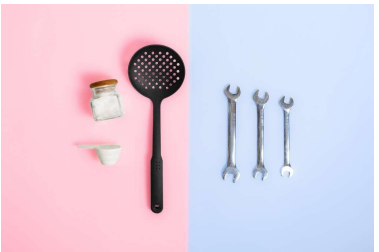
Chaque énigme a son propre objectif d'apprentissage, ce qui peut être utilisé pour le débriefing afin d'interroger les joueur.euse.s sur leurs connaissances et leurs opinions ainsi que pour apporter plus de contenu théorique sur les stéréotypes et la discrimination.

Pour lea maître.sse de jeu, nous recommandons de lire les grandes lignes théoriques sur les stéréotypes et les préjugés afin de pouvoir donner des informations théoriques lorsque les participant.e.s ont des difficultés à comprendre ou à expliquer une situation.

Stéréotypes - préjugés - discrimination

La **catégorisation** est un mécanisme élémentaire et universel de la perception humaine, qui consiste à diviser le monde environnant en catégories fondées sur des caractéristiques. Ce processus est automatique et involontaire : il permet d'identifier des groupes sociaux ou des individus, de trouver ses repères et de se positionner dans la société. La catégorisation permet de gagner du temps dans le traitement de l'information. Elle répond à une demande de compréhension et de prédictions. Les individus se sentent mieux dans leur peau (puisqu'iels pensent généralement que leur groupe est meilleur que les autres groupes).

Un **stéréotype** est une croyance partagée par un groupe au sujet d'un autre groupe, positive, négative ou neutre. Un stéréotype n'est pas une catégorie, mais une idée fixe ou une croyance sur une catégorie, une représentation cognitive d'un groupe social et de ses membres. Elles donnent lieu à des opinions simplistes, souvent erronées et à un ensemble de croyances sur les groupes (p. ex., « les femmes sont plus douces que les hommes », « les hommes sont faits pour diriger »). Elles (idées, croyances) constituent la base sur laquelle peuvent être fondés les préjugés et, par la suite, les comportements discriminatoires.



Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Les **préjugés** sont des jugements, des opinions préconçues sans fondement, expériences préalables sur un sujet ou un groupe. Ces jugements conduisent à des attitudes - par exemple, je change de trottoir quand je vois un homme avec une barbe, une longue tunique et un bonnet de prière, parce que j'ai peur. Ces idées préconçues contre un groupe de personnes leur attribuent des caractéristiques ou des comportements qui ne peuvent pas être généralisés ou qui ne sont tout simplement pas fondés sur la réalité.

Ces émotions menant à des jugements nous sont inculquées au cours du processus de socialisation et sont donc très difficiles à changer ou à supprimer, il est donc important d'en être conscient.e.

Dans le jeu :

Enigme	**L'apprentissage basé sur le jeu et debriefing**
Enigme "perspectives"	*> Comprendre le concept de tolérance envers l'ambiguïté* *> Voir que deux points de vue différents peuvent être "justes" et acceptables* *> Être conscient.e qu'être dans une situation peu claire n'est pas problématique*
La tolérance de l'ambiguïté est une compétence interculturelle (attitude), c'est la capacité à accepter l'ambiguïté et le manque de clarté et être en mesure d'y faire face de façon constructive. Ce qui veut dire, être capable de saisir les idées, les ressentis et les intentions des autres, accepter qu'il peut y avoir des perspectives et des interprétations multiples de n'importe quelle situation. C'est aussi montrer un réel intérêt sur ce que ressentent les autres et sur la façon dont iels perçoivent les situations. Cela est nécessaire, par exemple, quand on a une perspective différente de la personne avec qui on a affaire - on ne voit pas et/ou ne comprend pas la même chose, même si cela est évident pour nous. Cette compétence est utile dans les situations où l'on ne comprend pas les nouvelles règles/ le savoir vivre (dans un pays étranger) et lorsqu'on ne sait pas comment réagir. Cela peut aussi aider à communiquer avec différents codes de communication sans savoir si l'autre personne a compris. Lorsque des personnes intolérantes à l'incertitude ou à l'ambiguïté font face à de nouvelles situations, elles sont exposées à des sentiments allant de la simple inquiétude au stress, à l'anxiété. En conséquence, iels mettent en œuvre un ensemble de stratégies pour s'éloigner, éviter ou éliminer l'incertitude. La tolérance de l'ambiguïté est comme toute autre compétence, progressivement acquise par une personne en fonction de sa situation.	
Enigme "chronologique"	*> Savoir que les stéréotypes sont liés à une époque - à un moment spécifique dans l'histoire et ancrés dans un contexte socio-politique-économique.* *> Savoir que les stéréotypes négatifs à propos des autres modifient et / ou maintiennent les structures de pouvoir des groupes dominants.* *> Les stéréotypes sont une généralisation qui sont parfois ancrés dans l'Histoire*
Les stéréotypes sont toujours liés à une époque. Juste après la Seconde Guerre Mondiale, les Allemand.e.s étaient perçu.e.s comme agressif.ve.s et autoritaires. Les	

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

personnes chinoises aux Etats-Unis avaient une image plutôt positive jusqu'à la crise économique.
Que pensez-vous des femmes qui portent le voile? Un groupe d'hommes ayant une barbe et portant une tunique longue et un bonnet religieux ?
Les stéréotypes apparaissent à une époque - ils sont liés à un moment spécifique de l'Histoire et intégrés dans un contexte socio-politique-économique. Cela permet souvent au groupe dominant de garder le pouvoir. Un stéréotype naît en lien avec un événement spécifique et une personne particulière. Par exemple, un demandeur d'asile (un homme venant d'un pays arabe) fait du mal à une jeune femme : les médias rapportent de différentes façons ce fait, en faisant peur pour certains, puis les personnes généralisent et chargent émotionnellement l'événement. Cela conduit à un stéréotype : tous les demandeurs d'asile sont de potentiels criminels dangereux.

Parfois, certains éléments d'un stéréotype ont un fondement historique. Par exemple, on dit que les Allemand.e.s sont bien organisé.e.s, très structuré.e.s et ponctuel.le.s. En Allemand, pour dire "OK", on peut dire "In ordnung" - ce qui veut littéralement dire que tout est bien organisé. Mais cela ne veut pas dire que tou.te.s les allemand.e.s sont bien organisé.e.s !

Enigme "Individus & symboles"	*> savoir qu'avoir des stéréotypes est un processus mental normal du cerveau pour catégoriser et organiser le « monde inconnu »* *> Les joueur.euse.s doivent remettre en question leur façon de penser :* *Réaliser qu'une première présomption peut être erronée* *Comprendre l'importance du non jugement* *Comprendre l'importance de remettre en question nos propres opinions et convictions* *> être conscient.e de la façon dont nous comblons les lacunes dans nos connaissances*

La **catégorisation** est un mécanisme élémentaire et universel de la perception humaine, qui consiste à diviser le monde environnant en catégories fondées sur des traits caractéristiques. Ce processus est automatique et involontaire : il permet d'identifier des groupes sociaux ou des individus, de trouver ses repères et de se positionner dans la société.
Un **stéréotype** est une croyance partagée par un groupe au sujet d'un autre groupe, positive négative ou neutre. Un stéréotype n'est pas une catégorie, mais une idée fixe ou une croyance sur cette catégorie, une représentation cognitive d'un groupe social et de ses membres. Ses croyances donnent lieu à des opinions simplistes, souvent erronées et mènent à un ensemble de croyances sur les caractéristiques d'un groupe. Les jeunes de 12 à 13 ans ont déjà intégré des stéréotypes liés à différentes nations (les italien.ne.s parlent fort et avec leurs mains, les anglais.es sont…) sans jamais être allé.e.s dans le pays concerné ou avoir rencontré une personne de ce pays. Cela peut être mis en relation avec l'énigme "individus & symboles" : le Mexicain - un trafiquant de drogue, l'homme arabe - un extrémiste…
Les stéréotypes peuvent constituer la base sur laquelle peuvent être fondés les préjugés et, par la suite, les comportements discriminants.
L'évolution progressive d'un stéréotype vers un comportement discriminant peut être schématisée de façon simplifiée comme ceci :

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

- Catégorisation
- Stéréotypes
- Préjudices
- Stigma
- stéréotypes discriminatoires
- Actes et comportements discriminatoires
- Racisme, sexisme, xénophobie, homophobie

Enigme "Course" N° 1	*> Les joueur.euse.s doivent questionner leur façon de penser:* *Réaliser que la première présomption peut-être erronée* *Comprendre l'importance du non jugement* *Réaliser les lacunes de nos connaissances*

Les décisions sont souvent prises sur la base de renseignements limités (manque de connaissance). Parfois, nous connaissons seulement un fait sur une personne ou un groupe mais notre cerveau veut construire toute l'histoire pour comprendre la réalité. Nous avons donc des interprétations et des hypothèses qui pourraient être considérées comme vraies. Il n'est pas certain que l'information dont nous disposons soit suffisante pour dresser un tableau d'ensemble.

Si on voit un homme mexicain et de la drogue, on peut facilement penser que cette personne peut être impliquée dans le trafic de drogue, en se basant sur nos stéréotypes. Si nous en savons plus sur la personne (portrait dans le journal), nous commençons à voir l'ensemble du tableau. Le manque de connaissance est lié à des situations spécifiques et des groupes de personnes. L'histoire de l'homme noir qui court mais nous ne savons pas pourquoi : certaines personnes ont interprété la situation en s'appuyant sur leurs stéréotypes. Dans "Individus et Symboles", nous sommes amené.e.s à assembler des portraits de personnes avec des symboles représentant des stéréotypes - nous faisons des suppositions et des interprétations basées sur nos idées préconçues sans connaître la personne.

Il s'agit d'être conscient.e des lacunes de nos connaissances et de reconnaître que les faits peuvent être expliqués de différentes façons.

Enigme "Course" N°2	*> Faire l'expérience d'un témoignage où la personne fait face à des stéréotypes* *> Indiquer que les stéréotypes ont des impacts sur les intéractions entre les personnes* *> Identifier les conséquences des stéréotypes sur les personnes victimes de stéréotypes* *> Reconnaître que les stéréotypes peuvent avoir une influence négative sur une personne ou un groupe - des personnes sont exclues par des actes discriminatoires de la part du groupe dominant.*

Les stéréotypes et, par la suite, les préjugés qui en découlent, peuvent nuire et « blesser » les personnes touchées et constituer une source d'inégalités :

Les stéréotypes et les préjugés peuvent avoir un double impact[1]:

[1] Defenseurs des Droits, April 2021
https://www.defenseurdesdroits.fr/sites/default/files/atoms/files/ddd_fic_stereotypes_prejuges.pdf

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

- Les stéréotypes sont souvent internalisés par les personnes ciblées, ils sont source d'auto-censure. Ils amènent à une baisse de confiance en soi et à une dévaluation. Cet effet sociologique est appelé "*stereotype threat*", menace du stéréotype en français (Steele & Aronson, 1995)[2] . Cela réfère à la peur, à la menace que peut ressentir une personne qui appartient à un groupe stéréotypé négativement. Cette personne éprouve de la peur et par la suite du stress quand iel risque de confirmer, à travers sa présentation ou son comportement un stéréotype négatif. Cette menace, à son tour, l'amène involontairement à confirmer le stéréotype[3]. Mise sous pression face à cette vulnérabilité, la personne va statistiquement sous-performer par rapport à l'autre groupe. Le facteur de stress négatif rend la personne sous-performante - dans des conditions où la menace stéréotypée est absente, cette personne est capable de faire la même performance que l'autre groupe.
- Les stéréotypes influencent les décisions d'une personne car elle va légitimer ses idées et actions en se basant sur les attributs liées à une catégorie spécifique de personnes. (Exemple: Une femme d'un certain âge s'en sort plutôt bien à un entretien d'embauche, mais les personnes qui décident pensent qu'elle ne peut probablement plus, à cause de son âge, supporter le rythme de travail, qu'elle s'adaptera moins, qu'elle sera moins flexible et qu'elle aura besoin de plus de pause, etc) (Exemple du jeu)[4]

Enigme du "Menu Euro Café"	*> Remettre en question les stéréotypes et les préjugés des participant.e.s à l'égard des autres personnes et des « cultures »* *> Savoir que les stéréotypes sont une construction sociale, politique et culturelle.* *> Comprendre que les stéréotypes visent aussi à définir nos propres groupes, à valoriser nos qualités en sous-estimant celles des autres*

Les stéréotypes peuvent être positifs (Les norvégien.ne.s sont tous riches et bien éduqué.e.s) et bien sûr négatifs (les hommes noirs sentent mauvais). Ils sont souvent utilisés pour s'amuser (Les femmes autrichiennes portent des "dirndl" et dansent dans les montagnes) et sont souvent ridicules (absurdes), sans affecter les personnes (le groupe) concerné.

Les stéréotypes sont souvent négatifs… Il est plus facile pour nous de mémoriser les défauts des autres que leurs qualités. C'est en même temps un processus qui nous fait nous sentir supérieur.e.s, mieux que les autres. Nous

[2] Steele, C. M., & Aronson, J. (1995). Stereotype threat and the intellectual test performance of African Americans. *Journal of Personality and Social Psychology, 69*(5), 797–811.
http://mrnas.pbworks.com/f/claude%20steele%20stereotype%20threat%201995.pdf

[3] Racky Ka-Sy, Docteur in Psychology, specialized in the work of stereotypes and racism https://rackykapsy.com/

[4] Defenseurs des Droits, April 2021
https://www.defenseurdesdroits.fr/sites/default/files/atoms/files/ddd_fic_stereotypes_prejuges.pdf

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

valorisons notre propre groupe et notre identité individuelle et collective, ce qui est un processus psychologique normal. Les stéréotypes négatifs sur les individus maintiennent les structures de pouvoir du groupe dominant.	
Enigme "Mappemonde"	*> Savoir que les stéréotypes sont une construction sociale, politique et culturelle.* *> Comprendre que les stéréotypes visent aussi à définir nos propres groupes, à valoriser nos qualités en sous-estimant celles des autres* *> Savoir que les stéréotypes négatifs sur d'autres personnes maintiennent également des structures de pouvoir du groupe dirigeant.*
L'énigme de la Mappemonde montre deux versions différentes de la carte du monde. La projection de Mercator est la carte que nous voyons habituellement et la projection de Peter représente une vue préservant les surfaces des pays. La projection de Mercator, qui est la plus souvent utilisée, exagère la taille de la Terre autour des pôles et la réduit autour de l'équateur. Ainsi, l'hémisphère nord développé apparaît plus grand que la réalité, et les régions équatoriales, qui ont tendance à être moins développées, apparaissent plus petites. C'est particulièrement problématique étant donné que les premières cartes du monde s'appuyant sur la projection de Mercator ont été produites par des colonialistes européens. Quand on parle des pays du Nord et du Sud, le Nord et le Sud géographiques sont relatifs - la planète tourne autour d'elle-même et autour du Soleil - dans l'espace, il n'y a ni haut ni bas. C'est une construction politique pour catégoriser différents pays et différentes personnes. Par exemple, le terme "pays du tiers monde" était employé pour les pays à faible revenu. Nous voyons probablement des images différentes lorsque nous pensons aux pays du tiers monde ou aux pays à faible revenu, mais il s'agit des mêmes pays. Il faut être conscient.e que les stéréotypes négatifs ou dégradants sur d'autres personnes maintiennent également des structures de pouvoir bénéfique au groupe dominant. Enfin, il arrive que l'on s'attribue des caractéristiques soi-même. L'objectif ici est de créer une identité commune de groupe qui peut être liée à une ville, une nation, un club… Où peut mener cette identité commune ?	

d. Plus de matériaux pour travailler sur les stéréotypes et les discriminations

Pack éducatif "all different - all equal" - idées, ressources, méthodes et activités pour l'apprentissage interculturel et non-formel pour les jeunes et les adultes
https://book.coe.int/fr/droits-de-l-homme-citoyennete-democratique-et-interculturalisme/7234-education-pack-all-different-all-equal-ideas-resources-methods-and-activities-for-non-formal-intercultural-education-with-young-people-and-adults-3rd-edition.html

Jeux de cartes contre les discriminations (français)
http://www.keski.fr/fr/wp-content/uploads/2015/05/DossierPre%CC%81sentJeuCartesDISCRIMINABLES-KESKI.ppt.pdf

Journal d'animation (français)
23 ressources pour combattre les préjugés et les discriminations
https://www.jdanimation.fr/actualites/23-ressources-pour-combattre-les-prejuges-et-les-discriminations

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Annoncer la couleur (français)
Livres pour jeunes sur la lutte contre les stéréotypes et les discriminations
https://www.annoncerlacouleur.be/taxonomy/term/170?page=1

Guide pédagogique (français)
Mener des actions de sensibilisation grâce à l'Éducation au Développement et à la Solidarité Internationale (EADSI)
https://www.ritimo.org/IMG/pdf/guide_ssi_pre_juge_s_version_ritimo-5_-_copie.pdf

e. Bibliographie :

Cohen-Emerique M., Eléments de base pour une formation à l'approche des migrants et plus généralement à l'approche interculturelle.,*Annales de Vaucresson* n° 17, 1980, Pp 116-139., Choc culturel et relations interculturelles dans la pratique des travailleurs sociaux. Formation par la méthode des incidents critiques., *Cahiers de Sociologie économique et culturelle, (Ethnopsychologie)* n° 2, Décembre 1984, Pp. 183-218.

Cohen-Emerique M., Connaissance d'autrui et processus d'attribution en situation interculturelles. Cahiers de Sociologie économique et culturelle (Ethnopsychologie) n° 10, 1989. Pp 95-107.

Education Pack "all different - all equal"
Ideas, resources, methods and activities for non-formal intercultural education with young people and adults
https://book.coe.int/fr/droits-de-l-homme-citoyennete-democratique-et-interculturalisme/7234-education-pack-all-different-all-equal-ideas-resources-methods-and-activities-for-non-formal-intercultural-education-with-young-people-and-adults-3rd-edition.html

J.-B. SEGAL et S. DELOUVEE (2008) – Stéréotypes, préjugés et discrimination, in Dunod (ed.).

L.H. KRIEGER (2008) – Un problème de catégories : stéréotypes et lutte contre les discriminations, in IEP Paris et FFA (ed.)

P. SCHARNITSZKY (2006) – Les pièges de la discrimination : tous acteurs, tous victimes, in L'Archipel (ed.), pages 171 à 175.

RY BOURHIS et A. GAGNON (2006) – Les préjugés, la discrimination et les relations intergroupes, in R.J. Vallerand (ed.), « Les fondements de la psychologie sociale », pages 531 à 598.

T-KIT 4 « intercultural learning » second edition, Council of Europe and European Commission, 2018, p15

Projet n°2018-3-FR02-KA205-015240 . Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.