

JEU « MOBILISÉ.ES CONTRE LE RACISME »

Vous avez entre les mains un jeu de plateau coopératif : les joueurs mobilisent ensemble les ressources pour contrer la progression de la haine. On gagne ensemble ou on perd tous ensemble.

Comment réagir à l'agression raciste ? pour surmonter la surprise et la sidération qui suit, il est important de connaître les ressources que l'on peut mobiliser ; Pour la mise en œuvre du jeu, le MRAP les a regroupées en 4 catégories : Associations, Loi et institutions, Connaissances et Presse et réseaux sociaux.

En répondant correctement aux questions, les participants marquent des points. Il s'agit de cumuler 4 points pour chaque type de ressources avant que ne soient produits 4 faits racistes. Il importe donc de matérialiser la progression de chaque score.

Deux présentations du jeu ont été élaborées.

L'une adaptée au cadre familial comporte juste des cartes. Il conviendra alors de se munir d'un dé à 6 faces et de reproduire la fiche de score. L'autre, pour une mise en œuvre dans un atelier d'éducation populaire se fera autour d'un plateau permettant de suivre la progression du jeu.



Créé en 1949, le MRAP agit
contre toutes les formes de
racisme.

Il est reconnu comme mouvement
d'éducation populaire et dispose
de l'agrément du ministère de
l'éducation nationale.

Il développe des outils
éducatifs. Il est membre de la
Commission Nationale
Consultative des Droits de
l'Homme (CNCDH).

CONTACTEZ-NOUS

43 bd de Magenta 75010 Paris - 01 53 38 99 99

mrp@mrp.fr - @mrpofficiel

**MOBILISÉ.E.S
CONTRE LE
RACISME**

**RÈGLES
DU JEU**

mrp

VERSION PLATEAU

Matériel

Un plateau : au centre 4 cases qui accueilleront le score des « faits racistes ».

Chaque angle est dédié à un type de ressources ; chacun comporte 4 cases et un espace pour y disposer les cartes ressources correspondantes. Voir image, page suivante.

Un dé à six faces ; 5 figurines pour marquer chacun des scores.

Quatre séries de cartes Ressources : Associations (le dé marque 2), Loi ou Institutions (dé sur 3), Connaissances (dé sur 4), Presse et Réseaux sociaux (dé sur 5). Sur chaque carte est indiqué le niveau de difficultés (au dos une, deux ou trois étoiles).

Une règle du jeu et un livret permettant à l'animateur de trouver des approfondissements pour mener des échanges avec un joueur. Celui qui totalise le plus de cartes a gagné.

Préparation du jeu

Sur le plateau, les cartes ressources sont empilées face cachée, les piles sont disposées à côté du plateau comme indiqué. Les figurines sont disposées sur les cases « départ ».

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune lance le dé.

Si le résultat du lancer est 1, la figurine « faits racistes » progresse d'une case.

Si le résultat du lancer est 2, 3, 4 ou 5 l'animateur ou le joueur placé à côté du lanceur de dé prend la première carte ressource et pose la question du niveau de difficulté adapté. Si le joueur interrogé sait répondre, la figurine correspondant au type de ressources avance d'une case sur son parcours. Sinon, aucun point n'est marqué. La carte est glissée sous le tas.

Pour les questions ouvertes, l'animateur ou le groupe apprécie si la réponse proposée est acceptée.

Si le résultat du lancer est 6, le joueur choisit le domaine de la question qui lui sera posée. Fin de la partie

Lorsque les 4 figurines ressources sont parvenues à la case « 4 » avant la figurine « faits racistes », la partie est gagnée. Si la figurine « faits racistes » a atteint la case 4 avant les 4 autres, la partie est perdue.

Variante :

Le joueur (ou l'équipe) qui a donné une bonne réponse conserve la carte. A la fin de la partie, on peut comptabiliser les cartes réunies par chaque joueur. Celui qui totalise le plus de cartes a gagné.

VERSION CARTES

Matériel

On dispose de 120 cartes questions à répartir selon le type de ressource. La règle du jeu sera inscrite sur une (ou des cartes). Un modèle de feuille de score est imprimé sur une carte (voir image à droite).

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune lance le dé.

Si le résultat du lancer est 1, on marque un point dans la colonne « Faits racistes ».

Si le résultat du lancer est 2, 3, 4 ou 5 l'animateur ou le joueur placé à côté du lanceur de dé prend la première carte ressource et pose la question du niveau de difficulté adapté. Si le joueur interrogé sait répondre, un point est marqué dans la colonne correspondant au type de ressources. Sinon, aucun point n'est marqué.

La carte est glissée sous le tas.

Pour les questions ouvertes, l'animateur ou le groupe apprécie si la réponse proposée est acceptée.

Si le résultat du lancer est 6, le joueur choisit le domaine de la question qui lui sera posée.

Fin de la partie

Lorsque les 4 colonnes ressources sont complétées avant la colonne « faits racistes », la partie est gagnée. Si la colonne « faits racistes » est complétée avant les 4 autres, la partie est perdue.

Variante :

Le joueur (ou l'équipe) qui a donné une bonne réponse conserve la carte. A la fin de la partie, on peut comptabiliser les cartes réunies par chaque joueur. Celui qui totalise le plus de cartes a gagné.

