

# 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 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.



LES  
**DISKRI**  
**MINIS**

## 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.ses 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.

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.



## Une démarche scientifique et collaborative

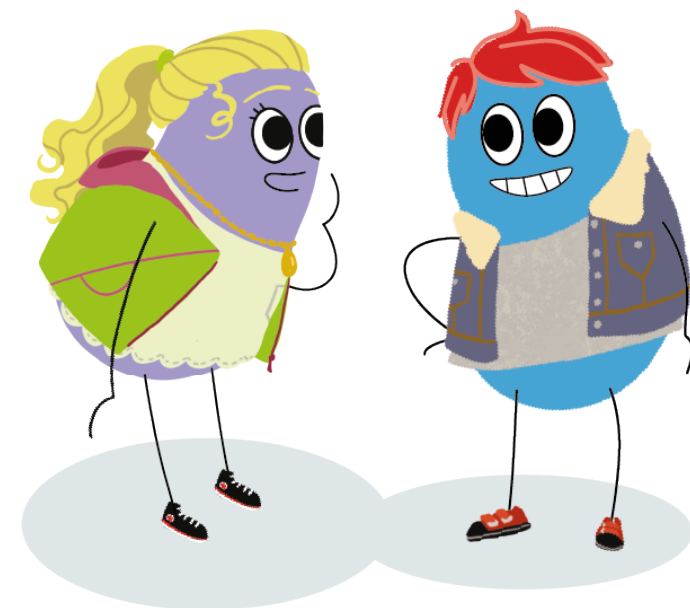
Ce projet s'appuie sur une réflexion approfondie menée par un comité scientifique de réflexion, composé d'enseignants du primaire ayant une connaissance approfondie du terrain éducatif. Leur vécu et leur expérience quotidienne ont permis :

- 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.

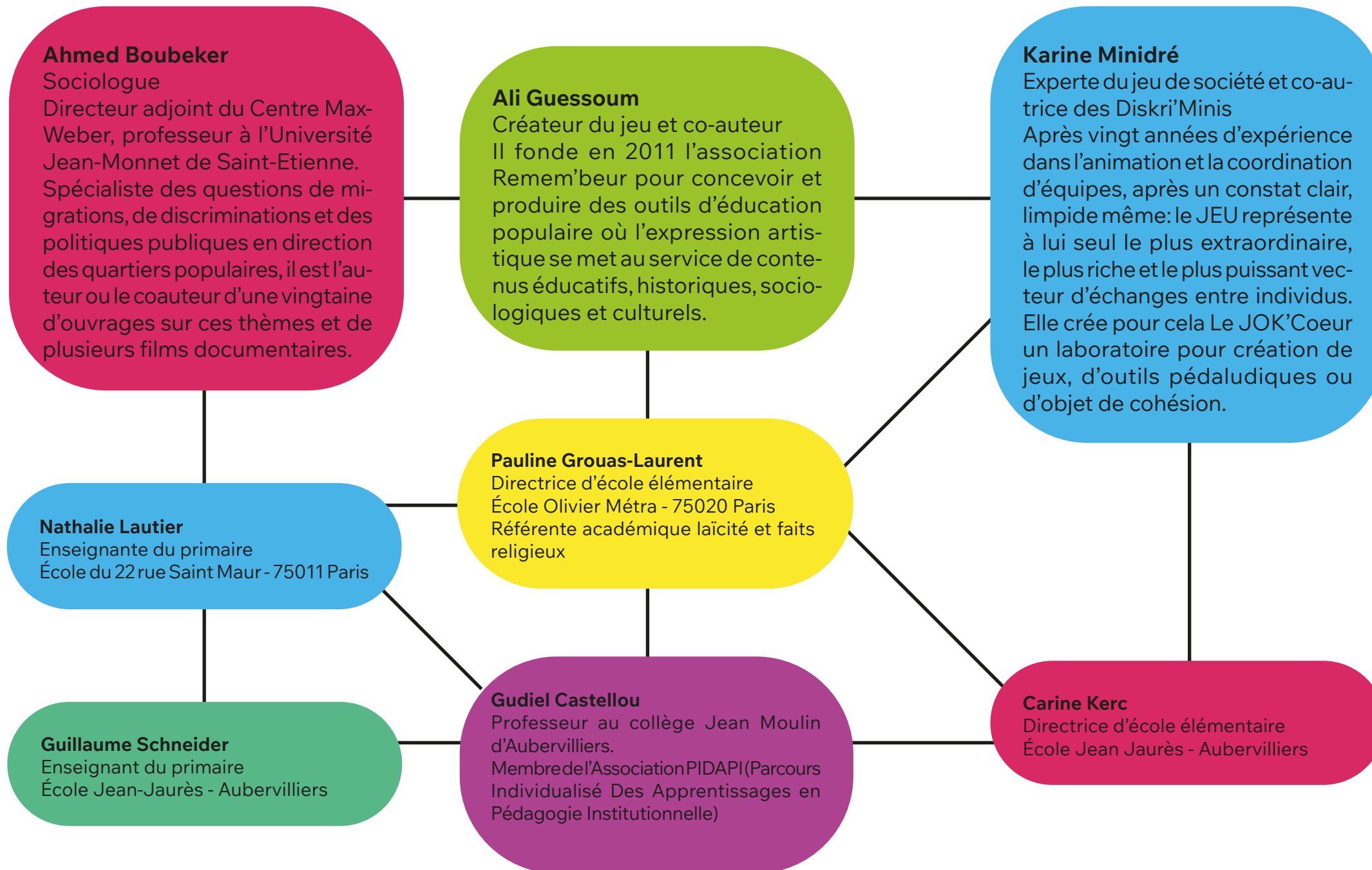
*Un outil ludique et interactif pour apprendre autrement*





# ORGANIGRAMME DU COMITÉ

## SCIENTIFIQUE



### 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 Dgesco, 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

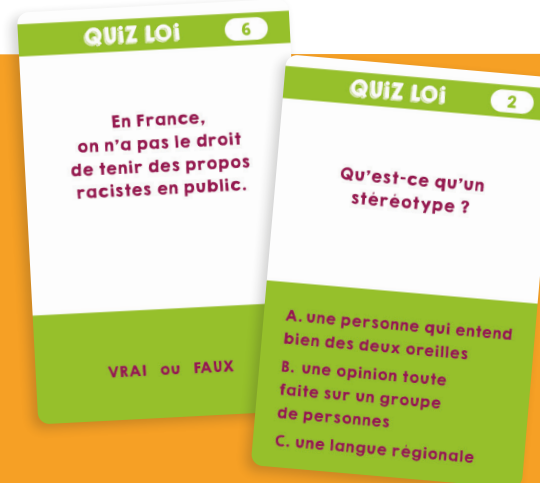
On présentera en préambule aux élèves, ce pays imaginaire des Diskri Minis, où l'on rencontre toutes sortes de Zarbis : des grands, des petits, des bariolés, des unis, des fâchés, des ravis, des jeu-nots, des rabougris et des aigris...et où il n'est pas facile de vivre ensemble quand on se sent tous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

Ou comment se familiariser avec la notion de « réussir ensemble » en cultiver 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

Ou 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.

### L'interculturalité

Découvrir et appréhender la richesse que représente la diversité culturelle dans nos sociétés, l'apport de l'immigration dans notre vocabulaire et dans nos assiettes. Identifier les différences comme autant d'occasions de dialogue et de compréhension mutuelle. Apprendre à déconstruire les idées reçues, reconnaître les biais culturels, valoriser les récits multiples et les parcours variés. Développer une posture d'écoute, de respect et de curiosité envers l'autre, pour construire ensemble un cadre commun, inclusif et solidaire.



# 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)
- 5 pions
- 15 jetons de victoire (3 x 5 couleurs)
- 1 sablier (3mn)
- 1 livret de règles (+ livret pédagogique)



## But du jeu

Ensemble, il faut réussir les 5 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 cinq pions à côté du plateau de jeu
- déposer les jetons de victoire 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) 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 rôle 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 5 points de victoire correspondant à chacune des missions.

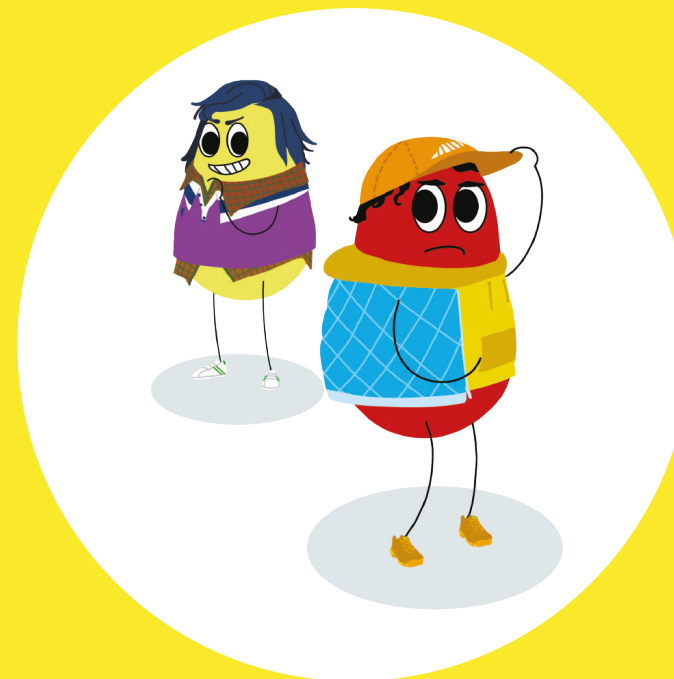
Pour les champions de l'inclusion et les joueurs du cycle 3, la partie s'achève lorsque toutes les équipes ont remporté les 5 points de victoire.

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

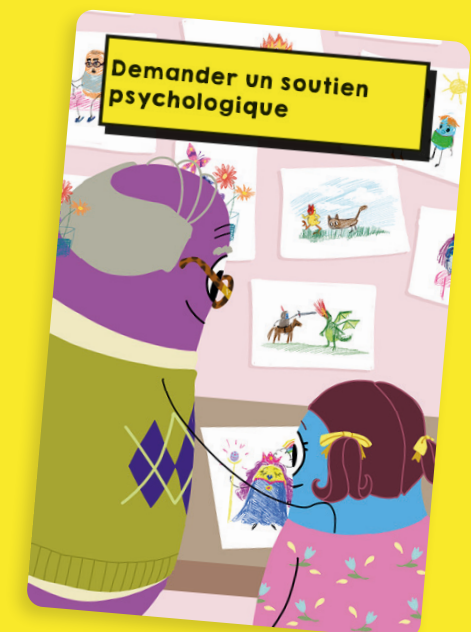
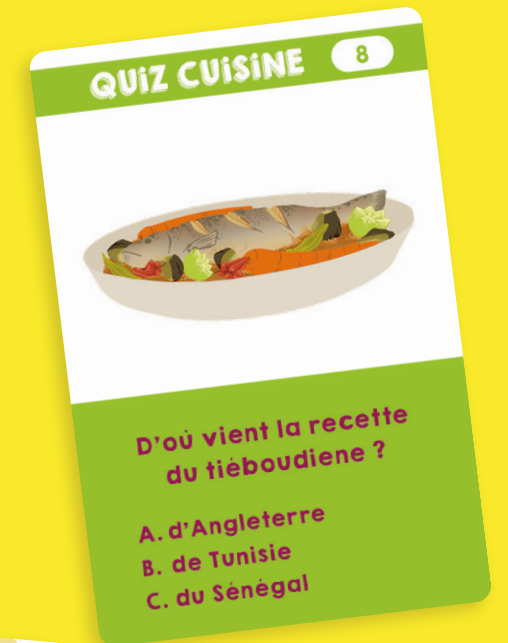
Au pays des Diskri- Minis, tout le monde compte et c'est **ensemble** que l'on gagne.



# UN DESIGN JOYEUX ET IMPACTANT









# 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 (Dgesco), 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
- mettre en valeur les bénéfices de la coopération
- approfondir la notion de laïcité, d'interculturalité les principes républicains, développer l'éducation aux médias
- 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. Exploitation des cartes SITUATIONS :  
compléments d'information

7. Correspondances avec les programmes scolaires français des cycles 2 et 3

8. Ressources complémentaires



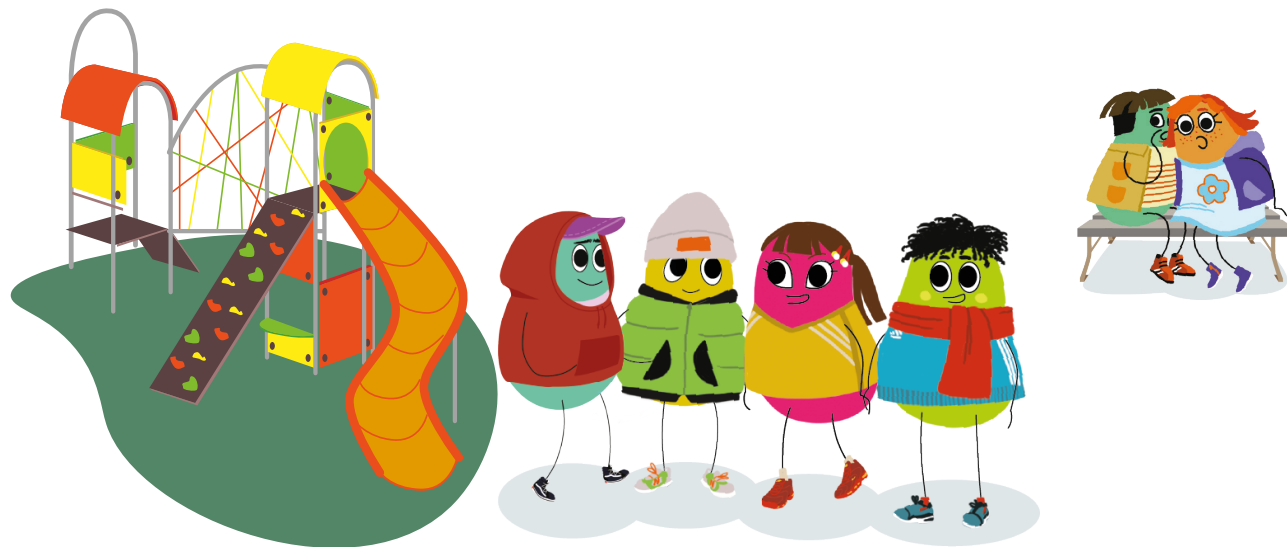
# LES DISKRI'MINIS UN PARCOURS CERTIFIÉ CONFORME : PHASE DE DÉPLOIEMENT

## I. Ingénierie et coordination nationale

Le développement des Diskri'Minis repose sur un engagement profond, mobilisant des ressources humaines, financières et méthodologiques à la hauteur des ambitions éducatives du projet. Pour assurer la coordination, le déploiement et le suivi du jeu au niveau local comme national, deux chargées de mission ont été recrutées. Leur implication dans le projet vise à assurer la mise en réseau des partenaires, la structuration des actions sur le territoire et un accompagnement de proximité auprès des professionnel·les de terrain.

Un travail minutieux d'identification des acteurs clés a été mené en amont, débouchant sur l'établissement d'un calendrier de collaboration avec les Délégué·es du Préfet, les responsables de la politique de la ville, les missions éducatives, ainsi que les directions des structures enfance-jeunesse des collectivités. Centres sociaux, centres d'animation, structures de loisirs : tous ont été mobilisés afin de construire un maillage opérationnel solide et pertinent.

En parallèle, une démarche de co-construction a été engagée avec les cités éducatives, intégrant des temps de collecte de besoins, de recherches sur les pratiques existantes et d'évaluation de terrain. Cette étape a été essentielle pour bâtir un programme d'intervention ancré dans la réalité des territoires, et directement au service des publics concernés.



Afin de garantir l'appropriation durable du jeu par les professionnel·les, des modules de formation ont été conçus et rédigés à leur intention. Ces supports pédagogiques permettent de prolonger les apports du jeu au sein des structures d'accueil, qu'elles soient scolaires ou périscolaires, en facilitant la transmission des outils et la mise en pratique des compétences développées.

Enfin, une veille constante des appels à projets éducatifs est assurée, afin de saisir les opportunités de financement correspondant aux valeurs et aux objectifs du projet. Cette attention rigoureuse s'accompagne d'un travail exigeant de construction, de rédaction et de suivi des dossiers de subvention, garantissant la viabilité économique et la pérennisation des actions engagées.





## Une phase de test en conditions réelles, en milieu scolaire et hors temps scolaire

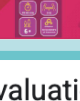
Ces temps d'expérimentation, riches en observations et en retours d'expérience, ont permis d'évaluer la flexibilité du jeu et son efficacité dans des contextes éducatifs variés, renforçant ainsi sa dimension universelle et son adaptabilité aux réalités de terrain.



Si le prototype reste évolutif et continue de s'enrichir des retours terrain issus des expérimentations, il est désormais considéré comme un outil abouti et fonctionnel. Les professionnel.les de l'animation et de l'éducation ayant eu l'occasion de le tester soulignent sa pertinence et son adaptabilité à différents publics. Plusieurs d'entre eux expriment déjà leur volonté d'intégrer le jeu dans leurs pratiques pédagogiques et d'accompagner sa diffusion.

Pour recueillir les retours de la part des enseignant.es des écoles pilotes, nous avons créé un Google Form qui leur sera envoyé après les expérimentations afin de recueillir tous leurs retours et de s'en nourrir pour la suite.

Cette démarche de collecte des retours fait partie d'un processus d'amélioration continue, essentiel pour garantir l'efficacité du jeu dans des contextes diversifiés. Les retours collectés permettront non seulement d'ajuster les aspects techniques et pédagogiques du jeu, mais aussi de mesurer son impact réel sur le développement des compétences des enfants. De plus, cette phase de feedback renforcera la relation avec les partenaires éducatifs, en montrant l'engagement à co-construire un outil qui répond aux besoins concrets du terrain. Ce suivi précis et méthodique est également une étape clé dans la préparation du déploiement plus large du jeu, en vue d'une diffusion à plus grande échelle auprès des établissements scolaires et des structures périscolaires.





## Évaluation du jeu "Les Diskri-Minis" auprès des professionnels de l'Éducation et de l'Animation

Créé à l'initiative de l'Association RememBeur, le jeu des "Diskri-Minis" a pour objectifs de sensibiliser les jeunes de 6 à 12 ans à des valeurs essentielles comme la diversité culturelle, l'inclusion et la lutte contre toutes formes de discrimination et de harcèlement. Ce questionnaire vise à évaluer l'intérêt pédagogique du jeu des "Diskri-Minis", la pertinence de ses mécaniques et ses apports en termes d'apprentissage et d'exploitation pédagogique.

MERCI DE VOTRE PRÉCIEUSE CONTRIBUTION !

temps estimé : 3mn

ali.sansblanc@gmail.com [Changer de compte](#)

 Non partagé

\* Indique une question obligatoire

### 1 - INFORMATIONS GÉNÉRALES \*

#### 1.1 Fonction du répondant

☐ Enseignant.e

☐ Animateur.rice

☐ Educateur.rice

☐ Médiateur.rice

☐ Autre : \_\_\_\_\_

#### 1.2 Type de structure \*

☐ Ecole primaire

## 2 - EXPÉRIENCE DE JEU ★

2.1 Comment évaluez-vous l'intérêt du jeu pour les enfants ?

- ☐ Très intéressant
- ☐ Intéressant
- ☐ Moyennement intéressant
- ☐ Peu intéressant
- ☐ Pas du tout intéressant

---

2.2 Les enfants ont-ils adhéré au jeu ? \*

- ☐ Oui, totalement
- ☐ Oui, plutôt bien
- ☐ Moyennement
- ☐ Non, pas vraiment
- ☐ Pas du tout

---

## 3 - APPORTS PÉDAGOGIQUES DU JEU ★

3.1 Selon vous, quels apprentissages ont été les plus marquants pour les enfants ?

- ☐ la coopération et l'esprit d'équipe
- ☐ la prise de parole et l'argumentation
- ☐ Option la gestion de conflit et le respect des autres
- ☐ l'esprit critique face aux informations (rumeurs, fake news)
- ☐ la compréhension des notions de discrimination, stéréotypes et préjugés
- ☐ la découverte des valeurs républicaines et des notions de citoyenneté
- ☐ Autre :



### 3. Phase de déploiement

- **Des actions/ formations**

Le déploiement des Diskri'Minis se veut pérenne : nos actions sont donc accompagnées de formations par l'action afin de rendre la pratique du jeu accessible aux enseignants et médiateurs des structures et établissements qui nous accueillent.

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. En dotant les établissements de boîtes de jeu et en formant le personnel, Les Diskri'Minis deviennent un outil durable qui s'insère dans la mallette éducative de ces structures de manière pérenne.

- **Objectifs de la formation**

Cette formation a pour objectifs principaux de permettre aux professionnel·les de l'éducation, de l'animation, de la médiation et de l'insertion de maîtriser l'animation du jeu des Diskri'Minis.

Les participants apprendront à comprendre les différents enjeux du jeu, qu'ils soient cognitifs, relationnels, éthiques ou politiques, et comment ces dimensions se traduisent concrètement dans l'animation des sessions. Un autre objectif central est de faciliter le développement des compétences psychosociales des enfants par le biais de la pratique ludique, en exploitant les principes du jeu pour encourager des comportements positifs et renforcer la confiance en soi, la gestion des émotions et les capacités de coopération.

- **Posture du meneur de jeu**

Un élément clé de cette formation est l'appréhension de la posture du meneur de jeu. Il s'agira d'apprendre à installer un climat de sécurité psychologique, essentiel pour que les enfants se sentent à l'aise et libres d'exprimer leurs idées et émotions. L'importance d'accueillir la parole, de faciliter les échanges et de favoriser un environnement où chacun se sent respecté est un élément clé de la formation. L'encouragement de la coopération entre les participant.es et la pratique d'une bienveillance constante, alliée à une congruence dans la posture, seront également abordés pour que le jeu reste un moment enrichissant et bienveillant.

- **Public et format**

La formation est destinée aux professionnel·les travaillant dans les domaines de l'éducation, de l'animation, de la médiation et de l'insertion. Chaque session accueillera un maximum de 8 participant.es pour garantir une attention personnalisée et un accompagnement adapté. Ils devront être volontaires et s'engager à suivre les 4 séances proposées, afin de bénéficier pleinement de l'apprentissage et des échanges collectifs.

Le format de la formation comprend 4 séances de 3 heures, totalisant ainsi 13 heures de formation. Les sessions se dérouleront sur une durée de 3x3h, complétées par une 4<sup>e</sup> séance de 4 heures pour permettre une mise en pratique approfondie et une réflexion collective sur les acquis.



- **Livrables**

À l'issue de la formation, chaque participant·e recevra un dossier de synthèse, regroupant les points clés abordés lors des séances. De plus, des bilans individuel et collectif seront réalisés pour mesurer les acquis et les perspectives d'amélioration. Des ressources pédagogiques seront également fournies pour soutenir la mise en œuvre de la formation sur le terrain. Ces livrables permettront à chaque participant·e de repartir avec des outils concrets pour animer efficacement les jeux et utiliser les compétences développées avec les enfants.

#### Vers la production définitive du jeu

La production définitive des Diskri'Minis est une étape majeure du calendrier 2025 du projet.

- Un livret pédagogique complet de plus de 250 pages pour les cycles 2 et 3, est en cours de rédaction pour accompagner les professionnel·les dans la mise en œuvre du jeu. Supervisé et préfacé par le sociologue Ahmed Boubeker, ce guide s'appuie sur des ressources institutionnelles de référence telles qu'ÉducaDroit (proposé par le Défenseur des Droits), Legifrance.gouv, Education.gouv. Il propose une approche structurée et approfondie des thématiques abordées dans le jeu, enrichie de conseils d'animation et de contenus théoriques.

- Parallèlement, les éléments graphiques du jeu seront ajustés dans leur version finale, dans un souci de clarté, d'accessibilité et de cohérence visuelle. Le packaging et le conditionnement du jeu sera travaillé pour être produit dans sa forme la plus accessible et cohérente, nourris par les retours des enseignant.es notamment.

- Les 1 000 premiers exemplaires du jeu seront fabriqués pour une livraison prévue en octobre 2025. Le suivi de fabrication est assuré avec la plus grande attention, garantissant la qualité des matériaux, la durabilité des supports et la fidélité aux intentions pédagogiques du projet.



# UNE DÉCLINAISON DE CHOC

**Une série animée tirée du jeu pour une diffusion sur le digital (smartphone et tablette).**

Afin de prolonger l'impact pédagogique du jeu de société déjà apprécié des enfants, le développement d'une série numérique courte et ludique s'impose comme une solution innovante et complémentaire. En incarnant les situations du jeu à travers des vidéos de moins de deux minutes portées par les personnages des Zarbis, cette série permet de capter l'attention des enfants autrement, par le biais d'un format digital familier et attractif.

Le choix du format numérique répond également aux usages actuels de la jeune génération, largement exposée aux écrans et aux contenus courts, notamment via les smartphones et tablettes. Ces enfants, nés dans un univers connecté, développent une attention et une réceptivité particulières aux formats digitaux dynamiques.

Proposer un contenu éducatif dans ce cadre, c'est aller à leur rencontre dans leur environnement naturel de consommation de contenus, pour mieux capter leur attention et renforcer la mémorisation.

Pensées comme de véritables outils d'éducation par la fiction, ces capsules audiovisuelles viennent enrichir la mallette pédagogique des enseignants et encadrants. Utilisables avant ou après les ateliers en classe, elles facilitent la compréhension des enjeux abordés dans le jeu, en les contextualisant de manière vivante et humoristique. Leur accessibilité gratuite sur une plateforme partenaire ou le site de l'association garantit une large diffusion, renforçant leur utilité sociale.

Enfin, la mise à disposition différée de la série (2026), après le lancement du jeu de plateau (fin 2025), permet d'ancrer le support physique avant de développer pleinement son écho numérique, assurant une montée en puissance cohérente et progressive du projet.



## NOS PARTENAIRES



## UN PROLONGEMENT VERS L'EUROPE

### Dans le cadre du programme européen CERV-2025-CHILD-Kit-2 : Citoyens, Égalité, Droits et Valeurs

L'opportunité offerte par le programme CERV nous pousse à aller plus loin : nous souhaitons en faire un outil européen, co-construit avec des partenaires francophones de terrain :

- En Belgique avec le MRAX : Mouvement contre le racisme, l'antisémitisme et la xénophobie.

Fondé après la Seconde Guerre Mondiale, le MRAX est aujourd'hui une Association sans but lucratif qui lutte contre le racisme, l'antisémitisme et la xénophobie. Elle aspire à une société pluraliste, égalitaire et juste. Nous avons établi une collaboration étroite avec le MRAX et ses membres afin de construire ensemble un projet européen à partir des Diskri'Minis.

Nous prévoyons un plan bi-annuel.

La première année de notre collaboration sera consacrée à l'ajustement du jeu aux lois et au contexte belges, et aux actions/formations autour du jeu dans les deux pays. Ces actions seront filmées afin de créer un objet commun : un documentaire sur cette expérience commune.

Au cours de la deuxième année, 25 enfants français seront amenés à Bruxelles afin de rencontrer des enfants belges afin de créer ensemble une fresque géante et colorée de Zerbis, autour de l'univers des Diskri'Minis, accompagnée de slogans qui auront été écrits par les enfants grâce au soutien d'un romancier, dans un plaidoyer autour de la lutte contre les discriminations et en faveur du mieux vivre ensemble.

Une restitution du documentaire produit sera proposée à Bruxelles en 2027.

Les élèves iront visiter le Conseil européen de la jeunesse à Strasbourg, pour y présenter leur plaidoyer et la fresque réalisée, avec la diffusion du documentaire. Ils auront ainsi visité les deux capitales européennes au terme d'une aventure qui aura duré deux ans.

L'objectif de ce projet commun est véritablement de donner du sens à la cohésion européenne dans un contexte où celle-ci peut-être remise en question. Éduquer les enfants à la citoyenneté européenne devient donc un nouvel aspect majeur des Diskri'Minis.



## 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.

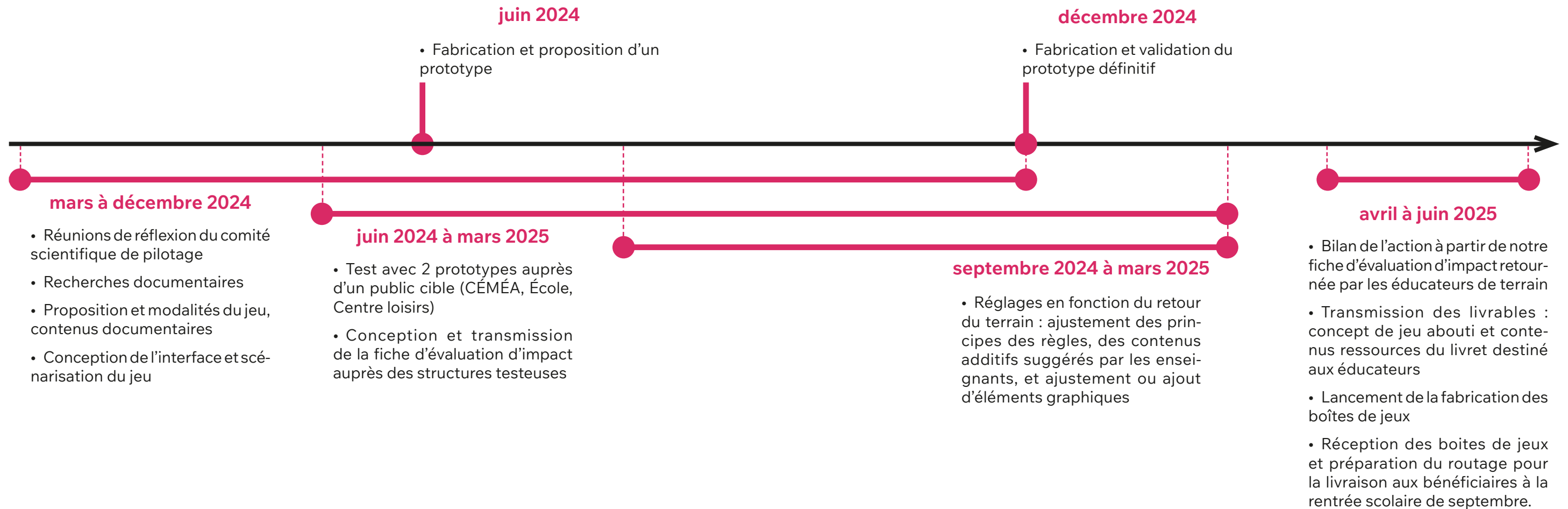
En 2025, la mallette pédagogique sera à destination de **toutes les académies** au national

**Nombre de bénéficiaires : 300 000**



# CALENDRIER

# PRÉVISIONNEL



# CONTACTS



**Association Remem'beur**

11 rue des solitaires  
75019 Paris

06 72 78 92 04

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

**Zoia Poliakova**

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

**Ali Guessoum.**

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

**Administratif :**

[remembreur2@gmail.com](mailto:remembreur2@gmail.com)

Merci !



# LES DISKRI MINIS



Association Remem'beur

11 rue des solitaires  
75019 Paris