



GEM IN

Guide de l'approche méthodologique

612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN

WP 2.4

CESIE

EMBRACE

**INTERCULTURAL
EDUCATION**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



Table des matières

Chapitre 1 : Introduction sur l'approche de l'apprentissage par le jeu et l'éducation interculturelle	3
Chapitre 2 : Directives pour les enseignants et les éducateurs non formels (TG1) pour gérer l'activité	5
Chapitre 3 : Explication de la manière d'utiliser le jeu de société GEM IN et de l'adapter à chaque contexte éducatif spécifique.	8
Chapitre 4 : Aperçus des thèmes abordés par le jeu de société GEM IN : fiches d'information pour l'introduction des sessions de jeu.	12
Chapitre 5 : De-briefing : comment favoriser la réflexion sur l'identité européenne et ses racines	15



Chapitre 1 : Introduction sur l'approche de l'apprentissage par le jeu et l'éducation interculturelle.

La créativité est une valeur fondamentale pour produire des résultats et les atteindre. Cependant, la créativité est souvent considérée comme un processus spontané, non lié aux processus éducatifs et moins lié à l'influence d'un processus pédagogique ou méthodologique qui peut améliorer, accélérer, soutenir et stimuler la créativité. Il s'avère donc que la créativité est stimulée par l'environnement dans lequel nous vivons mais que l'enseignant ne dispose pas de beaucoup d'outils pour soutenir son développement.

Avec le projet GEM IN, nous essayons de développer une méthode et des outils qui peuvent être essentiels pour améliorer la créativité et qui peuvent être utilisés par les enseignants et les éducateurs dans différents contextes.

Quand on est jeune, les capacités d'apprentissage sont plus élevées et le monde doit être exploré et expérimenté au quotidien. De plus, comme mentionné ci-dessus, la curiosité est l'un des moteurs qui pousse les jeunes esprits à la découverte, à la croissance et donc à l'apprentissage. Les écoles sont l'un des lieux pivots où les jeunes grandissent au quotidien, et c'est pourquoi elles doivent être préparées à soutenir la croissance des jeunes individus afin de les préparer à l'avenir, de les préparer au dynamisme du monde, à sa complexité et à sa diversité. On est conscient des difficultés que les écoles peuvent rencontrer, telles que : le manque d'équipement ou d'outils pour promouvoir la créativité avec des normes suffisantes ; les différences économiques et/ou sociales entre les élèves dans les classes. C'est pourquoi l'outil développé par les partenaires de GEM IN est simple, accessible, prêt à l'emploi et précieux pour les enseignants qui souhaitent enseigner d'une manière différente et engageante, même dans les contextes décrits.

La dynamique du jeu qui soutient l'apprentissage par le biais de "l'apprentissage par le jeu" est la méthodologie fondatrice de GEM IN, qui est considérée comme absolument complémentaire à l'éducation formelle que nous avons tous connue à l'école ou dans d'autres contextes éducatifs et d'apprentissage.

La dynamique basée sur la créativité est importante pour les apprenants car elle leur permet de s'engager dans une pensée divergente de manière subjective. Il est important de créer un pont entre la pensée critique et la pensée créative afin de préparer les étudiants à la vie en devenant des individus indépendants qui contribuent à la société.

Si la créativité ne fait pas partie de ce processus, la pensée critique ne sera pas en mesure de se suffire à elle-même.

De la pensée créative naissent l'innovation et la réaction, toutes deux nécessaires dans une société en progrès. Si l'on n'apprend aux élèves qu'à être critiques, ils n'auront pas la même capacité d'innovation que les élèves à qui l'on apprend à penser de manière créative et critique.

"L'apprentissage par le jeu" est un terme utilisé dans l'éducation et la psychologie pour décrire comment un enfant peut apprendre à donner un sens au monde qui l'entoure. Grâce au jeu, les jeunes peuvent développer "des compétences sociales et cognitives, mûrir émotionnellement et acquérir la confiance en soi nécessaire pour s'engager dans de nouvelles expériences et de nouveaux environnements". (Kahn et Wright, 2013)

"Le jeu est l'un des moyens les plus importants par lesquels les enfants acquièrent des connaissances et des compétences essentielles" (Unicef, 2018).

Les humains apprennent mieux lorsqu'au moins un de ces quatre piliers est présent :

- Les individus jouent un rôle actif dans l'environnement d'apprentissage.



- Ils sont engagés
- Les informations sont significatives
- Ils interagissent dans un contexte social

Mais la méthodologie de "l'apprentissage par le jeu" ne se limite pas au monde des enfants, tous ceux qui sont en position d'ouverture à la connaissance peuvent en bénéficier. La création d'un environnement dynamique, riche en interactions sociales, qui fait des personnes une partie active du processus d'apprentissage sont quelques-uns des principes que GEM IN veut soutenir à travers cette méthodologie non formelle.

La méthode "d'apprentissage par le jeu" favorise

- la pensée créative
- la résolution de problèmes
- l'indépendance
- la persévérance
- la liberté d'expression
- Développement émotionnel
- Réduction du stress et de l'anxiété
- Améliore la concentration et l'attention
- Favorise l'apprentissage tout au long de la vie

La méthodologie de l'apprentissage par le jeu peut donc être utilisée dans de nombreux contextes éducatifs et pédagogiques. L'expérience acquise par l'apprenant est durable et liée aux énergies positives associées au jeu. Cette méthodologie a une valeur encore plus pratique dans son approche du dialogue interculturel.

Apprendre à connaître de nouvelles cultures, des traditions différentes des siennes, de nouvelles langues, de nouvelles façons de penser peut être fascinant mais cela demande certainement beaucoup d'efforts et surtout une ouverture d'esprit qui rend l'apprenant libre de tout préjugé en apprenant à connaître quelque chose de différent de ce qui l'entoure normalement.

Le jeu et la dynamique de la pensée créative liée à l'apprentissage par une approche ludique peuvent être des solutions gagnantes pour stimuler l'apprentissage de ce qui est loin de nous et parfois, apparemment, différent de nous.

Le dialogue interculturel se déroule de manière ludique, amusante et dynamique. Grâce à l'approche de l'apprentissage par le jeu, il est possible de jouer avec les cultures, d'en connaître de nouvelles, d'apprendre par le jeu l'histoire, les traditions, la nourriture, le sport, de pays éloignés et de découvrir de nombreuses similitudes entre les peuples.

Grâce à la dynamique du jeu, les préjugés s'arrêtent et la curiosité progresse, brisant ainsi les schémas dangereux donnés par le conformisme, les préjugés et le manque de dialogue avec ce qui est différent de nous.

De cette façon, à travers le jeu et l'approche ludique, les jeunes peuvent apprendre de nouvelles choses mais aussi augmenter leur esprit critique, leur tolérance, leur respect pour ce qui est souvent décrit comme l'ennemi simplement parce qu'il est différent de nous, dans l'espoir de pouvoir créer des communautés plus inclusives et accueillantes.



Chapitre 2 : Directives pour les enseignants et les éducateurs non formels (TG1) pour gérer l'activité

L'approche de l'apprentissage par le jeu est une méthode innovante et ambitieuse qui déconstruit le concept et les méthodes d'enseignement traditionnels. Le système scolaire traditionnel a toujours été basé sur un code binaire élève-enseignant ; un code qui est évidemment né pour répondre à des stimuli précis et qui voulait obtenir des résultats spécifiques.

Cependant, le progrès apporte en lui-même, ou du moins il devrait apporter en lui-même, de tels changements qui nécessitent un changement de perspective ; il y a des stimuli différents qui affectent nos vies et par conséquent qui s'insèrent dans l'environnement scolaire et donc il y aura de nouveaux résultats différents à atteindre.

Pour cette raison, il est de plus en plus nécessaire de changer le style du code binaire classique élève-enseignant.

Les défis du monde actuel nous amènent à penser à des espaces toujours plus grands, capables d'accueillir et d'inclure des expériences et des cultures nouvelles et différentes ; il est donc nécessaire de s'ouvrir à la diversité et de la comprendre comme une opportunité de croissance et d'acquérir et de transmettre des messages de manière plus directe et non formelle.

Avec la méthode adoptée par GEM IN nous essayons de tracer cette voie dans le jeu, ce qui ne doit pas être vu comme une contradiction avec l'enseignement académique ; au contraire, proposer des jeux constructifs pourrait permettre aux étudiants d'acquérir une connaissance plus profonde que la méthode classique d'apprentissage.

Les étudiants, en effet, développant davantage la sphère ludique sont plus prédisposés à mémoriser et à intérioriser ce qu'ils ont appris.

L'apprentissage par le jeu vise à affiner des compétences telles que la pensée critique et créative, la résolution de problèmes et la collaboration. Grâce à l'apprentissage par le jeu, nous voulons développer un modèle qui permet de créer un système d'apprentissage circulaire, où l'enseignant fait partie du système lui-même et non un sujet extérieur qui n'a qu'à transmettre un message ou une notion.

La clé pour comprendre ce modèle, en fait, réside dans la capacité d'apprendre de qui nous entoure, qui est à nos côtés ; chaque expérience représente une pièce de plus dans notre bagage culturel et chaque langue est un véhicule de cette culture.

La méthode d'apprentissage par le jeu ne fait appel qu'à un seul élément : la classe/le groupe d'apprentissage !

En fait, c'est la classe qui devient un "enseignant", dans sa totalité, dans son intégralité et sa diversité ; et les étudiants qui en font partie, avec l'enseignant, sont le fil conducteur qui permet l'expérience de l'apprentissage et le développement des compétences.

En proposant le jeu comme vecteur d'acquisition et d'apprentissage des compétences, nous voulons faciliter la voie de l'apprentissage en impliquant activement les destinataires directs mais aussi les éducateurs eux-mêmes qui, en jouant un rôle fondamental, fermeront ce "cercle" en facilitant un apprentissage partagé.

La didactique active et la didactique d'atelier utilisent un style relationnel flexible, qui laisse la place aux intérêts des étudiants et à leurs expériences. Elles placent les étudiants au centre, en valorisant leurs aptitudes et leurs connaissances, favorisant un apprentissage collaboratif en groupe qui s'avère plus productif et permet aux étudiants d'activer le "conflit cognitif" et la recherche collective de réponses aux problèmes qui se posent.

5



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Erasmus+ Programme 2014-2020
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The
Contribution in the Field of Education and Training
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



INOVA+ symplexis



Ceci est important non seulement pour permettre aux étudiants d'apprendre mais aussi, et surtout, pour développer des aptitudes et des compétences et, parmi elles, la capacité à "apprendre à apprendre" d'une manière alternative dans le but d'expérimenter de nouvelles choses L'objectif de ce modèle est de ne pas se concentrer uniquement sur la transmission de connaissances en soi, mais plutôt sur la création de conditions significatives dans lesquelles les étudiants peuvent développer leur plein potentiel, d'une manière et à un rythme adaptés à leurs propres préférences et besoins.

L'apprentissage requiert des processus qui impliquent la totalité de la personne de l'étudiant : intellect, émotions et expériences, il ne s'agit pas seulement de processus cognitifs.

Ce type d'apprentissage basé sur l'expérience est particulièrement important pour développer les compétences nécessaires à une participation démocratique active, une participation qui sous-tend la construction d'une identité personnelle et collective ; ces compétences de coopération peuvent être davantage développées dans un environnement d'apprentissage interactif ou collaboratif.

Dans ce cercle vertueux, donc, l'enseignant devra se déshabiller des vêtements classiques du juge de la connaissance et guidera l'élève en promouvant ce dialogue qui sous-tend cette méthode d'apprentissage.

Dans le projet GEM IN, il n'y a pas de chaise, pas de note, pas de premier de la classe ; et c'est pourquoi l'enseignant sera appelé à quitter son rôle de professionnel pour tenir celui d'éducateur, prêt à stimuler les étudiants à des succès partagés mais aussi à faire des erreurs et à en tirer des leçons.

La seule façon d'arriver à la fin du jeu est de jouer ensemble.

Dans ce contexte, l'enseignant sera celui qui guidera les étudiants, l'hôte du jeu ; et il le fera à travers une attitude positive et proactive, accompagnant les étudiants vers la victoire et il le fera à partir du processus de partage et d'apprentissage.

Il sera nécessaire que l'enseignant connaisse les questions afin de pouvoir, au cours de l'activité, non seulement expliquer la bonne réponse mais aussi, et surtout, stimuler et motiver le débat qui en découlera.

Mais ce qui est encore plus nécessaire à l'enseignant pour créer ce dialogue et ce flux de communication et de connaissances sera sa capacité à faire tomber les barrières qui peuvent se créer entre les participants au jeu lui-même mais aussi entre eux et le modérateur.

Le caractère de flexibilité et d'attitude positive doit être une constante tout au long du temps requis, non seulement pendant le jeu lui-même mais aussi pendant les discussions qui peuvent être créées avant le jeu ou après celui-ci.

À cet égard, nous avons pensé à quelques exemples d'activités que les enseignants/éducateurs peuvent réaliser avec les élèves et qui peuvent créer une atmosphère détendue, en gardant toujours à l'esprit l'objectif du jeu : utiliser un outil innovant et non formel qui favorise l'acquisition de compétences sociales et civiques des jeunes et qui améliore les connaissances des jeunes sur la citoyenneté, l'UE, les valeurs partagées, les droits fondamentaux, la citoyenneté interculturelle et les dialogues.

✓ Activité 1 :

L'éducateur demande aux jeunes de faire un rapide brainstorming en répondant à la question : "Qu'est-ce qu'un bon citoyen ?"

Le temps nécessaire à cette activité est de 10 minutes et elle vise à introduire le concept de citoyenneté et à réfléchir au rôle des participants en tant que citoyens et à leur rôle en tant que citoyens de leur communauté/ville/pays.

La réflexion à mener après le brainstorming pourrait être :



- Quelles sont les similitudes entre les réponses ?
- Quelles sont les différences ?
- Quelles sont les principales caractéristiques d'un bon citoyen ?
- Que se passerait-il s'il n'y avait pas de règles ou de lois à la maison, ou à l'école ?

✓ Activité 2 :

L'éducateur demande aux jeunes de dessiner leur image d'un citoyen européen.

Le temps nécessaire pour cette activité est de 10 minutes et dans ce cas l'éducateur permet une réflexion sur ce qu'est la citoyenneté et le citoyen ; et sur le concept de citoyen européen à la vie quotidienne des participants en le rendant moins abstrait.

La réflexion à faire après l'activité pourrait être :

- Pourquoi l'avez-vous dessiné de cette façon ?
- Qu'est-ce qui est important pour un citoyen européen d'avoir/de ne pas avoir ?
- Quel est ton rôle et ta place dans la communauté par rapport à ta famille/à tes camarades de classe/à tes compatriotes ?

✓ Activité 3 :

L'éducateur demande aux jeunes de discuter en binôme sur le thème "L'UE dans ma vie quotidienne ?".

Le temps nécessaire pour cette activité est de 15 minutes et elle vise à initier une réflexion sur la relation des participants avec l'UE et à commencer à favoriser le sentiment d'appartenance et de faire partie d'une communauté plus large.

La réflexion à mener après l'activité pourrait être la suivante :

- Que signifie faire partie de l'UE ?
- Cela a-t-il un impact sur mon quartier, ma ville, mon pays ?
- Cela a-t-il un impact sur mon école/éducation ?
- Que puis-je faire et ne puis-je pas faire en tant que citoyen européen ?
- Que puis-je faire pour ma communauté en tant que citoyen de l'UE ?

✓ Activité 4 :

L'éducateur demande aux jeunes de discuter en binôme sur : "Qu'est-ce qu'une société multiculturelle ?"

Le temps nécessaire pour cette activité est de 15 minutes et elle vise à introduire les concepts de culture et de multiculturalisme ; à réfléchir si et comment nous vivons dans un environnement multiculturel ; à réfléchir à la manière dont nous interagissons avec les différentes cultures.

La réflexion à faire après l'activité pourrait être :

- Avez-vous des amis/voisins de différents pays/religions/groupes ethniques ?
- Utilisez-vous des langues différentes de votre langue maternelle ?
- Comment communiquez-vous avec les personnes qui ne parlent pas votre langue maternelle ?

✓ Activité 5 :

L'éducateur divise les jeunes en deux groupes et leur demande d'inventer une histoire en commençant par la ligne suivante :

1er groupe - Il y avait un garçon qui s'appelait Antonio, il ...



2ème groupe - Il y avait un garçon qui s'appelait Ali, il ...

Le temps nécessaire pour cette activité est de 15 minutes et elle vise à réfléchir à la manière dont notre origine culturelle influence notre perception de l'environnement, notre approche des différentes cultures et l'introduction de préjugés inconscients.

La réflexion à faire après l'activité pourrait être :

- Avez-vous des amis/voisins de différents pays/religions/groupes ethniques ?
- Utilisez-vous des langues différentes de votre langue maternelle ?
- Comment communiquez-vous avec les personnes qui ne parlent pas votre langue maternelle ?
- Vous intéressez-vous aux autres cultures ? Comment faites-vous pour connaître d'autres cultures et des personnes venant d'horizons différents ?

✓ Activité 6 :

L'éducateur divise les participants : certains seront des reporters, d'autres des citoyens.

Les reporters devront se promener parmi les citoyens et leur poser des questions sur divers sujets. Il s'agit d'une situation rapide de question-réponse avec chaque citoyen (par exemple, un blitz de questions). À la fin, chaque reporter devra faire un bref résumé des réponses.

Le temps requis pour cette activité est de 30 minutes (mais dépend du nombre de participants) ; elle vise à engager une méthode de brainstorming pour l'apprentissage par les pairs ; à savoir ce que leurs pairs pensent de certains sujets ; à explorer différents points de vue.

Les questions à se poser pourraient être :

- Que savez-vous de l'UE ?
- Quelle est la première chose qui vous vient à l'esprit lorsque vous pensez à l'Espagne/au Danemark... ?
- Parlez-vous des langues étrangères ?
- Voulez-vous apprendre une autre langue ?
- Quels sont les pays qui font partie de l'UE ?
- Qu'est-ce que cela signifie de faire partie de l'UE ?
- Quel pays aimerais-tu visiter ? Pourquoi ?
- Pour quelle culture/pays/groupe ethnique ou religieux souhaiteriez-vous en apprendre davantage ?
- As-tu des amis de différentes cultures/religions ?
- Qu'est-ce que la culture ?
- Qu'est-ce qu'une valeur ?
- Qu'est-ce que la communauté ?

L'objectif de l'enseignant est double :

- D'une part, il/elle devra gérer ce moment d'échange entre les élèves qui, bien que ludique, pourra aborder des sujets capables de stimuler des discussions profondes et complexes.

Dans ce cas, le professeur n'est pas appelé à être un expert en connaissances (comme lorsqu'il est dans la chaise), mais celui qui, bien qu'étant un pair des étudiants, est capable de gérer les relations qui se créent dans la classe parce qu'il a une plus grande conscience des processus de communication qui s'établissent dans un groupe.

Ce rôle de médiateur et de facilitateur, précisément, le fera accepter par ses propres élèves comme un pair.



- D'autre part, il doit savoir créer un climat de partage qui représente pour les élèves une zone de confort ; il doit être capable de faciliter et de développer une communication circulaire, qui encourage la connaissance de soi, et favorise l'expression libre et active des idées, opinions, sentiments et expériences personnelles. De cette façon, les élèves impliqués auront, par conséquent, la perception de vivre dans le cours normal de l'enseignement scolaire, un moment de vie informel dans lequel l'apprentissage est alimenté par la curiosité, les intérêts, l'exploration.

Cependant, les élèves expérimenteront un type d'apprentissage basé sur des valeurs et des expériences qui leur permettront d'approfondir les perceptions humaines par rapport à des questions importantes. Les éducateurs verront leurs élèves travailler ensemble pour répondre à des questions qui sont pertinentes et peut-être fascinantes pour eux et les encourageront à ne pas avoir peur de donner de mauvaises réponses, en se concentrant sur ce qu'ils peuvent apprendre des erreurs des autres et sur le fait que l'apprentissage est un processus, plutôt que sur l'erreur elle-même.

Chaque question incluse dans GEM IN a 4 possibilités de réponse mais une seule sera la bonne et le professeur devra être capable d'identifier dans l'option correcte l'entrée qui peut générer une discussion parmi les étudiants et qui peut mener à la connaissance.

Cependant, il disposera également d'autres outils pour encourager la discussion : les mauvaises réponses. En effet, de nombreuses questions comportent comme options de réponse des noms ou des événements importants pour l'histoire des pays qui peuvent représenter pour les éducateurs la clé pour aborder certains sujets.

Dans cette dernière considération, nous trouvons la théorie pour laquelle l'éducateur, en plus de stimuler la connaissance, doit être capable de gérer les erreurs de ses élèves et d'en faire une opportunité d'apprentissage.

Chapitre 3 : Explication de la manière d'utiliser le jeu de société GEM IN et de l'adapter à chaque contexte éducatif spécifique.

Comment utiliser le jeu GEM IN

Le jeu est conçu pour un maximum de 8 joueurs ou plus si vous jouez en équipe.

Il nécessite la présence d'un modérateur de jeu qui aura un rôle différent de celui des joueurs tout en faisant largement partie du jeu lui-même : le modérateur sera celui qui lira les questions aux joueurs.

Le jeu suit un parcours géométrique qui forme une spirale (le thème du logo).

Les joueurs placent leurs jetons sur le point de départ et, après avoir tiré au sort qui est le premier joueur, le jeu commence et se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre (joueur de gauche).

Le premier à atteindre le centre avec le logo GEM IN - gagne !

Pour jouer, les joueurs ont besoin de tous les éléments du jeu de société : le plateau, deux paquets de cartes et le dé ; des papiers et des stylos au cas où les joueurs auraient besoin d'écrire ou de dessiner quelque chose et un chronomètre pour chronométrer les réponses des joueurs.



Le plateau de jeu comporte au centre une spirale composée de petits triangles qui peuvent être colorés ou blancs.

Les couleurs des triangles représentent les différents thèmes abordés avec GEM IN :

Orange	Sciences humaines
Marron	Musique et art
Rouge	Logique
Vert	Science
Bleu clair	Europe
Violet	Valeurs sociales
Gris	Médias et technologies
Bleu	Sport et loisirs

Les participants sont invités à répondre à des questions sur les sujets susmentionnés et/ou à collaborer avec d'autres joueurs dans des activités plus créatives ; tout dépend de la position qu'ils obtiennent en lançant les dés et de la boîte qu'ils atteignent.

Le jeu contient deux paquets de cartes différents : Le paquet Questions et le paquet Sauts

Le pack Questions :

Chaque carte est recto-verso, numérotée et comporte 8 questions à choix multiples, une pour chaque thème. Lorsque les joueurs lancent les dés, ils déplacent leurs jetons d'un nombre de cases égal au nombre de dés. Lorsqu'ils s'arrêteront sur les différentes cases, l'enseignant/modérateur prendra une carte du pack Questions et lira la question avec le refroidisseur de la case atteinte par les joueurs.

- Si le joueur répond correctement, il peut relancer le dé et continuer son tour ;
- Si le joueur obtient une mauvaise réponse, il reste dans la boîte où il se trouve et le jeu continue avec un autre joueur ; lorsque son tour revient, cependant, avant de relancer les dés, il doit répondre à une autre question sur le sujet sur lequel il a obtenu la mauvaise réponse précédente. Dans ce cas, l'enseignant/modérateur prendra une carte et lira la question de la même couleur que la case dans laquelle se trouve le joueur. Si le joueur répond correctement il/elle lance le dé et continue en suivant les règles, sinon le joueur s'arrête à nouveau, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il/elle donne la bonne réponse du sujet dans lequel il/elle se trouve.
- Temps : A partir du moment où le modérateur lit la question, les joueurs n'ont qu'une minute pour répondre. Pour toutes les questions de logique et/ou de sciences qui nécessitent un raisonnement complexe ou des calculs mathématiques, le modérateur fournira des papiers et des stylos pour leur transcription (si nécessaire) et les joueurs auront 2 minutes pour répondre.

Paquet de saut :

Il y a également des triangles blancs avec une flèche indiquant une autre case : lorsque les joueurs atteignent une case blanche, l'enseignant ne prendra aucune carte du paquet de questions.

Les joueurs qui atteignent la case blanche tireront une carte du paquet "saut" qui leur donnera la possibilité de faire un saut en avant sans suivre le chemin classique.

Les cartes "saut" sont destinées à stimuler une méthode collaborative.



Le joueur qui tire une carte "jump" a la possibilité de choisir un partenaire (si le jeu se joue en équipe, il doit choisir un partenaire de l'autre équipe) et de jouer ensemble, ce qui signifie qu'ils gagneront ou perdront ensemble.

Chaque carte du pack Jump contient un seul mot et les joueurs qui en tirent la carte devront faire preuve de créativité pour permettre au partenaire choisi de deviner le mot.

- **Comment :**

Après avoir tiré la carte Jump, sans la montrer à personne, le joueur doit lancer le dé et, en fonction du chiffre qui sort, il doit mimer, dessiner ou chanter le mot de la carte.

- Si les chiffres 1 ou 2 sortent, le joueur doit dessiner l'objet/l'action/le nom de la carte.
- Si les numéros 3 ou 4 sortent, il/elle doit mimer l'objet/l'action/le nom écrit sur la carte.
- Si les chiffres 5 ou 6 sortent, il/elle doit inventer et chanter un couplet d'une chanson parlant du mot écrit sur la carte saut MAIS sans mentionner le mot lui-même.
- Si le partenaire devine correctement le mot, le joueur qui a pris la carte Saute saute dans la case indiquée par la flèche et continue son tour en relançant le dé.

Le partenaire qui a deviné le mot, au contraire, avance jusqu'à la case Jump la plus proche et, lorsque son tour arrive, il tire une carte du paquet Jump en suivant les règles du Jump.

(Si le partenaire qui devine correctement se trouve dans une position où il n'y a pas plus de cases Jump, il/elle avance de 3 positions).

- Si le partenaire échoue et ne devine pas le mot, les deux joueurs restent dans les cases où ils se trouvent et le jeu continue normalement avec un autre joueur.

L'option Sauter ne peut être utilisée qu'une seule fois !!!

- **Temps :**

Le joueur qui joue la carte Jump aura un maximum de 2 minutes pour faire deviner le mot à son partenaire.

Archives numériques :

GEM IN offre aux joueurs une possibilité supplémentaire de connaissance. En effet, une archive numérique a été spécialement créée où les joueurs peuvent trouver une courte explication pour chaque question et obtenir plus de détails.

L'archive a un double objectif : elle est utile non seulement dans les cas où les joueurs ne connaissent pas la réponse et utilisent donc l'archive pour savoir, pour la première fois, à quoi la question fait référence³, mais aussi lorsque les joueurs connaissent la réponse mais veulent avoir un aperçu de ce qui se trouve au-delà d'une simple question à choix multiple.

La connaissance que GEM IN veut atteindre est une connaissance profonde, qui retrace les racines, cherche en profondeur et rend les gens conscients de ce qu'ils apprennent à travers la discussion.

GEM IN est basé sur la maïeutique socratique, l'objectif n'est pas simplement la connaissance, mais le chemin vers la connaissance : dialoguer pour apprendre.

Les archives permettront donc d'alimenter les réflexions qui naîtront au cours du jeu, encourageant ainsi les joueurs à toujours chercher plus d'informations pour enrichir leurs connaissances.

Il sera possible d'accéder aux archives numériques grâce à une application que les joueurs téléchargeront, grâce à laquelle il sera possible d'encadrer le Q-code présent sur le plateau.

Chaque thème aura son propre Q-code et une fois dans les archives numériques, les joueurs pourront trouver la question spécifique et lire l'explication.



Comment adapter le jeu à chaque contexte éducatif spécifique ?

GEM IN est un jeu qui favorise l'inclusion sociale grâce à sa méthodologie ludique que nous pouvons traduire par "Apprendre en faisant".

C'est un outil non formel qui peut être utilisé dans divers contextes interculturels : la seule condition préalable à son utilisation est l'intention de stimuler un échange entre les participants et la volonté d'ouvrir un dialogue entre eux.

La non-formalité du jeu fait de GEM IN un outil qui peut facilement mettre les jeunes en contact en abaissant toutes les barrières qui créent souvent des disparités ou empêchent la communication culturelle entre des jeunes de milieux différents.

L'objectif de GEM IN est d'ouvrir à la réflexion, de connaître des histoires différentes et de trouver dans la diversité cet élément supplémentaire qui nous permet de grandir et d'apprendre ; GEM IN veut écrire et raconter de nouvelles histoires dans lesquelles la participation et le partage d'expériences et de connaissances tracent le chemin vers une identité européenne partagée.

Les règles qui viennent d'être décrites sont applicables à différents contextes, du plus formel au plus informel ; des écoles aux centres éducatifs, GEM IN peut être une clé parfaite pour lire notre société multiculturelle à travers un jeu entre pairs et sur un pied d'égalité.

Dans un contexte scolaire, l'enseignant jouera un rôle fondamental, bien que dans ce cas il/elle sera plus un éducateur, modérant le jeu et suspendant tout type de jugement.

L'éducateur devra être capable de toujours stimuler l'échange entre les joueurs en vue de l'apprentissage ; les questions créées ad hoc pour GEM IN contiennent beaucoup d'idées ouvertes à la discussion. En fait, dans beaucoup d'entre elles, il est également possible de générer des expériences d'apprentissage grâce aux options de mauvaises réponses.

L'éducateur devra créer un environnement confortable dans lequel les jeunes pourront se sentir à l'aise même s'ils donnent une mauvaise réponse. Dans un environnement scolaire, connu pour sa formalité, introduire une telle méthodologie signifierait, entre autres, donner aux élèves la capacité de réagir positivement aux erreurs. GEM IN ne diabolise pas les erreurs, au contraire, il les connote avec un sens du défi qui pousse les joueurs à embrasser cette saine compétition inhérente aux jeux qui les encouragera à faire plus et à aller plus loin.

L'une des règles du jeu est précisément que si les joueurs échouent aux questions, ils ne font aucun pas en arrière, personne ne recule jamais dans GEM IN, toutes les expériences qui ont conduit le joueur à la boîte dans laquelle il se trouve, sont toujours le résultat de pas en avant.

GEM IN envisage des arrêts lorsque quelqu'un obtient une mauvaise réponse mais jamais une régression.

GEM IN est une approche tournée vers l'avenir, sans pénalités, sans insuffisances ni démérites ; si le joueur échoue, il reste sur place et réessaie au prochain tour !

Ces concepts s'appliquent évidemment aussi lorsque GEM IN est utilisé dans d'autres contextes d'apprentissage que l'école (tels que les associations de jeunes, les clubs de citoyenneté, les associations d'étudiants, etc.) ou dans des contextes où il n'y a pas du tout d'éducateur.

Cependant, il est essentiel que, même si le groupe de joueurs est autogéré, l'un des participants au jeu soit identifié comme le modérateur du jeu.

Le modérateur est important car il a une vision du groupe dans son ensemble ; il n'est pas là en tant que joueur mais en tant que "motivateur". Il doit être capable d'observer et d'intervenir si nécessaire pour faire le lien entre les expériences et les connaissances des joueurs.



En outre, il est important de se rappeler que seul le modérateur peut lire les questions à poser aux joueurs, car la bonne réponse est déjà marquée sur les cartes, il serait donc inutile, pour les besoins du jeu, que les joueurs lisent eux-mêmes les questions.

Le modérateur doit être en mesure de donner des explications plus détaillées sur les thèmes abordés, en utilisant également les archives numériques de GEM IN, créées dans le but d'approfondir les thèmes abordés. Il doit donner les temps qui sont prévus pour chaque question et aussi pour les activités à réaliser au cas où une carte Jump serait jouée.

Chapitre 4 : Aperçus des thèmes abordés par le jeu de société GEM IN : fiches d'information pour l'introduction des sessions de jeu.

GEM IN repose sur un autre projet, GEM - <https://gameforeuromed.eu/>, qui visait à atteindre les mêmes résultats par le biais d'un jeu auquel les participants jouaient à la recherche de connaissances et qui tournait essentiellement autour de sujets précis et esquissés visant à l'échange de connaissances touchant les thèmes comme l'histoire, la culture générale, la cuisine et l'actualité.

Grâce à cet échange, les participants au jeu pouvaient en apprendre davantage sur leur terre et avaient l'occasion d'explorer d'autres cultures pour arriver, enfin, à la connaissance suivant une approche socratique basée sur le dialogue.

GEM IN, donc, est déjà né avec la conscience que la rencontre culturelle entre plusieurs pays mène à des résultats importants et que pour améliorer de plus en plus l'interculturalité il faut augmenter les occasions d'échange.

L'entrée de sujets tels que l'Union européenne ou les valeurs sociales parmi les cartes du jeu répond à la nécessité de jeter des bases toujours plus solides pour une communauté ouverte qui, tout en reconnaissant les différents points de vue, suit ce fil rouge qui relie tout le monde et qui devient le terrain d'union entre les peuples.

Les macro-domaines couverts par les partenaires pour la formulation des questions du jeu sont :

- Sciences humaines
- Musique et art
- Sciences
- Logique
- L'Europe
- Valeurs sociales
- Médias et technologies
- Sports et loisirs



Chacun de ces macro-domaines peut traiter de différents aspects que nous verrons bientôt spécifiquement. Cependant, il est important de comprendre le processus qui a conduit à la définition de ces questions. Au cours de l'atelier international entre les partenaires, l'objectif recherché et atteint, était de recréer cet environnement de partage et d'intégration que GEM IN lui-même veut transmettre dans les écoles et dans tous ces environnements dans lesquels il peut être fonctionnel. Nous nous sommes demandés quelle pourrait être cette connaissance qui, si elle était développée ou encouragée par un processus créatif, nous permettrait d'activer des parties de notre personnalité qui pourraient favoriser une approche cognitive plus collaborative. Chaque question individuelle vise à créer une discussion qui embrasse les différentes facettes de la réponse individuelle ; nous avons essayé de donner un "habillage ludique" aux sujets traités, mais dans chacun d'eux est intrinsèque un sens spécifique. Après avoir analysé les macro-domaines, nous allons maintenant voir quels thèmes GEM IN va traiter.

Avec le premier, les Humanités, nous aborderons des sujets tels que :

La littérature
Langue
Histoire
Géographie
Monuments

Pourquoi avons-nous voulu inclure ces questions dans ce domaine ?

Fondamentalement, parce que le point de départ du développement de ce projet réside/est fondé sur la conviction que nous ne sommes rien de plus que notre culture.

Nous devons toujours savoir d'où nous venons, non seulement pour nous connaître nous-mêmes et permettre aux autres de mieux nous connaître, mais aussi parce que ce n'est qu'en connaissant les différentes histoires des différentes cultures que nous pouvons finalement réaliser combien de choses existent en commun entre nous.

Très souvent, c'est dans l'histoire d'autres communautés que nous retrouvons nos racines et beaucoup de choses pourraient nous le montrer : l'étymologie d'un mot, un plat typique, le son d'une chanson populaire.

Heureusement, il reste peu de murs de la honte à abattre dans le monde, mais il y a beaucoup de ponts à construire pour communiquer des histoires, des saveurs, des langues et des odeurs.

Avec le deuxième macro domaine, nous allons plutôt toucher les notes de la Musique et de l'Art, en ayant toujours comme référence la connaissance de notre passé artistique et musical mais surtout le concept de la "contemporanéité" de l'art !

GEM IN a voulu inclure des sujets artistiques pour répondre à un besoin primaire : savoir qui nous sommes à travers notre patrimoine artistique et culturel.

Connaître l'art, sous quelque forme qu'il soit représenté, c'est connaître le langage d'une communauté ; l'expression artistique a été, en effet, le premier moyen de communication de l'être humain ; enseigner l'art, c'est éduquer les élèves à la sensibilité.

L'art identifie notre continent ; l'Europe est comme une grande toile travaillée par certains des plus grands du monde qui continuent à vivre dans la contemporanéité bien qu'ils aient vécu il y a des siècles.

Apprendre qui était Michel-Ange, c'est bien plus que simplement étudier ses œuvres d'art, car cela se traduit par l'étude de l'histoire de l'époque, des particularités du contexte local, des luttes de pouvoir, ainsi que des mathématiques de ses lignes.

Pour toutes ces raisons, des thèmes comme la Musique et l'Art représentent pour nous une étape importante de notre projet.



Le troisième thème abordé est celui de la Science dans lequel nous avons inclus des sujets tels que :

Les mathématiques

La santé

Connaissances financières

La nature et l'écologie

Animaux

Chimie, physique et biologie.

Le suivant est la logique, qui comprend la logique prépositionnelle et la logique mathématique.

Pourquoi introduire ces sujets dans un jeu dont le but est l'interculturalité ?

L'approche de l'apprentissage par le jeu représente pour nous la bonne façon de relier l'apprentissage des notions avec un type de processus de pensée qui, en tirant parti de la créativité et de l'aspect ludique, aboutit à la connaissance.

Par conséquent, si d'une part les étudiants sont aidés à s'engager dans des sujets scientifiques, basés par nature sur des règles rigides et prédéterminées, d'autre part nous voulons stimuler chez eux un exercice mental.

Cela pourrait leur permettre d'arriver à des solutions qui n'ont pas nécessairement à voir avec une connaissance préalable mais qui peuvent être le résultat d'un raisonnement et d'une argumentation, tout comme l'origine du mot Logique - logos- nous le suggère.

Un autre sujet inclus dans GEM IN est l'Europe. Dans ce domaine, nous voulons traiter des sujets suivants les valeurs communes de l'UE

La politique européenne

La démocratie et la participation civique

le développement durable.

L'Union européenne représente une réelle opportunité pour tous les citoyens mais surtout pour les nouvelles générations !

Afin d'éviter que l'Europe reste en dehors de la vie de ses citoyens, ne restant qu'une institution connue pour les thèmes du budget et des dettes, il est nécessaire de faire un effort pour transmettre les valeurs de solidarité qui sous-tendent le projet européen.

Le défi du monde moderne est de briser les frontières nationales pour vivre et se sentir, avant tout, membre d'une communauté élargie ; une communauté qui, tout en parlant des langues différentes, reconnaît officiellement dans leur diversité, des raisons d'avoir la même vision de l'Europe, la même vision de la coopération, et la même vision du monde.

En suivant la même logique, nous aborderons la question des valeurs sociales, où nous voulons également mettre en évidence les droits reconnus internationalement qui tentent de briser, également, les frontières européennes.

A l'intérieur de ce thème, nous trouverons des questions liées à :

La paix et la sécurité

les droits de l'homme

l'égalité des sexes.

Ce sont des sujets que la jeune génération entend beaucoup mais peut-être pas assez ; avec un regard plus international, nous voulons souligner les valeurs humaines essentielles et indiscutables qui doivent être la base de la communauté.



Les deux derniers macro-domaines sont peut-être ceux qui se rapprochent le plus de l'âge des bénéficiaires directs de ce projet et sont Media et Technologies et Sport et Loisirs.

Pour Media and Technologies, l'accent est certainement mis sur l'origine du monde virtuel et les avantages qu'il nous apporte.

Néanmoins, avec ce sujet, nous avons voulu aborder un phénomène délicat qui, malheureusement, est très répandu : le problème des Fake News.

Nous avons choisi d'introduire ce thème spécifique pour faire face à un phénomène social en expansion qui, en plus d'encourager la désinformation et la mésinformation, peut dégénérer en attitudes violentes sur le web. Lorsque nous parlons d'attitudes violentes, nous faisons référence à la cyberintimidation, aux discours de haine en ligne et à tous ces actes vexatoires mis en place dans le monde virtuel qui peuvent provoquer une quelconque violence sur des personnes ou des communautés bien identifiées.

Nous savons que la génération qui représente notre cible est très vulnérable lorsqu'il s'agit de parler de menaces et d'intimidation en ligne, étant donné le nombre croissant de cas présents dans les écoles et les centres d'agrégation de jeunes et c'est pour cette raison que nous voulons stimuler un débat à ce sujet.

Dans le but de fournir un point de vue nouveau et plus ludique sur les questions mentionnées, GEM IN se veut un outil permettant aux étudiants d'apprendre à se connaître et à connaître les autres, d'être plus conscients de leur passé et d'apprendre à construire un avenir en posant les bases du présent.

Les conversations sur les jeunes font référence à leur avenir, mais GEM IN veut leur faire prendre conscience de leur présent en les faisant s'engager dans leur histoire et leur culture d'une manière attrayante. Ainsi, cela pourrait amener les institutions à aborder les problèmes des jeunes en se mettant à leur place.

Chapitre 5 : De-briefing : comment favoriser la réflexion sur l'identité européenne et ses racines

Renforcer le sens de la communauté est l'objectif à atteindre pour garantir non seulement à chaque citoyen européen, mais aussi aux peuples intercontinentaux, une coexistence basée sur des valeurs telles que la paix et la solidarité qui sont à la base de tout le projet européen.

Or, si nous remontons dans l'histoire pour retrouver l'origine de toute chose, c'est précisément dans les valeurs et les idéaux que nous trouvons la base de la construction européenne.

Des valeurs telles que la paix, l'unité, l'égalité, la liberté, la sécurité et la solidarité ont été les architectes de cette Union qui, pour ces principes sur lesquels elle est fondée, ne pourra jamais perdre son rôle libre et démocratique.

GEM IN partira de ces considérations pour arriver, finalement, à mettre en lumière ces racines européennes qui, après tout, ont toujours appartenu à notre histoire.



L'identité d'un peuple, en l'occurrence le peuple européen, est donc fondée sur un ensemble de valeurs et de principes partagés par tous ceux qui en font partie et dont les représentants ont le devoir de défendre contre toute violation.

C'est le partage de ces valeurs et principes qui doit contribuer à unir tous les citoyens européens dans un sentiment de fraternité et d'échange et à favoriser la réflexion sur le concept d'identité européenne.

Mais partons du mot "identité" ; celui-ci dérive du latin *identitas*, et implique un concept de "similitude" qui met naturellement l'accent sur les aspects communs de ceux qui forment une communauté. Ce que cette étymologie soulève dans le débat sur l'identité européenne est précisément la question de savoir comment concilier identité et diversité.

Bien que tous les États membres partagent le nom du continent lui-même, ils ont eu des racines différentes, et même s'ils sont tous nés d'une même matrice, ils ont acquis au fil du temps des particularités qui en font un signe d'identité pour leur peuple.

Cependant, ce multiculturalisme a constitué dès le départ la première couche de la culture européenne.

La coexistence de plusieurs cultures, langues et traditions a caractérisé l'Europe dans son ensemble, enrichissant son histoire ; et le respect des identités culturelles individuelles a toujours eu une grande importance.

Un exemple de ce respect est le fait que toutes les langues nationales ont été reconnues comme langues officielles de l'Union européenne ; la raison en est le principe selon lequel c'est l'Union qui doit parler toutes les langues de ses États et non l'inverse.

Un autre exemple est que chaque citoyen peut demander des conseils à toutes les institutions européennes pour faire valoir ses propres droits et chaque citoyen a le droit de recevoir une réponse dans sa propre langue. Ainsi, ce qui réconcilie notre identité avec notre diversité est la coexistence pacifique de notre multiculturalisme.

Notre identité dépend d'abord de ce que nous avons été, sans notre histoire nous serions des apatrides sur une terre ; mais elle dépend aussi de ce que nous projetons d'être collectivement.

Le sentiment d'appartenir à un seul "peuple européen" permettrait d'abattre les barrières qui, au cours des derniers siècles, ont été érigées par l'auto-affirmation du pouvoir d'un territoire sur un autre, d'éliminer le risque de conflits entre les gouvernements et les citoyens des différents États membres, d'augmenter le niveau de protection des citoyens et de leurs droits.

Pour y parvenir, nous devons raconter à la nouvelle génération ce que nous avons été avant la création de l'Union européenne.

L'histoire, en fait, est l'instrument par excellence pour renforcer ce sentiment d'appartenance dans un continent hétérogène comme l'Europe et c'est pour ces raisons que nous avons voulu insérer des références historiques dans tous les macro-domaines dont nous nous sommes inspirés pour les questions du jeu.

Des sciences humaines aux sciences, tous les domaines d'intérêt de notre vie ont trait à l'histoire et GEM IN veut stimuler, par son caractère innovant, l'intérêt pour la connaissance.

L'identité européenne ne peut ignorer les traditions des différentes nations, mais elle doit y puiser sa nymphe vitale, en se configurant par rapport à celles-ci.

Elle ne doit pas remplacer les anciennes traditions établies au cours des siècles ; en effet, elle doit faire en sorte que chaque identité nationale puisse incorporer en son sein les valeurs d'unité, de liberté, d'égalité qui permettent d'ouvrir ses frontières culturelles afin de créer une identité européenne.

L'Europe a toujours été considérée comme le berceau de la culture, une terre qui a construit l'histoire de ses peuples en se nourrissant progressivement des contaminations extérieures qui se sont succédées au cours des siècles.



Le multiculturalisme européen, dont nous avons parlé plus haut, a jeté les bases d'un pays civilisé où règnent aujourd'hui la démocratie et le respect des droits de l'homme ; une société où règnent l'inclusion, la tolérance, la justice, la solidarité et la non-discrimination.

L'identité européenne est l'un de ces concepts sur lesquels nous devons travailler sans relâche et pour lesquels tous les citoyens, dans les différents rôles qu'ils jouent, doivent se mobiliser.

Le défi particulier de l'acceptation et du partage d'une identité européenne se joue, en fait, à différents niveaux. Il s'agit d'un processus démocratique, qui se compose de deux éléments essentiels : d'une part, les institutions et, d'autre part, un activisme civique constant de la communauté.

En laissant aux institutions la création d'une base pour le développement de l'identité collective, les possibilités que les gens ont de s'identifier à ces institutions ne peuvent être données que par l'engagement et la participation civiques.

Quelle est la condition préalable à la participation civique ? L'éducation civique.

L'Union européenne existe peut-être en soi, mais elle n'est pas née simplement pour exister.

L'Union européenne est née de la volonté de rassembler des États qui ont choisi de renoncer à certaines parties de leur souveraineté afin de concevoir un avenir cohérent pour les nouvelles générations.

Nous devons donc reprendre ces racines qui sont déjà sous nos pieds, dans nos monuments, dans les courants artistiques et littéraires qui ont traversé tout le continent, dans les poètes, dans les guerres faites les uns contre les autres et dans les luttes pour vaincre l'ennemi de chacun.

Ce sont des racines que nous pouvons retrouver dans l'origine des mots, dans les différents traits de nos visages, dans la variété de couleur de notre peau.

Des racines qui vont du nord au sud et qui sont capables de traverser les mers et les océans ; des racines qui s'entrecroisent, prenant vie de la diversité.

GEM IN s'inscrit parfaitement dans cette vision en encourageant l'échange de connaissances à travers un type d'éducation explicitement lié à l'idée de partage, d'apprentissage libre de tout jugement.

Sa méthodologie met en avant la défense et la recherche constante de l'affirmation des droits de l'homme, répondant à une logique inspirée des idéaux de la démocratie.

Ces principes revêtent une importance particulière en ce qui concerne le développement des compétences pour une participation active à la démocratie.

Tout ceci a donc un double objectif : il renforce, implicitement, les valeurs qui sous-tendent la communauté européenne ; et il jette les bases d'une importante réflexion sur ce que nous voulons faire de l'Union européenne, comment nous voulons la faire grandir.

Nous sommes conscients, surtout en cette période étrange et particulière, que les destinataires de ce projet seront ceux qui seront appelés, à l'avenir, à faire un effort toujours plus grand dans la recherche d'un sentiment d'appartenance.

Mais nous savons aussi que connaître sa propre histoire et apprendre à reconnaître dans l'histoire et la culture des autres nos racines signifierait être capable de réaffirmer les principes pour lesquels l'Union européenne est née.

Cela signifierait s'affirmer comme une communauté unique qui, dans sa propre diversité, a réussi à trouver le dénominateur unique qui a permis de mettre tous les États membres sur la même ligne ; sans discrimination, en adoptant ce principe d'égalité de traitement inhérent à toutes les politiques européennes.

