

OBJECTIF' INTERCULTURALITÉ

L'OBJECTIF DU JEU EST DE GAGNER LE MAXIMUM DE POINTS EN EXPÉRIMENTANT LE PLUS D'EXPÉRIENCES INTERCULTURELLES EN SE METTANT DANS LA PEAU D'UN PERSONNAGE FICTIF. CECI EST UN JEU DE STRATÉGIE ET DE DÉBAT, QUI PERMET DE RÉVÉLER LES INÉGALITÉS GLOBALES ET INDIVIDUELLES FACE À L'INTERCULTURALITÉ : CAR ILS AURONT CHACUN 7 CARACTÉRISTIQUES PERSONNELLES (TIRÉES AU HASARD) ;

Durée	Type d'animation	Nombre d'animateur·ice·s	Nombre de participant·e·s
1h minimum (plutôt 2h)	jeu de rôle et plateau	1 par groupe/table	6



Public ciblé : à partir de 14 ans



Dernière date de mise à jour : mai 2026



Type d'espace : en intérieur, avec des tables est plus pratique.



Créé par/pour : le projet connexion.s d'E&D, dans le cadre d'un échange interculturel en Tunisie.



Matériel :

- annexes
- Dés
- pions



Objectifs pédagogiques :

- Approfondir les connaissances sur les limites et obstacles de l'accès aux expériences interculturelles (et leur diversité) ;
- Identifier les rapports de domination existants (le problème et les inégalités de l'accès aux expériences interculturelles) ;
- Imaginer des alternatives et des moyens de surmonter ces obstacles d'un point de vue individuel et collectif.



Descriptif

C'est un jeu de plateaux de 5 à 6 **joueurs maximum**.

L'objectif du jeu est de gagner le maximum de points en expérimentant le plus d'expériences interculturelles.

Un jeu de stratégie : car les joueur.se.s devront toujours décider à chaque fois du chemin qu'ils veulent emprunter ainsi que des expériences interculturelles qu'ils souhaitent atteindre (le plateau est à chemins multiples) ;

Un jeu révélateur des inégalités globales et individuelles face à l'interculturalité : car ils auront chacun 7 caractéristiques personnelles (tirées au hasard) ;

Un jeu avec une part de « liberté » et d'interprétation/débat : car à chaque fois qu'ils tomberont sur une case "obstacle", iels décideront de si iels sont impactés ou non par la carte (selon leurs 7 caractéristiques personnelles).

Timing

DURÉE	OBJECTIF
15	Présentation de l'activité et constitution des groupes / tables de jeu (6 jeunes max)
45	Phase de jeu
25	Debrief en petits groupes
20	Debrief général



Règles et déroulé du jeu

Le matériel

Installer le plateau de jeu, et les cartes (identité, ressources, boost) à côté du plateau. Les 6 participant·es s'assoient autour de la table avec l'animateur·ice du jeu.

Lien du visuel cartes de jeu : [Objectiv'interculturality - Canva](#)

Si vous n'avez pas prévu de « pions » pour le plateau de jeu, chaque joueur·e peut choisir un jeton individuel (par exemple une bague, un capuchon de stylo, une pièce de monnaie...)

Les cartes identités

Avant de commencer la partie, **chacun·e des joueur·ses doit constituer son « profil personnage », en tirant au hasard une carte, de chacune des 7 catégories de caractéristiques** (les « cartes identités ») : cela leur permettra de connaître leur situation économique, leur identité de genre, leurs origines etc... Les profils ne sont pas pensés pour être représentatifs, **c'est à chaque joueur·e de s'imaginer la vie de son personnage** en fonction des caractéristiques tirées au hasard, et donc de prendre des décisions en fonction de cela dans la suite du jeu.

Comment et où se déplacer sur le plateau

Où les joueurs·es doivent ils·elles aller sur le plateau ? Tout le monde démarre au centre du plateau, et **l'objectif est – grâce au lancé de dé – de se rendre sur le plus de cases « expériences interculturelles » possibles** (sur les extrémités du plateau de jeu), pendant la totalité du jeu. Chaque participant·e peut choisir où il·elle souhaite et peut aller, et choisir les chemins correspondants.

Comment se déplacer sur le plateau ? A chaque tour, le participant pioche le dé, et avance du nombre de cases du dé (leurs caractéristiques peuvent aussi leur donner d'autres pouvoirs/contraintes).

Chaque case « expérience interculturelle » atteinte par participant·e lui permet de gagner 1 point. Néanmoins, à chaque fois qu'un·e participant·e arrive sur cette case, **il·elle doit réfléchir à si il·elle pense effectivement « pouvoir » vivre cette expérience interculturelle** (et donc gagner le point) en fonction de ses caractéristiques personnelles. Par exemple, un·e participant·e pourra considérer qu'il·elle, en réalité, n'aurait pas pu atteindre la case « Faire 1 an de volontariat dans un pays étranger », parce qu'il·elle doit s'occuper de sa mère malade. Un débat / une discussion peut alors s'instaurer entre les participant·es, voire amener à la réflexion sur des alternatives / moyens de dépasser ces barrières.

Les cartes et cases obstacles/ressources

Que se passe-t-il lorsque les participant·e·s arrivent sur une case « obstacle » du plateau de jeu ?

Chaque case obstacle porte un numéro, l'animateur donne au participant la bonne carte obstacle à lire. La carte indiquera par exemple « Vous êtes en route pour vivre un échange interculturel en France, mais vous n'avez reçu que le vaccin chinois, qui n'est pas autorisé dans l'Union européenne. Vous ne pouvez pas encore vivre cette expérience, revenez au virage précédent ».

⇒ **le joueur doit décider s'il se sent ou non impacté par cette carte**, en fonction de ses caractéristiques personnelles. Il peut y avoir un **débat/discussion à la table** (max 2 minutes). Selon la décision, le joueur doit déplacer son jeton.

Que se passe-t-il lorsque les participant·e·s arrivent sur une case « ressources » du plateau de jeu ?

Chaque case ressource comporte une lettre, l'animateur donne au participant la bonne fiche ressource à lire. La carte indiquera par exemple « Vous avez pu vous faire vacciner grâce à un vaccin reconnu par l'Union européenne ». **Cette ressource peut les aider à surmonter les prochains obstacles maintenant ou plus tard.**

Note : Si une carte ressource ou une carte obstacle les fait avancer ou reculer, et qu'ils-elles arrivent sur une nouvelle case comportant également un numéro ressource ou obstacle :

- *Si c'est une case obstacles : faire comme si c'était une case normale, vide ;*
- *Si c'est une case ressources : ils-elles peuvent également recevoir cette nouvelle ressource, qui leur permettra éventuellement de surmonter l'obstacle vécu précédemment et donc de l'annuler.*
-

Note bis : Plusieurs participant·es peuvent se partager des cartes ressources / obstacles, car il n'y en a qu'un exemplaire par jeu.

Optionnel

Chaque joueur dispose d'une « feuille de match », pour compter le nombre de points qu'il-elle a obtenu grâce à ses expériences interculturelles + pour lister les différents obstacles qu'il a rencontrés, les réflexions et les débats, qui pourront servir ensuite à réaliser le debrief.

Avant-propos

Avant de démarrer le jeu, une fois que chacun.e aura constitué son profil, il est important de rappeler plusieurs points :

- **Les profils ne sont pas forcément réalistes ou cohérents (si tu viens d'une grande puissance et que tu es riche, il est dur de croire que tu sois analphabète). Cela est dû au fait que nous cherchons ici à comprendre certaines inégalités et discriminations de façon individuelles et non pas forcément intersectionnelle. Nous jouons pour voir quel frein pourrait exister, et comment on pourrait s'en sortir ou pas.**

- Les participant.e.s peuvent débattre sur le fait d'obtenir un avantage ou de refuser une carte malus, s'ils pensent que leur situation le justifie.
- Les cartes identités sont questionnables. Nous ne réduisons aucun individu à sa classe sociale, son niveau de richesse, à son origine ou à sa couleur de peau. Nous tentons d'utiliser les clichés dans le but de comprendre en quoi ils peuvent être nocif. Nous demandons donc de l'indulgence.

Annexes du jeu

Les visuels seront en pièces jointes

Les expériences interculturelles du plateau = les objectifs

Les cases sont résumées sur le plateau de jeu, mais voici la liste avec plus d'infos :

- ✓ Devenir le meilleur ami de votre voisin qui est d'une nationalité différente
- ✓ Bénévolat dans une association d'activités culturelles auprès des réfugiés de votre quartier
- ✓ Faire un échange universitaire dans un autre pays
- ✓ Passer 3 semaines de vacances dans un pays étranger
- ✓ Faire un projet de solidarité internationale à l'étranger tout l'été
- ✓ Échanger régulièrement avec une communauté internationale en ligne autour d'intérêts communs
- ✓ Séminaire interculturel dans mon pays avec de nombreux jeunes de différentes nationalités
- ✓ Vivre en résidence universitaire / colocation internationale
- ✓ Participer à une soirée culturelle avec danses, cours de musique, débats, initiation à la langue...
- ✓ Faire 1 an de volontariat dans un pays étranger

Les cartes d'identité

Ils doivent piocher les cartes pour construire leur identité : une de chaque catégorie

NB : besoin d'imagination, les personnages ne sont pas forcément "réalistes", vous pouvez vous mettre dans la peau du personnage

CARTES OBSTACLES :

1. L'officier de l'immigration te détient 24h pour suspicion de faux papier. Retourne à la dernière intersection.
2. tes responsabilités familiales t'empêchent de t'impliquer dans des longs projets ou des événements extérieurs. **Revenez au centre du plateau.**
3. Si tu souffres d'une maladie chronique invalidante, il est long et difficile pour toi de te déplacer. **Reculez de 2 cases.**
4. tu as une montée d'angoisse à l'idée de rencontrer de nouvelles personnes d'une culture différente de la tienne. **Passer au tour suivant.**
5. TU dois te déplacer avec un fauteuil roulant : beaucoup de pays n'ont pas d'équipements adaptés, tu dois faire des recherches les bonnes informations où voyager. **Passez au tour suivant.**
6. Si tu ne parles aucune langue étrangère. **retourne au centre du plateau et saute le prochain tour, le temps d'apprendre l'anglais.**
7. tu as besoin d'un visa pour aller dans ce pays. **si ta nationalité pourrait rendre les démarches compliquées, saute ton tour. Si non, ignore la.**
NB animateur : au tour suivant, le VISA est accordé, les jeunes peuvent jouer.
8. Venir en aide aux personnes réfugiés est mal vu par les politiques de ton pays d'origine. **Recule de deux cases si tu penses que les répercussions de ton choix te seront néfastes, ou alors avance d'une case si tu penses que ta situation te protège.**
9. Tu manques d'informations quant aux possibilités de mobilité et de volontariat qui existent. **Retourne à la dernière intersection.**
10. Vous avez des difficultés financières. **Retourne au centre du plateau si ta situation t'empêche d'y remédier car tu ne pourras finalement pas réaliser le projet.**
11. Vous n'avez pas beaucoup de temps pour voyager à l'étranger et il vous est plus facile de vivre l'interculturalité chez vous. **Reculez de 4 cases.**
12. Vous avez une forte conscience écologique et souhaitez réduire votre utilisation des vols. **Reculez de 3 cases.**
13. Vous souhaitez vous rendre dans un pays où votre vaccin Sinovac n'est pas reconnu. **Passez au tour suivant.**
14. Vous étiez censé aller dans un pays où une crise politique vient d'exploser. **Revenez à l'intersection précédente et changez vos plans.**
15. pour atteindre ta destination, tu fais escale dans un pays dont l'entrée n'est pas autorisée pour les personnes ayant changé de genre. Si tu es dans ce cas, rebrousse chemin. Si tu ne l'es pas, tu peux reculer d'une case ou décider d'avancer
Nb : reculer d'une case marque le soutien du personnage à la communauté transgenre. Est ce cohérent avec son profil ? Est-ce que cela ne représente pas un frein que le personnage ne pourrait pas se permettre ? C'est à l'animateur.ice d'aider au débat.
16. Vous avez des stéréotypes forts qui vous empêchent de rencontrer véritablement et profondément des jeunes étrangers. **Reculez de 3 cases.**
17. Vous deviez avoir une rencontre interculturelle en ligne, mais votre connexion internet est faible et ne cesse de vous déconnecter. **Passez le tour suivant.**
18. tu rencontres quelqu'un qui a beaucoup de préjugés envers les personnes racisées. **saute le prochain tour si tu penses qu'il te fera subir des discriminations.**

19. Tu es quelqu'un qui pense avoir souvent raison et tu penses ne pas avoir besoin d'atteindre le prochain objectif. **Traverse la passerelle puis avance de deux cases dans le sens inverse à l'objectif.**
20. Tu passes d'un pays à un autre mais tu fais une escale au Canada, qui n'acceptes pas ton entrée sur le territoire car tu n'as pas fait de visa pour le transit. **Retourne au centre du plateau.**

NB animateur : vous pouvez ajouter un happening à tout moment dans le jeu : « La pandémie COVID est de retour, toutes les frontières internationales sont fermées. **Tous les joueurs sur les chemins des expériences de mobilité passent au tour suivant, les autres peuvent jouer** ».

CARTES BOOSTER/RESSOURCES :

- A. Vous avez reçu une bourse Erasmus. **Avancez de 3 cases.**
- B. Votre parrain/marraine vous invite en vacances dans son pays. **Allez directement à l'objectif interculturel « Passez 3 semaines de vacances dans un pays étranger ».**
- C. Votre ami vous raconte son expérience de bénévolat et vous explique le processus. **Avancez de 2 cases.**
- D. Vous êtes sélectionné pour le projet Connexion·s. **Faites vos valises et avancez de 4 cases.**
- E. Vous avez enfin obtenu un vaccin Covid reconnu. **Utilisez-le quand vous voulez.**
- F. Vous avez obtenu une grosse subvention pour votre projet de solidarité internationale à l'étranger avec votre association. **Avancez de 3 cases.**
- G. Vous disposez d'une très bonne connexion internet et de bons appareils informatiques. **Avancez de 2 cases.**
- H. Vous avez participé à une « formation de préparation à l'expérience interculturelle ». **Utilisez-le quand vous voulez.**
- I. Vous avez un super passeport qui vous permet d'aller partout sans Visa ! **Avancez de 5 cases.**
- J. Si tu es très sociable, cela va t'aider à te faire des amis ! **Avance de 1 case.**
- K. Tu as beaucoup déménagé dans ta vie, donc tu t'adaptes facilement. **Avance de 2 cases.**
- L. Si tu n'es pas parti en vacances, ou si tu as réalisé un volontariat, tu obtiens une aide de l'Etat. **Avance de 3 cases.**
- M. Il n'y a pas beaucoup de participant.e.s pour le projet à venir, tu es automatiquement inscrit. **Tu arrives directement à la case du prochain objectif.**
- N. L'objectif que tu viens de réaliser t'a permis de développer des social skills indispensable à ta vie. **Avance de 2 cases en plus.**

Debrief en petits groupes

Résultats

Chaque joueur compte ses points obtenus grâce aux différentes expériences interculturelles vécues/réussies

Sentiments

Une table ronde pour permettre aux participant.e.s d'exprimer leur ressenti concernant le jeu, toujours en lien avec le personnage « fictif »

Réalité

Discussion au sein du groupe sur l'expérience du jeu, et s'ils pensent qu'il correspond à une certaine réalité, s'ils pensent que les gens rencontrent les mêmes obstacles / ou bénéficient des mêmes ressources ou privilèges.

Quel obstacle les a le plus touché.e.s, ou les a le plus interpellé.e.s

Discussions sur les inégalités qu'elle renforce.

En option si temps supplémentaire

Essayez de classer les différentes expériences interculturelles de la plus impactante à la moins impactante.

Ils doivent d'abord le faire par eux-mêmes (1 minute), puis se confronter au reste du groupe, et décider ensemble d'un rang. Le dernier = 1 point, le 2ème = 2 points, etc...

Chaque joueur.se doit recompter ses points en fonction de ce nouveau classement. Qui gagne maintenant ? est-ce la même ? y a-t-il des évolutions ?

Alternatives

Réflexions sur les alternatives, les manières d'aborder les obstacles et les barrières, d'un point de vue individuel et collectif

Debrief général (tout le monde)

Faites un cercle tous ensemble. Un groupe après l'autre (1 personne) se dirige vers le milieu du centre, et exprime un possible obstacle à l'accès à l'interculturalité, si les personnes se sentent personnellement concernées elles se rapprochent du centre du cercle. On recommence avec un autre groupe, et ainsi de suite, jusqu'à ce que le temps soit écoulé / ou qu'il ne reste plus d'obstacle. Ils peuvent parler des obstacles du jeu, mais de tous les autres aussi !

Brainstorm collectif sur les alternatives – méthode ?

Les outils pédagogiques d' E&D

E&D, en plus d'être un réseau d'associations de solidarité internationale jeunes et étudiantes, est aussi une association d'Education Populaire et d'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale (ECSI).

En effet, E&D utilise et imagine des outils Pédagogiques qui se veulent participatifs, ludiques, originaux et innovants et qui visent à provoquer des prises de conscience et à amener les participant·e·s à l'action tout en leur donnant des clés de lecture pour mieux comprendre les phénomènes sociétaux contemporains dans leur globalité en questionnant leurs origines et les liens qui les unissent.

Cette mission de création d'outils fait pleinement partie de l'ADN du réseau E&D. Ces outils, une fois créés, servent aux différentes actions d'E&D (formation, accompagnement de projets, plaidoyer, promotion de l'ECSI...). Néanmoins, ils ont aussi vocation à être diffusés et réutilisés par le plus grand nombre d'acteur·rice·s engagé·e·s. C'est pour cette raison que la majorité des outils pédagogiques d'E&D est accessible en ligne et sous une licence permettant leur libre utilisation tant qu'elle reste à but non-lucratif.



A

**TU VIENS DE RECEVOIR UNE
BOURSE ERASMUS
AVANCE DE 3 CASES**



connexion-s
ПОВРЗУВАЊЕ
ترابط



B

**TON PARRAIN/TA MARRAINE
T'INVITE DANS SON PAYS POUR LES
VACANCES.**

**VA DIRECTEMENT À LA CASE
"PASSER 3 SEMAINES DE VACANCES
DANS UN PAYS ÉTRANGER".**



connexion-s
ПОВЗУВАЊЕ
تربط



C

**TON AMI·E TE RACONTE SON
EXPÉRIENCE DE VOLONTARIAT
ET T'EXPLIQUE TOUT LE
PROCESSUS.**

AVANCE DE 2 CASES.



connexion-s
ПОВРЗУВАЊЕ
ترابط



D

**TU ES SÉLECTIONNÉE
POUR PARTICIPER AU
PROJET CONNEXION-S.
FAIS TES VALISES ET
AVANCE DE 4 CASES.**



Connexion-S
ΠΟΒΡΖΥВАЊЕ
ترباط



E

**TU OBTIENS ENFIN UN
VACCIN AU COVID
RECONNU.**

**UTILISE CETTE CARTE
QUAND TU VEUX.**



connexion-s
ПОВРЗУВАЊЕ
تربط



F

**TON ASSOCIATION VIENT
D'OBTENIR UNE GROSSE
SUBVENTION POUR VOTRE
PROJET DE SOLIDARITÉ
INTERNATIONALE.**

AVANCE DE 3 CASES.





G

**TU AS UNE TRÈS BONNE
CONNEXION INTERNET ET TU
POSSÈDES DES APPAREILS
INFORMATIQUES DE BONNE
QUALITÉ.**

AVANCE DE 2 CASES.



connexion-s
ПОВРЗУВАЊЕ
تربط



H

**TU AS PARTICIPÉ À UNE
FORMATION DE PRÉPARATION
AUX EXPÉRIENCES
INTERCULTURELLES.**

**UTILISE CETTE CARTE
QUAND TU VEUX.**





I

**TU POSSÈDES UN SUPER
PASSEPORT QUI TE PERMET
D'ALLER OÙ TU VEUX SANS
VISA !**

AVANCE DE 5 CASES.



connexion-s
ПОВРЗУВАЊЕ
تربط



J

**SI TU ES TRÈS SOCIABLE,
CELA VA T'AIDER À TE
FAIRE DES AMIS!
AVANCE DE 1 CASE.**



connexion-s
ПОВРЗУВАЊЕ
تربط



K

**TU AS BEAUCOUP
DÉMÉNAGÉ DANS TA VIE
DONC TU T'ADAPTES
FACILEMENT.**

AVANCE DE 2 CASES.



connexion-s
ПОВРЗУВАЊЕ
ترابط



L

**SI TU N'ES PAS PARTI EN
VACANCES, OU SI TU AS
RÉALISÉ TON VOLONTARIAT, TU
OBTIENS UNE AIDE DE L'ÉTAT.**

AVANCE DE 3 CASES.



Connexion-S
ПОУСЪВАНЕ
تربيط



M

**IL N'Y A PAS BEAUCOUP DE
PARTICIPANT.E.S POUR LE PROJET À
VENIR, TU ES AUTOMATIQUEMENT
INSCRIT.**

**TU ARRIVES DIRECTEMENT À LA
CASE DU PROCHAIN OBJECTIF.**



connexion-s
ПОВРЗУВАЊЕ
تربط



N

**L'OBJECTIF QUE TU VIENS DE
RÉALISER T'A PERMIS DE
DÉVELOPPER DES SOCIAL SKILLS
INDISPENSABLE À TA VIE.
AVANCE DE 2 CASES EN PLUS.**



connexion-s
ПОВРЗУВАЊЕ
ترابط

1

**L'OFFICIER DE L'IMMIGRATION
TE DÉTIENT 24H POUR
SUSPICION DE FAUX PAPIER.**

**RETOURNE À LA
DERNIÈRE INTERSECTION.**

connexion-s
ПОВРЗУВАЊЕ
ترابط



2

**TES RESPONSABILITÉS
FAMILIALES T'EMPÊCHENT DE
T'IMPLIQUER DANS DES LONGS
PROJETS OU DES ÉVÈNEMENTS
EXTÉRIEURS.**

**RETOURNE AU CENTRE
DU PLATEAUX.**



Connexion-s
ترباط
ПОВРЗУВАЊЕ



3

**SI TU SOUFFRES D'UNE
MALADIE CHRONIQUE
INVALIDANTE, IL EST LONG
ET DIFFICILE POUR TOI DE
TE DÉPLACER.**

RECOLE DE 2 CASES.



connexion-s
ПОВРЗУВАЊЕ
ترابط



4

**TU AS UNE MONTÉE
D'ANGOISSE À L'IDÉE DE
RENCONTRER DE NOUVELLES
PERSONNES D'UNE CULTURE
DIFFÉRENTE DE LA TIENNE.
SAUTE LE PROCHAIN TOUR.**



connexion-s
ПОВРЗУВАЊЕ
ترباط



5

**TU DOIS TE DÉPLACER AVEC UN
FAUTEUIL ROULANT : BEAUCOUP
DE PAYS N'ONT PAS
D'ÉQUIPEMENTS ADAPTÉS,
TU DOIS FAIRE
BEAUCOUP DE RECHERCHES AVANT
DE VOYAGER.**

SAUTE LE PROCHAIN TOUR.



Connexion-S
ПОВРЗУВАЊЕ
تربط



6

**SI TU NE PARLES AUCUNE
LANGUE ÉTRANGÈRE.**

**RETOURNE AU CENTRE DU
PLATEAU ET SAUTE LE
PROCHAIN TOUR, LE TEMPS
D'APPRENDRE L'ANGLAIS.**



connexion-s
ПОВРЗУВАЊЕ
ترابط



7

**TU AS BESOIN D'UN VISA POUR
ALLER DANS CE PAYS.**

**SI TA NATIONALITÉ POURRAIT
RENDRE LES DÉMARCHES COMPLIQUÉ,
SAUTE TON TOUR. SI NON, IGNORE LA
CARTE.**



connexion-s
ПОВРЗУВАЊЕ
ترباط



8

**VENIR EN AIDE AUX PERSONNES
REFUGIÉS EST MAL VU PAR LES
POLITIQUES DE TON PAYS D'ORIGINE**
RECOULE DE DEUX CASES SI TU PENSES QUE
LES REPERCUSSIONS DE TON CHOIX TE
SERONT NÉFESATES
OU ALORS AVANCE D'UNE CASE SI TU
PENSE QUE TA SITUATION TE PROTÈGE



Connexion-s
ПОВРЗУВАЊЕ
ترباط



9

**TU MANQUES D'INFORMATIONS
QUANT AUX POSSIBILITÉS DE
MOBILITÉ ET DE VOLONTARIAT
QUI EXISTENT.**

**RETOURNE À LA DERNIÈRE
INTERSECTION.**



connexion-s
ΠΟΡΕΥΒΑΝΕ
ترابط



10

**TU AS DES PROBLÈMES
FINANCIERS**

**RETOURNE AU CENTRE
DU PLATEAU SI TA SITUATION
T'EMPÊCHES D'Y REMÉDIER CAR TU
NE POURRAS FINALEMENT PAS
RÉALISER LE PROJET.**



Connexion-S
ПОВРЗУВАЊЕ
ترباط



11

**TU N'AS PAS ASSEZ DE TEMPS
POUR VOYAGER À L'ÉTRANGER :
C'EST PLUS FACILE POUR TOI DE
VIVRE DES EXPÉRIENCES
INTERCULTURELLES LOCALES.**

RECOLE DE 4 CASES.



connexion-s
ПОВРЗУВАЊЕ
ترابط



12

**TU AS DE FORTES
CONVICTIONS ÉCOLOGIQUES :
TU SOUHAITES DIMINUER
TES TRAJETS EN AVION.**

RECULE DE 3 CASES.



Connexion-s
ПОВРЗУВАЊЕ
ترباط



13

**TU VEUX ALLER
DANS UN PAYS DANS LEQUEL
TON VACCIN SINOVAC
N'EST PAS RECONNU.**

SAUTE LE PROCHAIN TOUR.



connexion-s
ПОВРЗУВАЊЕ
ترابط



14

**TON SÉJOUR DANS CE PAYS EST
COMPROMIS : UNE CRISE
POLITIQUE VIENT D'EXPLOSER.**

**RETOURNE À LA DERNIÈRE
INTERSECTION ET CHANGE DE
DIRECTION.**



connexion-s
ПОВРЗУВАЊЕ
ترباط



15

**POUR ATTEINDRE TA DESTINATION, TU
FAIS ESCALE DANS UN PAYS DONT L'ENTRÉE
N'EST PAS AUTORISÉ POUR LES PERSONNES
AYANT CHANGÉ DE GENRE.**

SI TU ES DANS CE CAS, REBROUSSE CHEMIN.

**SI TU NE L'ES PAS, TU PEUX RECULER D'UNE
CASE OU DÉCIDER D'AVANCER**



connexion-s
ΠΟΡΣΥΒΑΪΕ
ترابط



16

**TU AS DE FORTS STÉRÉOTYPES :
ILS T'EMPÊCHENT DE VRAIMENT
RENCONTRER DES JEUNES
D'AUTRES PAYS.**

RECULE DE 3 CASES.



connexion-s
ПОВРЗУВАЊЕ
ترابط



17

**TU DEVAIS PARTICIPER À UNE
RENCONTRE INTERCULTURELLE EN
LIGNE : TA CONNEXION EST TROP
FAIBLE, TU ES TOUT LE TEMPS
DÉCONNECTÉ·E.**

SAUTE LE PROCHAIN TOUR.



connexion-s
ПОВРЗУВАЊЕ
ترباط



18

TU RENCONTRE QUELQU'UN QUI A
BEAUCOUP DE PRÉJUGÉS ENVERS
LES PERSONNES RACISÉES.

SAUTE LE PROCHAIN TOUR SI TU
PENSES QU'IEL TE FERA SUBIR
DES DISCRIMINATIONS



Connexion-s
ПОВРЗУВАЊЕ
تربط

19

**TU ES QUELQU'UN QUI PENSE AVOIR
SOUVENT RAISON ET TU PENSES NE
PAS AVOIR BESOIN D'ATTEINDRE LE
PROCHAIN OBJECTIF.**

**TRAVERSE LA PASSERELLE PUIS
AVANCE DE DEUX CASES DANS LE
SENS INVERSE À L'OBJECTIF.**

connexion-s
ПОВРЗУВАЊЕ
ترابط



20

**TU PASSES D'UN PAYS À UN AUTRE
MAIS TU FAIS UNE ESCALE AU
CANADA, QUI N'ACCEPTES PAS TON
ENTRÉE SUR LE TERRITOIRE CAR TU
N'AS PAS FAIT DE VISA POUR LE
TRANSIT.**

RETOURNE AU CENTRE DU PLATEAU



connexion-s
ПОВРЗУВАЊЕ
ترابط



**HOMME
CISGENRE
HÉTÉROSEXUEL**



**HOMME
CISGENRE
HOMOSEXUEL**



**FEMME
CISGENRE
HÉTÉROSEXUELLE**



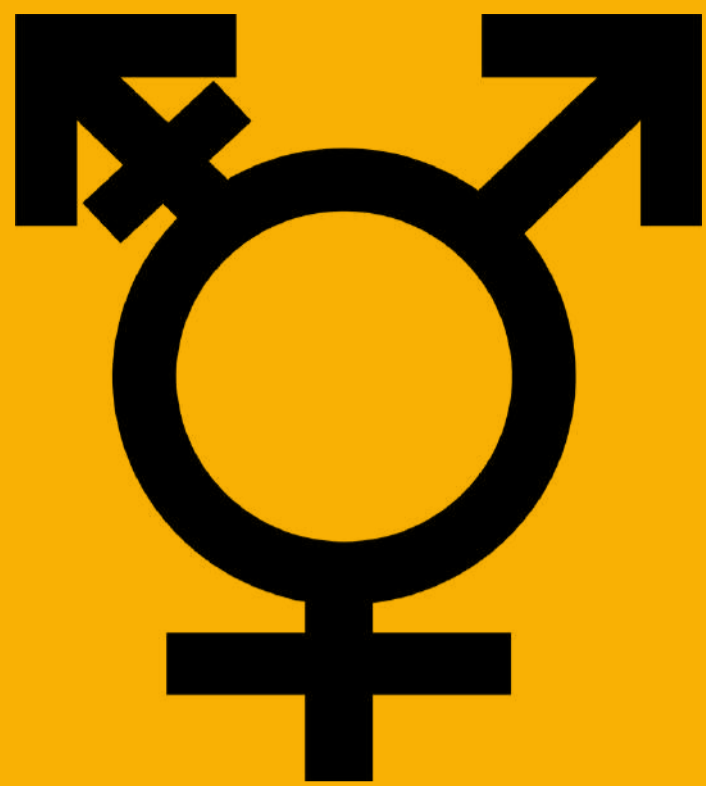
**FEMME
CISGENRE
HOMOSEXUELLE**



**HOMME
TRANSGENRE**



**FEMME
TRANSGENRE**



**PERSONNE NON
BINAIRE
QUEER**



ULTRA RICHE

**TU PEUX
LANCER LE DÉ
2 FOIS À
CHAQUE TOUR**



RICHE

**AJOUTE 1
POINT AU
SCORE DE TON
DÉ À CHAQUE
FOIS**



CLASSE MOYENNE



CLASSE MOYENNE



PAUVRE

**ENLÈVE 1 POINT
AU SCORE DE
TON DÉ À
CHAQUE FOIS**



PAUVRE

**ENLÈVE 1 POINT
AU SCORE DE
TON DÉ À
CHAQUE FOIS**



**SOUS LE SEUIL
DE PAUVRETÉ**

**ENLÈVE 2
POINTS AU
SCORE DE TON
DÉ À CHAQUE
FOIS**



**TU PARLES 3
LANGUES
INTERNATIONALES
DONT L'ANGLAIS**



**TU PARLES
ANGLAIS EN
PLUS DE TA
LANGUE
MATERNELLE**



**TU NE PARLE
PAS ANGLAIS
MAIS TU ES
BILINGUE
FRANCAIS
ESPAGNOL**



**TU PARLES
SEULEMENT TA
LANGUE
NATIONALE**



**TU PARLES 3
DIALECTES
(LANGUES
LOCALES) ET UN
PEU D'ANGLAIS**



**L'ANGLAIS EST
TA LANGUE
MATERNELLE**



**TU PARLES
TROIS LANGUES
PEU UTILISÉES
ET CONNAIS PEU
L'ANGLAIS**



**TU AS OBTENU
UN MASTER**



**TU N'AS PAS
FAIT D'ÉTUDE
APRÈS LE LYCÉE**



**TU AS ARRÊTÉ
L'ÉCOLE À LA
FIN DU COLLÈGE**



**TU POSSÈDES
UNE FORMATION
QUALIFIANTE
(BEP, CAP)**



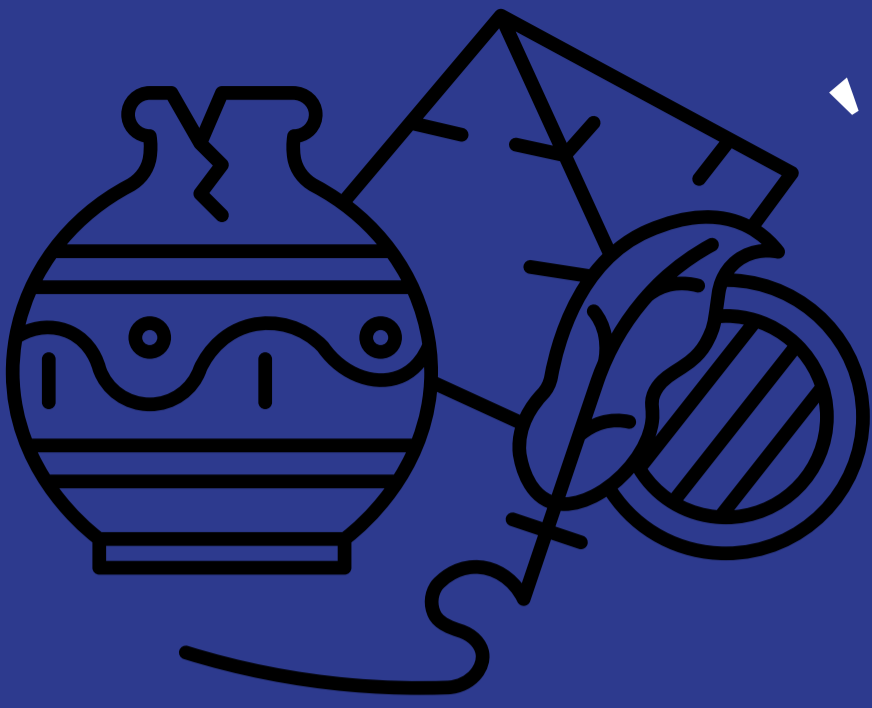
**TU ES
ANALPHABÈTE
(TU N'AS
JAMAIS APPRIS
À LIRE ET À
ÉCRIRE)**



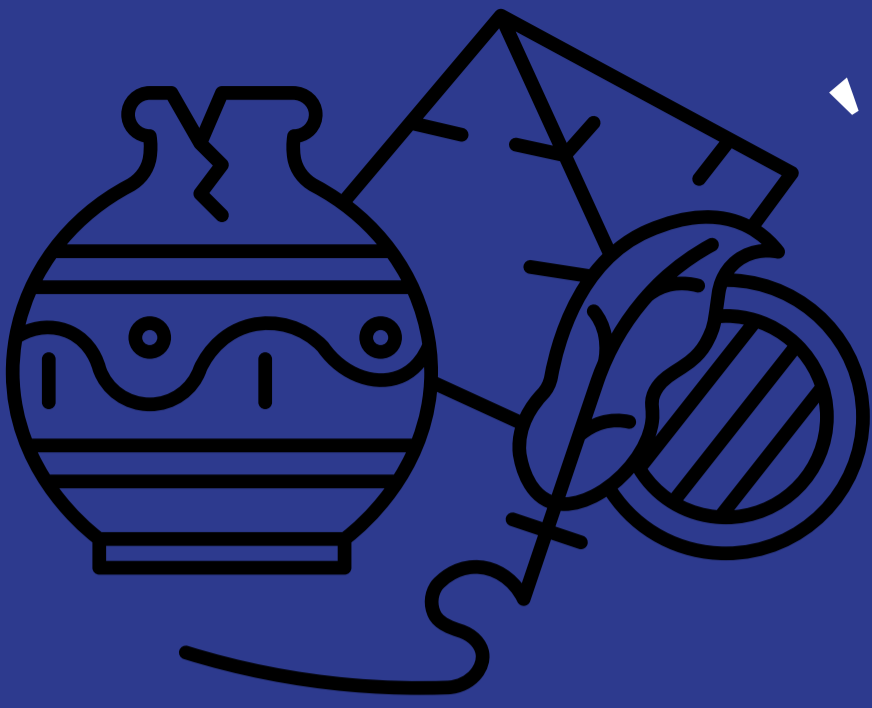
**TU AS (OU A
ÉTÉ) DIPLOMÉ
D'UNE GRANDE
ÉCOLE DE
COMMUNICATION**



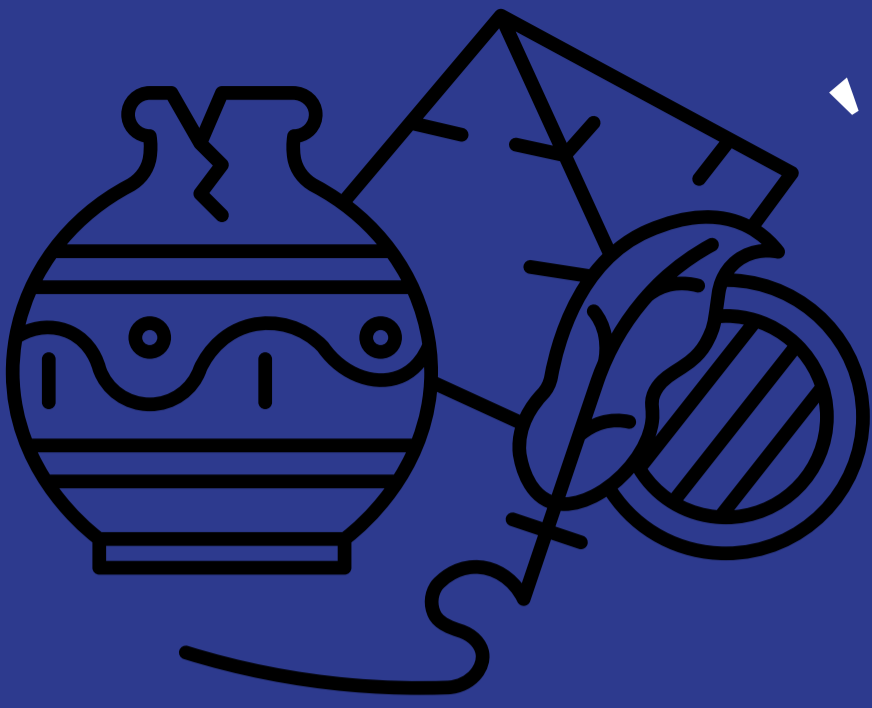
**TU AS UN
DIPLÔME, MAIS
IL N'EST PAS
RECONNU DANS
TOUS LES PAYS**



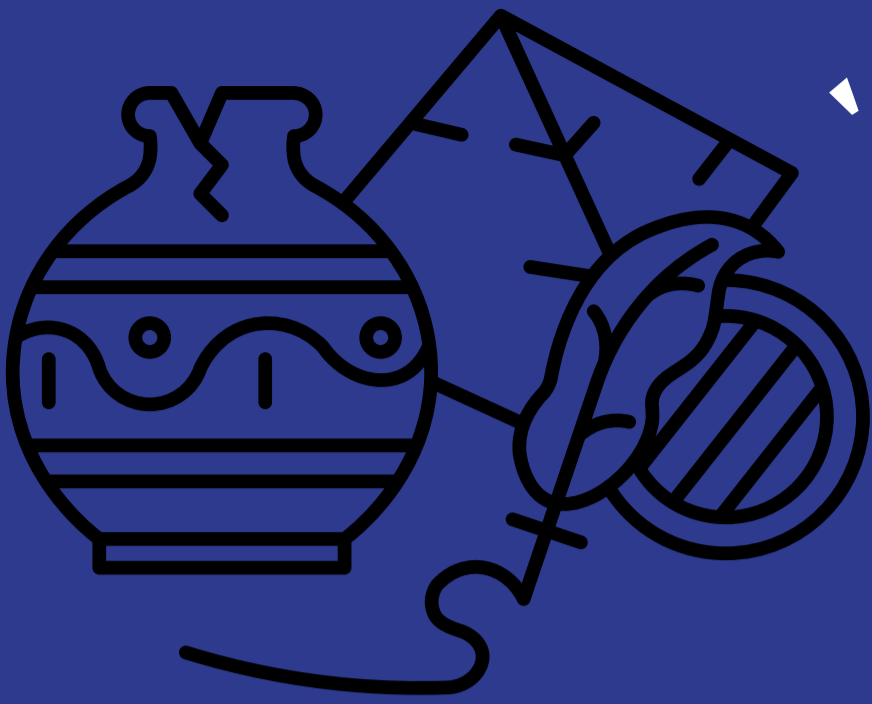
BLANC-HE



LATINO.A



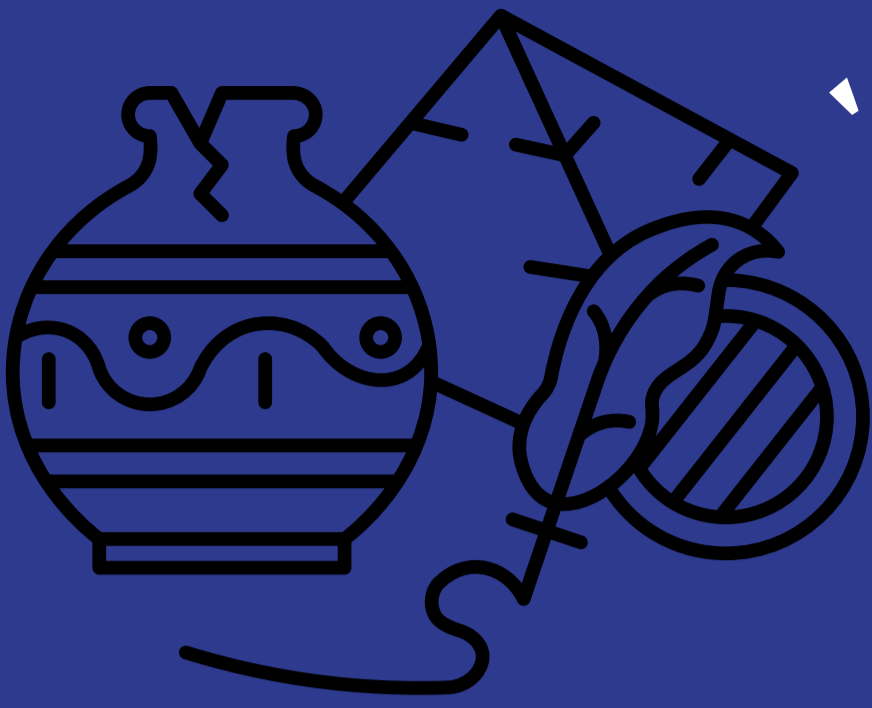
**EST-
ASIATIQUE
(CORÉE,
JAPON)**



MÉTIS-SE

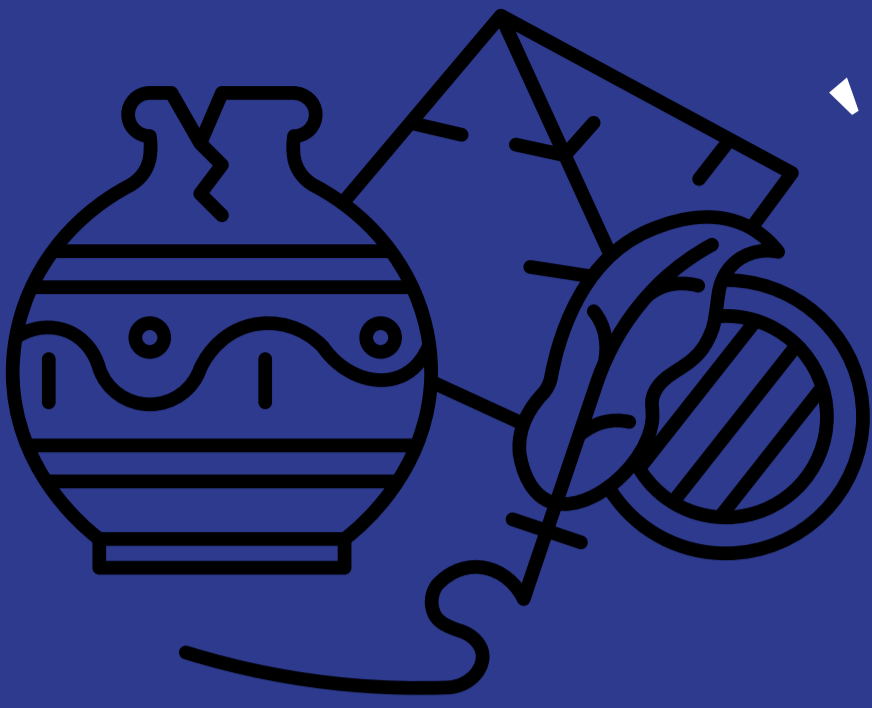
Dans ce cas-ci, nous utilisons ce terme pour désigner quelqu'un issu d'un **métissage**, c'est à dire que ses deux parents ne sont pas de la même origine / ethnie.

Cela peut donc être quelqu'un avec un parent noir et un parent blanc, mais également entre deux parents dont la couleur de peaux est blanche (russe et espagnol par exemple).

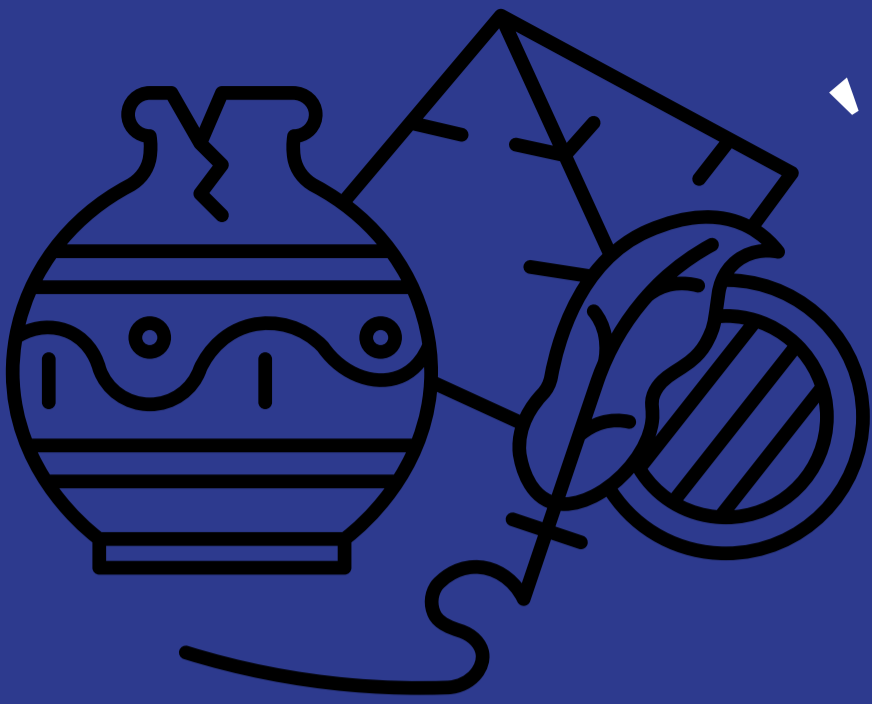


ARABE

Ici, nous désignons une personne issu du "monde arabe" : un ensemble de pays ayant pour langue officielle l'Arabe.



NOIR·E



ABORIGÈNE/ AUTOCHTONE

Dans ce cas-ci, nous utilisons ce terme pour designer une personne qui appartiendrait à un groupe ethnique ayant subi une oppression et un effacement de sa culture au profit d'un régime colonial étant aujourd'hui encore au pouvoir.

ex : aborigène d'Australie, natif américains....



**TU VIS DANS
UN ETAT
DÉMOCRATIQUE
ET PEU INFLUANT
À
L'INTERNATIONAL**



**TU VIS DANS
UN ÉTAT
DÉMOCRATIQUE
QUI EST UNE
PUISSANCE
RÉGIONALE**



TU VIS DANS UN ÉTAT AUTORITAIRE

un Etat autoritaire a un pouvoir détenu par un groupe de personnes ou un parti politique, interdisant toute opposition et restreignant les libertés d'expression et individuelles.

A la différence du régime totalitaire, il n'y a pas de contrôle total sur chaque aspects de la vie des citoyens.



**TU VIS DANS
UNE RÉPUBLIQUE
FÉDÉRALE QUI EST
UNE
HYPERPUISSANCE
POLITIQUE ET
MILITAIRE**



TU VIS DANS UN ÉTAT "FAILLI"

Un Etat failli est un Etat qui ne réussit pas à faire respecter son autorité sur l'intégralité de son territoire, et dont les services publics sont peu voir non présents.

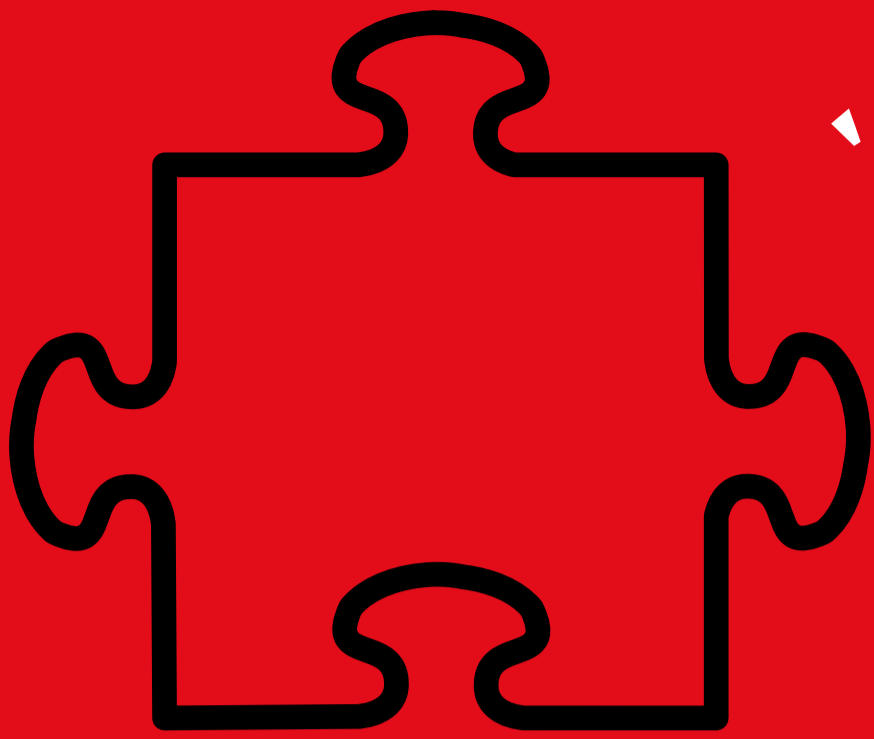
ex : le Yemen. Des groupes armés contrôlent certaines régions du pays et le gouvernement ne parvient pas à endiguer la crise humanitaire (famine).



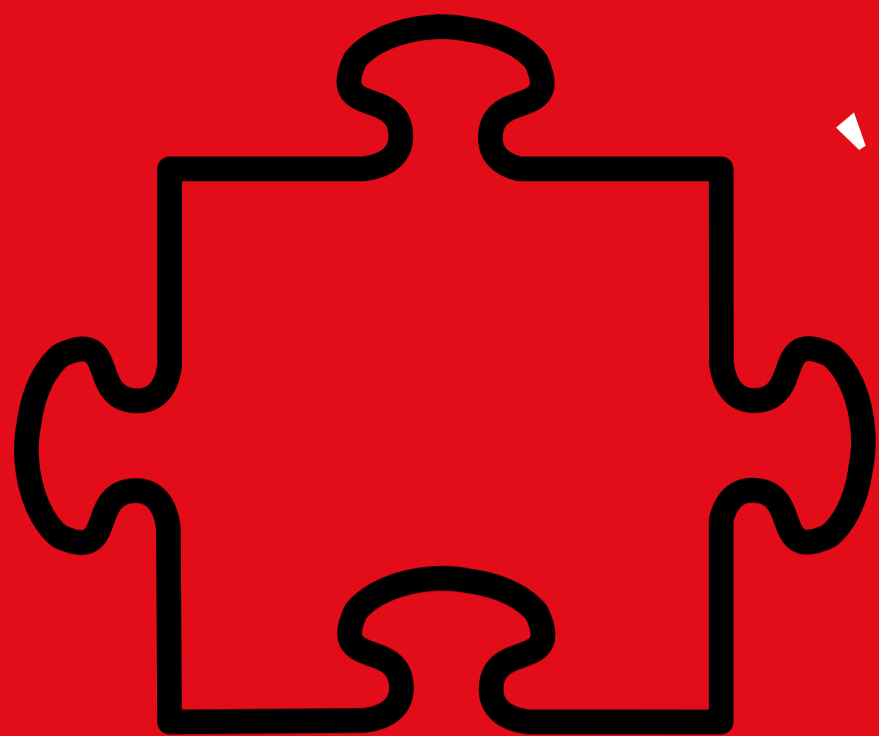
**TU VIS DANS
UN PAYS DONT LE
RÉGIME EST UNE
MONARCHIE
CONSTITUTIONNELLE**



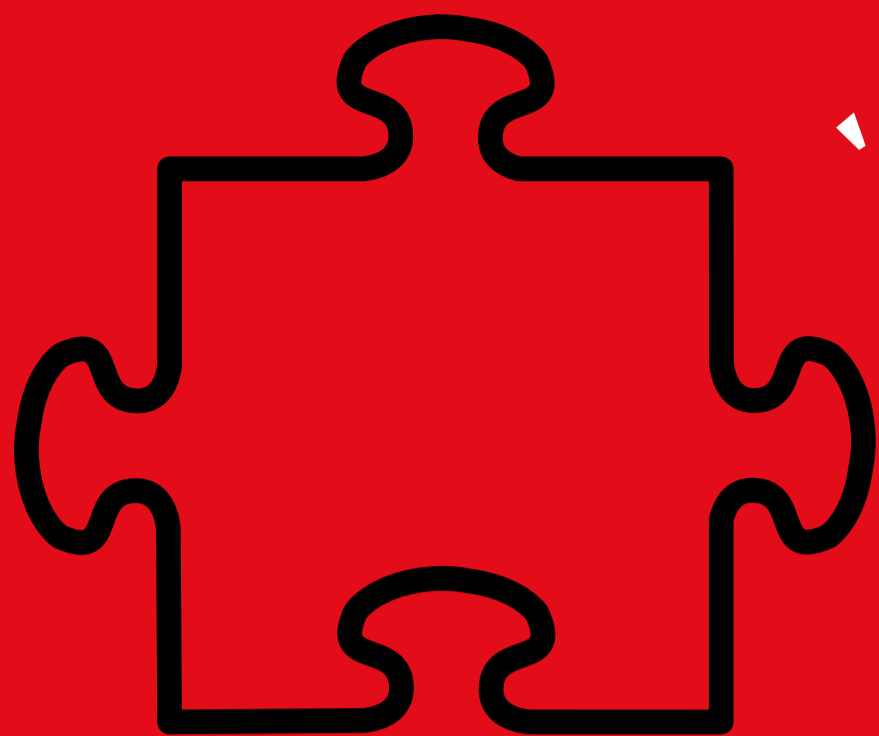
**TU VIS AU SEIN
D'UNE DICTATURE**



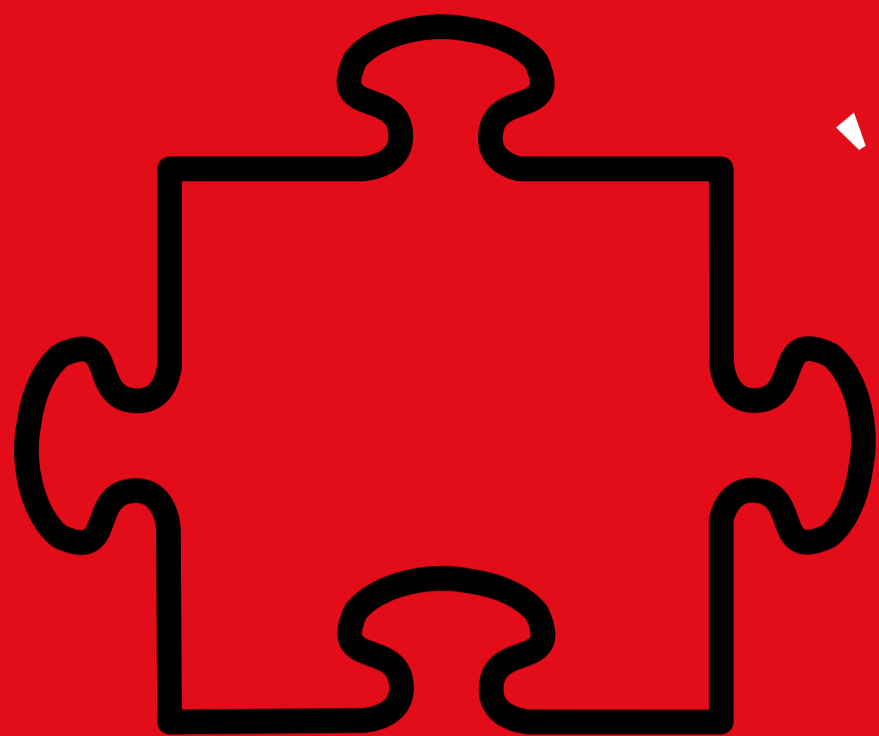
**TU ES TRÈS
JOVIALE ET
SOCIABLE**



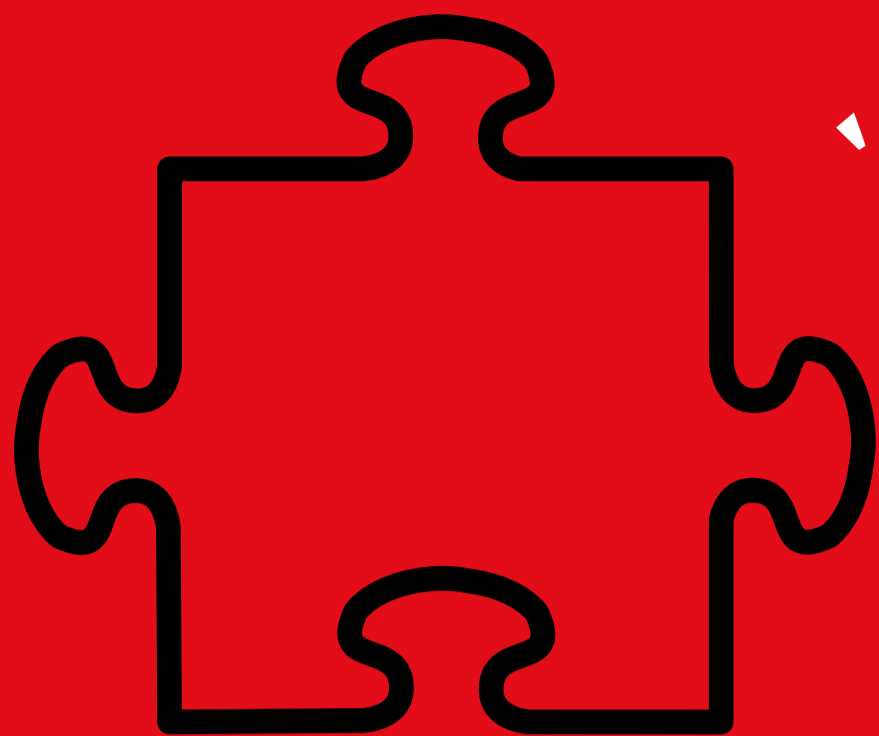
**TU ES QUELQU'UN
DE TRÈS SPORTIF
ET D'ENDURANT**



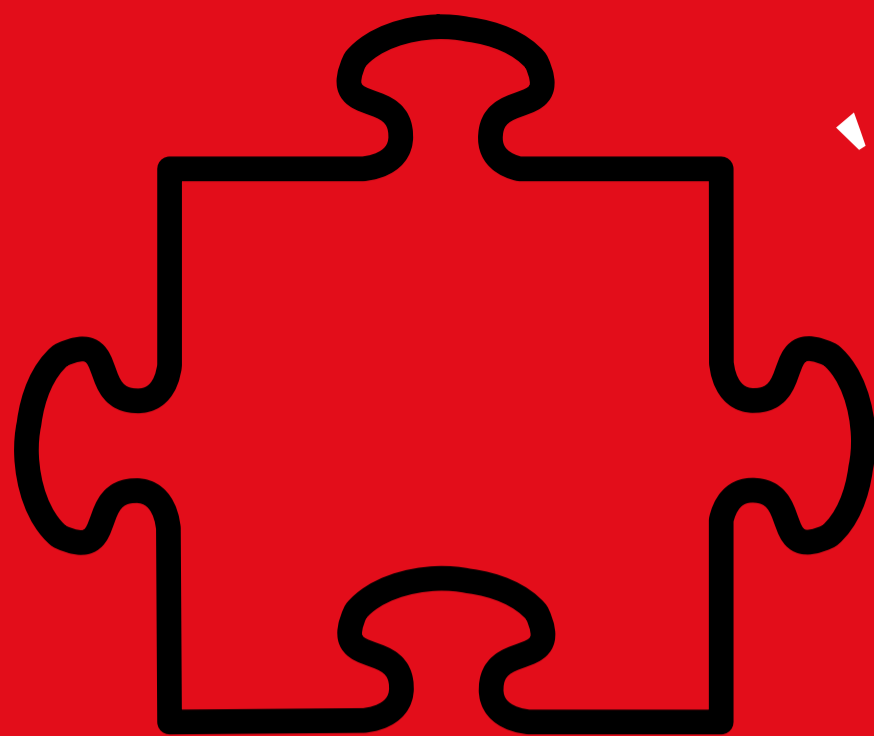
**TU AS DES
RESPONSABILITÉS
FAMILIALES**



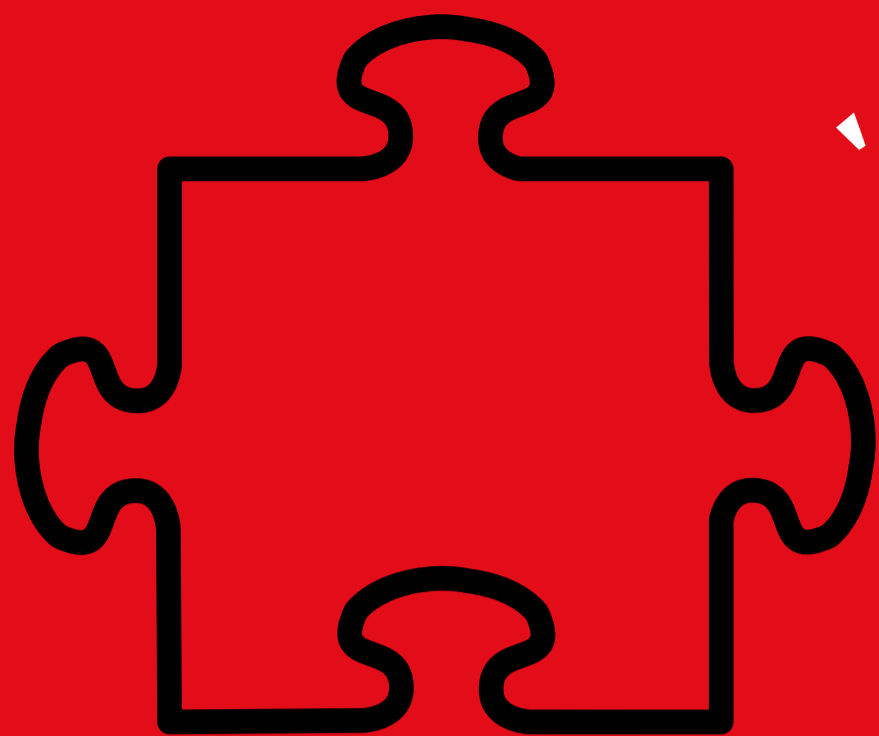
**TU AS UN RÉGIME
ALIMENTAIRE
SPÉCIFIQUE**



**TU AS UNE
MALADIE
CHRONIQUE
INVALIDANTE**



**TU ES
INTROVERTI·E**



**TU ES
RELIGIEUX.SE
PRATIQUANT.E**

SEMINAIRE
INTERCULTUREL
DANS MON PAYS

ECHANGES
COMMUNAUTÉ
DIGITALE

PROJET DE
SOLIDARITÉ
INTERNATIONALE

VOLONTARIAT
AVEC
REFUGIÉS

AMI AVEC
AUTRE
NATIONALITÉ

ECHANGE
UNIVERSITÉ

3 SEMAINES
VACANCES
ÉTRANGER

MISSION DE
VOLONTARIAT
À L'ÉTRANGER

COLOCATION
INTERNATIONALE

SOIRÉE
INTER-
CULTURELLE



10

M

5

F

13

17

18

G

19

6

D

8

16

4

E

9

N

2

H

C

9

B

E

I

11

18

A

3

1

14

L

13

12

20