

# LES DISKRI MINIS

Jouez l'inclusion !

CYCLE 2 ET 3



# CONTEXTE ET ENJEUX

## **La rencontre des cultures en mouvement**

Nous sommes tous des immigrés ou des héritiers de l'immigration. Les civilisations ont prospéré grâce au mouvement des populations, au partage de leurs techniques, de leurs arts, de leurs savoirs.

Le déplacement est dépassement : celui qui voit au-delà des frontières voit au-delà de lui-même. Il crée, invente, sublime.

Nous croyons à la rencontre des cultures. De cette conviction forte est née l'association Remem'beur. Nous œuvrons au dialogue du passé et du présent, des êtres humains d'où qu'ils viennent, de la création artistique en tant que pont entre les pays, les continents.

Mettre en valeur la culture en mouvement, d'aujourd'hui et d'hier, favoriser les rencontres entre artistes, intellectuels et citoyens, créer des supports divers et originaux qui s'irriguent de talents de tous horizons est notre ambition.

Elle se décline en des réalisations concrètes qui ont essaimé dans toute la France et touché un large public.

Celui qui cesse de s'ouvrir à l'autre ne sait plus se réinventer et se condamne au repli. À travers nos propres créations et la mise en lumière de celles des autres, nous luttons contre les maux qui minent notre société, en premier lieu le racisme et les discriminations. Et surtout nous luttons pour.

Pour le partage des connaissances et des intelligences pour un enrichissement mutuel.

Ainsi, nos actions de terrain sont des moments de partage. Ce sont des vecteurs d'éducation populaire. Nous œuvrons pour la construction d'un socle commun qui reconnaît la contribution de chacun. La singularité des diversités et la diversité des singularités construisent une identité dynamique et positive.

Le propos de Remem'beur, à la fois artistique et engagé sur la société et l'histoire française, permet d'aborder de manière distanciée, et parfois avec humour, les problématiques du racisme et des discriminations, de la tolérance, de la liberté d'expression et de l'égalité des chances.

La méthode, c'est le travail en amont, sous la forme de comités scientifiques, avec des personnalités reconnues dans leurs domaines : sociologues, démographes, universitaires, artistes, scénaristes, réalisateurs, écrivains, illustrateurs, pédagogues, philosophes, historiens, etc.

Nous leur associons des partenaires associatifs et institutionnels. La réflexion sur les objectifs et les modalités précède le geste artistique. Ainsi, les événements produits par l'association (expositions, films animés, documentaires, débats, ateliers de médiation et d'éducation populaire) combinent rigueur scientifique, créativité artistique et souci pédagogique en faveur d'une prise de parole de ses bénéficiaires grâce à un modèle de représentation positive et non victimaire.



## Un projet né d'une évidence

Depuis plus d'une dizaine d'années, nous avons conçu de nombreux outils et événements destinés à des publics variés : adultes, étudiant.es, collégien.nes, et lycéen.nes.

Au fil du temps, une observation s'est imposée, indéniable et percutante : celle d'un besoin criant de ressources spécifiquement adaptées aux enfants scolarisés dans le primaire.

Les enseignant.es, animateur.ices et parents, témoins des défis croissants auxquels ces jeunes font face, nous ont fait part d'une demande pressante d'interventions à même d'aborder les questions de discrimination, de respect, d'inclusion.

Alors que le harcèlement scolaire, la discrimination et la marginalisation sont des réalités quotidiennes pour de nombreux.es enfants, il est devenu impératif d'éduquer à l'empathie et à la gestion des émotions dès le plus jeune âge. Aux savoirs académiques s'ajoutent alors de nouvelles méthodes éducatives visant à proposer une nouvelle approche pour le développement des compétences émotionnelles, et mener vers une compréhension profonde des enjeux de diversité et de lutte contre les discriminations.

C'est ainsi qu'est né le projet des Diskri Minis. Nous avons voulu répondre à cette urgence de manière innovante, en imaginant un support ludopédagogique inédit, qui offrirait aux enfants de 6 à 12 ans un outil à la fois divertissant et éducatif. Ce projet se veut ainsi une réponse directe à l'appel des éducateur.ices et des parents : sensibiliser les jeunes à des valeurs essentielles comme la diversité culturelle, l'inclusion et la lutte contre toutes formes de discrimination et de harcèlement.

Dans un monde où les enfants grandissent face à des défis sociaux et émotionnels complexes, il est essentiel de leur fournir les clés pour vivre ensemble dans le respect mutuel et l'harmonie.

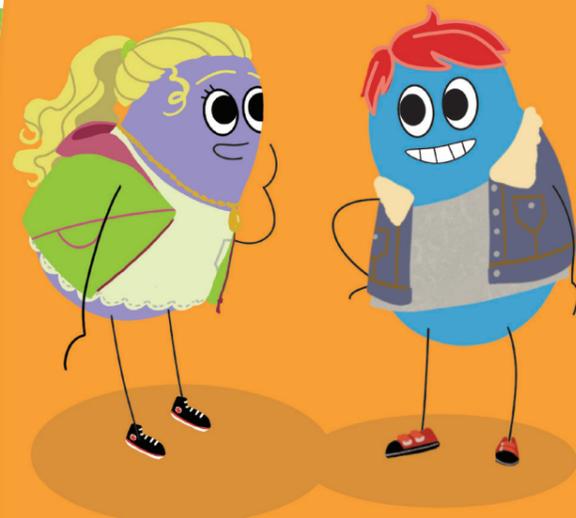
C'est dans cet esprit que les Diskri Minis encouragent les enfants à se mettre dans la peau de leurs camarades, à comprendre qu'il existe d'autres réalités, et à s'ouvrir aux autres, quelles que soient leurs différences.

C'est en cultivant dès le plus jeune âge des compétences sociales et émotionnelles que nous leur permettons de devenir des citoyens responsables et solidaires, capables d'agir face à l'injustice et de participer activement à la construction d'une société plus inclusive et bienveillante.

# DESCRITIF DU PROJET

## Un jeu pour grandir ensemble

Ce jeu vise à ouvrir le dialogue sur des thématiques cruciales telles que la diversité culturelle, la lutte contre les discriminations, et la prévention du harcèlement scolaire, tout en offrant une expérience ludique, engageante et éducative.



## Une démarche scientifique et collaborative

Ce projet s'appuie sur une réflexion approfondie menée par un comité scientifique de réflexion, composé d'enseignants du primaire ayant une connaissance approfondie du terrain éducatif. Leur vécu et leur expérience quotidienne ont permis :

- D'identifier les besoins spécifiques des enseignants et des élèves sur les thématiques abordées.
- D'éviter les écueils éditoriaux et narratifs, afin de garantir une approche adaptée aux sensibilités des jeunes enfants et aux objectifs pédagogiques.

Les nombreux échanges au sein de ce comité ont permis de définir les contours d'un cahier des charges rigoureux, incluant des mécanismes de jeu accessibles et captivants, ainsi qu'un contenu narratif pertinent et stimulant.

La collaboration avec un écrivain expérimenté a enrichi ce processus, en créant des histoires et des scénarios immersifs qui encouragent l'imagination tout en suscitant des réflexions constructives.

Le jeu se veut attractif et adapté aux enfants de 6 à 11 ans, combinant :

- Des mécanismes de jeu dynamiques : défis collaboratifs, cartes quizz, cartes de discussion, etc.
- Un contenu narratif inclusif : des histoires illustrant des situations réelles ou imaginaires qui reflètent la diversité et favorisent le débat.
- Un design accessible, coloré et pop : des règles simples et des visuels attrayants, pour assurer l'intérêt et la compréhension de tous les enfants.

**Un outil ludique et interactif pour apprendre autrement**

## Un projet au service d'un apprentissage durable

En intégrant cet outil dans les écoles, nous souhaitons promouvoir un apprentissage durable qui dépasse les murs de la salle de classe. Les compétences socio-émotionnelles développées grâce à ce jeu contribueront à former des citoyens sensibles, respectueux et engagés dans une société plus inclusive.

Cet outil Ludo-pédagogique, fruit d'un travail collaboratif et d'une réflexion scientifique approfondie, constitue une réponse pertinente aux enjeux actuels de l'éducation. Avec l'appui d'un livret pédagogique riche et structuré, basé sur des ressources reconnues telles qu'EducaDroit et des outils pédagogiques développés en concertation avec la Dgesc, il offre un cadre idéal pour aborder les valeurs d'inclusion et de respect au sein des écoles.

Les **Diskri-Minis** sont bien plus qu'un simple jeu. Ils représentent un outil puissant et formidable pour les enseignants et éducateurs souhaitant aborder les questions complexes de discrimination, de préjugés, de stéréotypes et d'inclusion dans le contexte scolaire.

## Un univers imaginaire original

On présentera en préambule aux élèves, ce pays imaginaire des Diskri-Minis, où l'on y rencontre toutes sortes de Zarbis : des grands, des petits, des bariolés, des unis, des fâchés, des ravis, des jeunots, des rabougris et des aigris...et où il n'est pas facile de vivre ensemble quand on se sent tous différents.

Les conflits, disputes, et parfois la violence dégradent les relations entre Zarbis. Avec ZarbiZen, le maître sage, les joueurs sont invités à aider les personnages des Zarbis à mieux se connaître, se comprendre, se respecter et s'accepter les uns les autres.

A travers les différentes étapes de ce jeu de plateau et des cases de son parcours, les joueurs vont combattre le racisme, la discrimination, le harcèlement et l'exclusion en relevant des missions relationnelles périlleuses.

Leurs armes sont l'écoute, la créativité et l'empathie ; leurs forces seront la coopération et la diversité des points de vue.

Ensemble, ils joueront l'inclusion et remporteront des points de victoires multicolores !

Ce jeu de rôle et d'échanges collaboratifs offrira aux équipes éducatives un large champ d'exploitation pédagogique pendant et après la pratique ludique autour de plusieurs thématiques suivantes :

### La coopération

Où comment se familiariser avec la notion de « réussir ensemble » en cultivant l'attachement au groupe.

Comprendre et composer avec des points de vue différents, valoriser les réussites collectives, développer des relations sociales épanouissantes.

### Le développement des compétences psychosociales

On y abordera l'assertivité, la communication verbale, les compétences de négociation et de plaider, le développement d'une pensée critique, la mise en pratique de l'empathie, la gestion des conflits.

### L'identification de ressources internes et externes

Connaître et déployer ses ressources internes, connaître et s'appuyer sur les ressources externes.

### Education aux médias et à l'information

Où comment comprendre et mesurer l'impact de la rumeur en comprenant ainsi la mécanique des fake news sur les réseaux sociaux.

### L'approche des définitions et des principes républicains

Le stéréotype, le préjugé, la discrimination, le racisme, l'antisémitisme, le harcèlement, la laïcité, la citoyenneté, la notion de droits et devoirs, le rôle des Lois au sein de la République Française.



# RÈGLES DU JEU

## Matériel

- 1 plateau de jeu
- 13 cartes personnages (10 Zarbis, 3 groupes)
- 3 supports de cartes personnages
- 40 cartes situations (20 cycle 2 + 20 cycle 3)
- 35 cartes quiz Culture/Cuisine/Loi (cycle 2)
- 35 cartes quiz Culture/Cuisine/Loi (cycle 3)
- 10 cartes ressources (cycles 2 et 3)
- fiches réponses quiz et définitions
- 1 dé (1, 2, 3)
- 3 pions
- 18 jetons de victoire (3 x 6 couleurs)
- 1 sablier (3mn)
- 1 livret de règle (+ livret pédagogique)



## But du jeu

Ensemble, il faut réussir les 6 missions des cases de couleur et remporter un point de victoire pour chaque mission accomplie.

### 1- Mise en place - Installation du matériel

- installer le plateau au centre de la table
- disposer en tas, faces cachées les cartes situations, quiz et ressources
- placer les trois pions à côté du plateau de jeu
- déposer les jetons de victoires à côté du plateau de jeu

### 2 – Constitution des équipes

Un joueur (ou bien l'adulte) endosse le rôle de ZarbiZen. Il sera le Gardien du Temps, des Textes et de la Sérénité.

Il prend le sablier, les fiches réponses quiz et définitions.

Les autres joueurs se répartissent en 2 ou 3 équipes constituées de 1 à 4 joueurs maximum.

Chaque équipe pioche une carte « Personnages » et dispose sa carte sur le support.

## Déroulement

C'est l'équipe dont les joueurs totalisent le plus grand nombre de frères et sœurs qui commence. Elle devient alors « l'équipe active ». L'équipe active place son Zarbi (sa carte « personnage ») sur la case de son choix (défi, quiz, création, situation, expérience ou inclusion) et tente d'accomplir la mission correspondante avec l'aide des autres joueurs selon la règle, pour remporter un point de victoire.

L'équipe suivante devient « l'équipe active », place son Zarbi sur la case de son choix et tente d'accomplir la mission pour remporter un point de victoire.

La troisième équipe devient « l'équipe active », place son Zarbi sur la case de son choix et tente d'accomplir la mission pour remporter un point de victoire.

Lorsque tous les Zarbis sont en piste, les équipes jouent à tour de rôles et déplacent leur Zarbi sur une nouvelle case à condition :

- d'avancer de 1 à 5 cases maximum (on ne peut pas reculer, sauter des cases ou rester sur place).
- qu'il n'y ait pas d'autre Zarbi sur la case choisie.

### Fin de partie

La partie s'achève dès qu'une équipe a remporté les 6 points de victoire correspondant à chacune des missions.

Pour les champions de l'inclusion et les joueurs du cycle 3, la partie s'achève lorsque toutes les équipes ont remporté les 6 points de victoire.

Vous l'aurez compris, dans ce jeu, pour réussir les missions et remporter des points de victoire, mieux vaut coopérer !

Au pays des Diskri- Minis, tout le monde compte et c'est **ensemble** que l'on gagne.

# UN DESIGN JOYEUX ET IMPACTANT



5

Tu ne peux pas participer à un voyage scolaire à cause de ton handicap.

QUIZ CUISINE 9

D'où vient la recette du pastéis de nata ?

A. du Portugal  
B. d'Allemagne  
C. de Chine

Écouter et comprendre ses émotions

19

Dans la cour de récré, on dit que les Zarbis violets mangent des vers de terre en salade.

LES DISKRI MINIS

?

QUIZ CULTURE

cycle 2

QUIZ CUISINE 8

D'où vient la recette du tiéboudienne ?

A. d'Angleterre  
B. de Tunisie  
C. du Sénégal

QUIZ CULTURE 2

De quelle origine est le mot "canoë" ?

A. Suédoise  
B. Anglaise  
C. Allemande

7

On a refusé l'accès de la discothèque à ton frère parce qu'il portait une kippa.

LES DISKRI MINIS

Appeler le 119

11

Ta sœur a trouvé un emploi de serveuse. On lui a demandé de faire un régime car on la trouve "trop enrobée".

8

Ton grand frère s'est fait tabasser parce qu'il est gay.

10

Pendant la CAN, tes copains disent que ton pays est nul au foot !

Parler à un adulte de l'école

La leçon du neuf novembre

20

Ici, on ne loue pas d'appartement aux familles nombreuses.

QUIZ CULTURE 12

Dans la Grèce Antique, environ 776 ans avant Jésus Christ, on organisait les premiers

A. Jeux Olympiques  
B. Jeux télévisés  
C. Jeux du chat perché

11

Dans la rue, ton grand frère se fait contrôler presque tous les jours par la police.

Demander un soutien psychologique

# LE BONUS, UN COMPLÉMENT ÉLÉMENTAIRE !

Un livret pédagogique pour une intégration scolaire optimale

Sur les conseils avisés des enseignants impliqués, la mise à disposition d'un livret pédagogique inclus dans le jeu s'est imposée comme une évidence. Ce livret a été pensé pour accompagner les enseignants et enrichir l'utilisation du jeu grâce à plusieurs axes essentiels.



## 1. Appui sur le fonds ressources EducaDroit

Une partie du contenu du livret s'appuiera sur le fonds ressources EducaDroit, mis en place par le Défenseur des Droits, qui sensibilise les enfants au droit et à leurs droits. Cette ressource permettra :

- D'initier les enfants aux principes démocratiques et aux notions fondamentales de justice et d'égalité.
- De développer leur esprit critique, en favorisant l'apprentissage de la contradiction et de l'analyse des points de vue dans le respect des principes de dialogue.

## 2. Un soutien pour la posture du meneur de jeu

Le livret sera un outil indispensable pour les enseignants en leur offrant des conseils concrets pour adopter une posture adaptée en tant que meneur de jeu. Il les aidera à :

- Installer un climat de sécurité psychologique, propice aux échanges sincères et sans jugement.
- Accueillir la parole des élèves et faciliter des discussions ouvertes et constructives.
- Encourager la coopération et l'entraide entre les participants.
- Favoriser la bienveillance, condition essentielle pour aborder des thématiques sensibles.

## 3. Optimisation des cartes quizz et enrichissement pédagogique

Le livret permettra également de tirer le meilleur parti des cartes quizz intégrées au jeu, en proposant :

- Des compléments d'information détaillés aux réponses, pour approfondir les sujets abordés.
- Des ressources pédagogiques complémentaires, réunies en concertation avec la direction générale de l'enseignement scolaire (Dgescs), afin d'assurer une cohérence avec les objectifs des programmes scolaires.

## Objectifs pédagogiques et éthiques du livret

Ce jeu et son livret pédagogique ont pour ambition de répondre à plusieurs objectifs clés :

- Favoriser l'inclusion : en aidant les élèves à comprendre et à respecter les différences culturelles, sociales ou physiques.
- Développer l'empathie : en plaçant les enfants dans des situations où ils doivent réfléchir aux émotions et aux besoins des autres.
- Lutter contre les discriminations et le harcèlement : en encourageant des comportements bienveillants et en sensibilisant aux conséquences des attitudes négatives.
- Soutenir les enseignants : en leur fournissant un outil structuré pour aborder ces sujets délicats en classe tout en respectant les attentes des programmes scolaires.



### Sommaire du livret :

1. Préambule : Genèse, intentions, partenariats
2. Objectifs pédagogiques
  - sensibiliser à la lutte contre les discriminations
  - développer les compétences psychosociales
  - identifier des ressources internes/externes
3. Conseils pour la mise en place du jeu
  - nombre de joueurs / temps disponible
  - espace et matériels nécessaires
  - présentation des capsules vidéo
  - le rôle de ZarbiZen
4. Posture du meneur de jeu
  - installer un climat de sécurité psychologique
  - accueillir la parole et faciliter les échanges
  - encourager la coopération
  - bienveillance et congruence
5. Exploitation des cartes QUIZ : réponses et compléments d'information
6. Ressources complémentaires

# LES DISKRI MINIS UN PARCOURS

Depuis 2022 au sein de Remem'beur, nos réunions de réflexions et d'échanges au sein du comité scientifique constitué, ont abouti à un cahier des charges précis et ambitieux : définition des contenus pédagogiques du jeu et réflexions sur les supports destinés aux enseignants pour poursuivre et approfondir la dynamique impulsée par l'approche ludique.

A la fin de l'année 2023, cela a débouché sur l'élaboration d'une ligne éditoriale, ainsi que des premiers éléments de recherche du caractère design des personnages du jeu.

En 2024, nous avons poursuivi les réunions du comité scientifique de pilotage et d'experts en précisant les modalités du jeu, ses contenus documentaires, l'interface et la scénarisation du jeu. Nous avons finalisé les éléments graphiques et illustratifs du jeu ainsi que la rédaction des règles. Le concept du jeu ainsi réalisé, nous avons fabriqué en mai, trois Prototypes pour expérimentation dans deux classes de primaire de la ville d'Aubervilliers dès le mois de juin.



# CERTIFIÉ CONFORME

Le prototype de notre jeu **Les Diskri Minis** sera à nouveau testé auprès d'un public cible (École, Centre loisirs) à Paris, en Seine-Saint-Denis, et dans les Pays de la Loire au cours du premier trimestre 2025. A la suite de ce test, nous réajusterons notre jeu en fonction des retours de terrain, pour réaliser le jeu définitif vers le début du second trimestre 2025.

Toutes les étapes relevant de la conception rédactionnelle, artistique, et de son exécution seront donc ajustées et finalisées pour produire les rendus définitifs et fichiers d'impression numériques.

2025 sera donc dédié à la finition, fabrication et à la diffusion de la boîte du jeu **Les Diskri Minis**.

La stratégie de production sera orientée sur un modèle économique de contribution en amont de la fabrication afin de défendre le principe de gratuité des boîtes de jeux qui seront sollicitées par les structures de terrain. Nous impliquerons ainsi les collectivités territoriales, locales, l'engagement et le soutien de l'État auprès des bailleurs concernés.

La promotion et la diffusion des **Diskri Minis** vers les acteurs de terrain bénéficiera de notre partenariat avec le Ministère de l'Éducation Nationale et ses plateformes gratuites **Éducol** et **Lumni Enseignement** (plateforme numérique ressources expertes qui accompagne la continuité pédagogique pour les élèves et enseignants des 30 académies de France). Une campagne de communication ciblera toutes les académies.

La Ligue de l'Enseignement et tous les responsables des Cités Éducatives et référents Jeunesse et Famille des centres socioculturels. Le jeu sera également présenté dans les salons ludopédagogiques afin d'inciter les acteurs éducatifs à utiliser cet outil pédagogique et collaboratif innovant.



# UNE DÉCLINAISON DE CHOC, UNE SÉRIE ANIMÉE TIRÉE DU JEU

Nous prévoyons en soutien du jeu physique, une adaptation de certaines thématiques abordées sous la forme de courts films d'animation qui mettront en scène des situations découvertes dans le parcours ou des recours relevant du juridique, voire des ressources culturelles abordées dans les cartes quiz.

La conception scénaristique et graphique est prévue durant le second semestre 2025, pour se poursuivre par la production des animations et de la post-production en 2026.

Nous comptons sur un partenariat avec la plateforme **Lumni** de France TV afin d'assurer une diffusion auprès des enseignants qui seront ainsi dotés d'un arsenal pédagogique sans précédent.



## RÉSULTATS ATTENDUS

- Favoriser le principe de fraternité et combattre les mécanismes d'hostilité identitaire sont les enjeux majeurs de nos sociétés pour lutter contre la reproduction des inégalités et favoriser l'insertion de chacun.
- Sensibiliser la jeune génération à une citoyenneté responsable et positive, à travers les valeurs d'égalité, fraternité, justice et solidarité
- Valoriser et faire respecter les diversités plurielles
- Éduquer à la réflexion critique et à la déconstruction des stéréotypes
- Lutter contre les discriminations, l'exclusion, le racisme et l'antisémitisme
- Lutter contre le harcèlement
- Sensibiliser aux dangers de l'information non vérifiée, aux fake news et à la rumeur
- Renforcer le pouvoir d'agir et contribuer au changement des regards et des représentations
- Promouvoir les valeurs d'égalité, fraternité, laïcité et solidarité pour rassembler les citoyens au-delà de leurs différences

## BÉNÉFICIAIRES

**Les bénéficiaires sont principalement :**

- les élèves et les enseignants du cycle 2 et 3 de l'école élémentaire (du CP à la 6e)
- les jeunes et les éducateurs des centres socioculturels et centres d'animation.

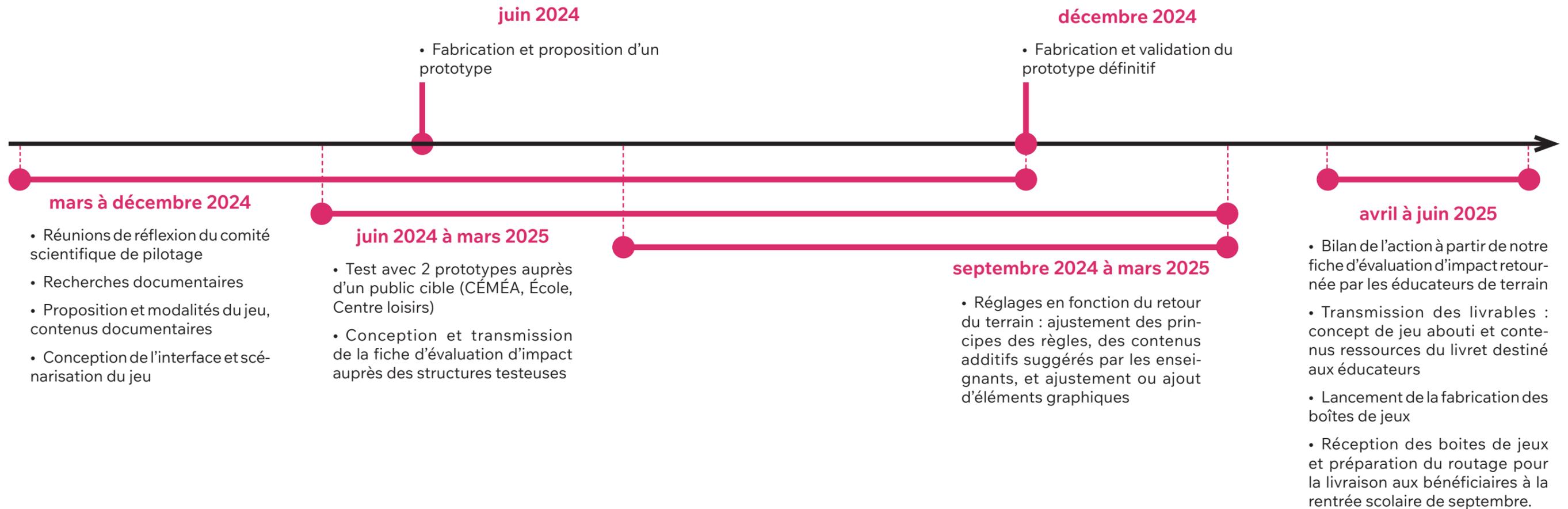
En 2024, **10 groupes** de jeunes et leurs éducateurs ou enseignants testeront le jeu.

En 2025, la mallette pédagogique sera à destination de **toutes les académies** au national

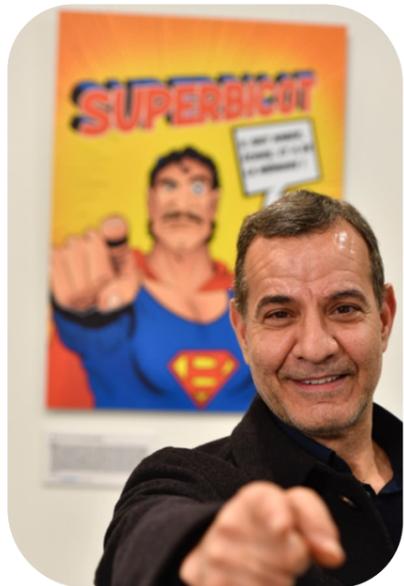
**Nombre de bénéficiaires : 300 000**

# CALENDRIER

# PRÉVISIONNEL



# CONTACTS



**Association Remem'beur**  
Ali Guessoum

11 rue des solitaires  
75019 Paris

06 72 78 92 04

[ali.remembreur@gmail.com](mailto:ali.remembreur@gmail.com)

[www.remembreur.com](http://www.remembreur.com)

**Merci !**

# LES DISKRI MINIS



Association Remem'beur

11 rue des solitaires  
75019 Paris