



DIDAC'RESSOURCES

**UN CHERCHEUR SACHANT JOUER
LES APPORTS DU JEU DANS
L'ÉDUCATION POPULAIRE**



Une association d'éducation populaire



Didac'Ressources mène des actions autour de l'idée que

“Le partage du savoir, c'est le partage du pouvoir”

Ses actions se construisent autour de 3 axes :

- **Créer** des outils pédagogiques ludiques et innovants
- **Partager** des ressources et des réseaux
- **Former** et accompagner l'accès à la formation pour tou.te.s





Thématiques abordées



Égalité des genres

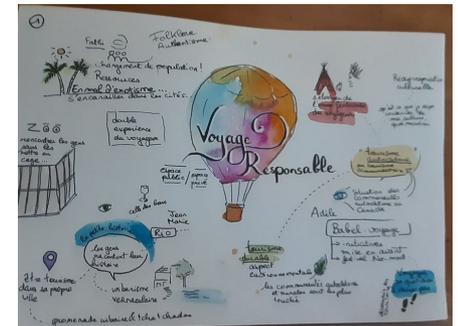
Promotion des habitants, le mal logement

Droits humains

Enseignement du français aux migrants

Handicap

Langage populaire ([weshipédia](http://weshipedia.com))



L'intérêt du jeu dans l'éducation populaire

Selon nous, les jeux sont des vecteurs pour des actions co-construites et partagées permettent d'aller vers le partage des savoirs et donc vers plus :

- de conscientisation,
- de démocratie,
- d'humanisme,
- d'émancipation,
- d'intérêt général,
- de vivre/faire ensemble et vivre avec les autres
- d'esprit civique
- d'esprit critique
- d'intérêt général
- d'analyse critique de la société
- les ingrédients de l'éducation populaire





Des jeux co-construits

Un groupe de recherche action formation composé d'experts des situations

Créé en 2000 le [Groupe](#) est né de la nécessité d'avoir des outils de formation et de sensibilisation à différentes thématiques co-construits par les futurs usagers (formateurs/apprenants/ personnes concernées par des situations discriminantes) : *par et pour les personnes*

La co-création permet non seulement la cohésion du groupe mais bénéficie aussi de l'intelligence collective.

Boîte à outils pour l'écrit à destination de publics adultes peu ou non scolarisés, *Curriculumbvitae*, *le droit en jeu*,

V'Idéaux et Débats (jeux à destination de publics migrants co-construits au sein de la fédé aefti)

Mais aussi d'autres outils coopératifs pour développer l'esprit critique comme Manipulations

Ainsi que deux autres jeux que nous expliquerons plus en détail

Sauvons la planète/wikipédia pour tous, *un jeu d'inclusion numérique*

Taudis poly, *un jeu de sensibilisation à mal logement*

PunaiZo, *un jeu co-construit avec les habitants pour lutter contre les punaises de lit.*

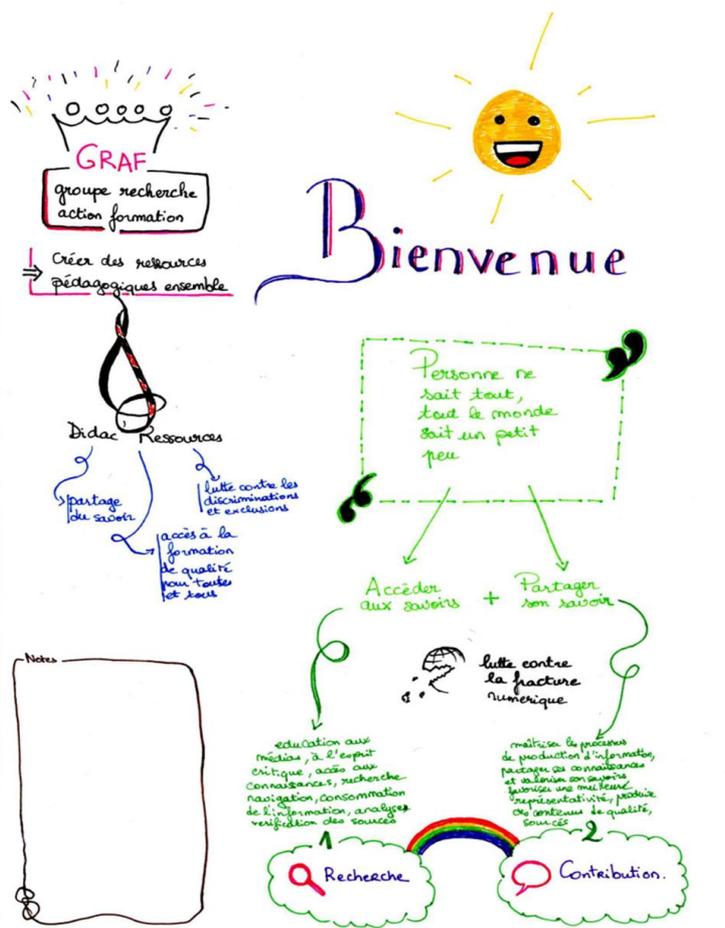
Mon immeuble me rend malade, *contre l'habitat insalubre.*

Communication bienveillante

et... Wikipédia pour tous, *sauvons la planète*



Démarche de co-construction/exemple pour lutter contre la fracture numérique en s'appuyant sur Wikipédia



« Personne ne sait tout, tout le monde sait un petit peu » JW

Origine du projet



S'appuyer sur Wikipédia pour faire de l'éducation populaire
<https://fr.wikipedia.org/wiki/Utilisatrice:FiloSophie>



lutter contre la fracture numérique à travers l'apprentissage ludique de Wikipédia



Accès aux savoirs : éducation aux médias et à l'esprit critique et accès aux connaissances : Recherche, navigation, "consommation d'information", vérification des sources.

Contribution : raconter sa propre histoire (représentativité sur internet), maîtriser la production d'information, partager ses connaissances : produire des contenus de qualité, sourcés, les partager.

Publics : tous, focus particulier pour les personnes en situation de handicap invisible ([voir témoignage de Tristan](#))



La démarche



1. Constitution d'un groupe d'experts constitué de personnes en situations de handicap invisible, d'accompagnant.e.s, de formateur.trice.s d'ingénieur.e.s de formation, de didacticiens

3. Sessions de travail à la wikimania de **Stockholm**, et à la wikiconvention de **Bruxelles**

Récupération d'idées de wikipédien.ne.s

des aller/retour d'idées

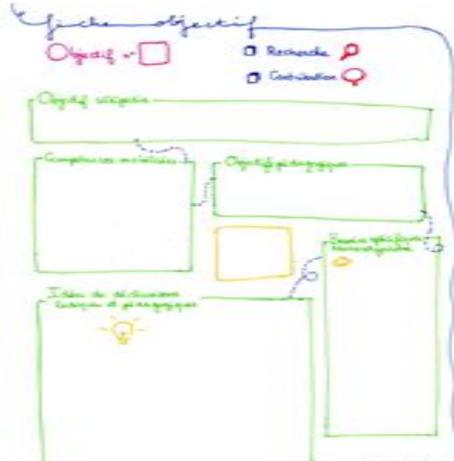


2. Premières réunions de réflexion, travail sur les différentes questions Recherches, [compilation d'informations](#) Apports théoriques Elaboration de fiches de travail ... des hackathon dans différents lieux (rencontres de l'orme...), la page Projet :Wikipédia pour tous

4. La finalisation d'un prototype par le comité de pilotage de Didac'ressources la présentation [ici](#)



Fiche de recueil d'idées auprès de wikipédien.ne.s/de joueur.ses, d'experts....



Objectif : Créer collectivement une maquette pédagogique ludique, physique, pour accompagner l'accès aux usages contextuels d'Internet et la recherche d'informations de qualité (sur Wikipedia) avec une attention particulière aux personnes neuro-atypique

→ Un jeu de plateau, avec une quête (ou un tour de jeu) qui passe par différentes missions (ou mini jeux en ligne) à réussir (ou à non) permettant également de gagner des récompenses (badges, étoiles, points).

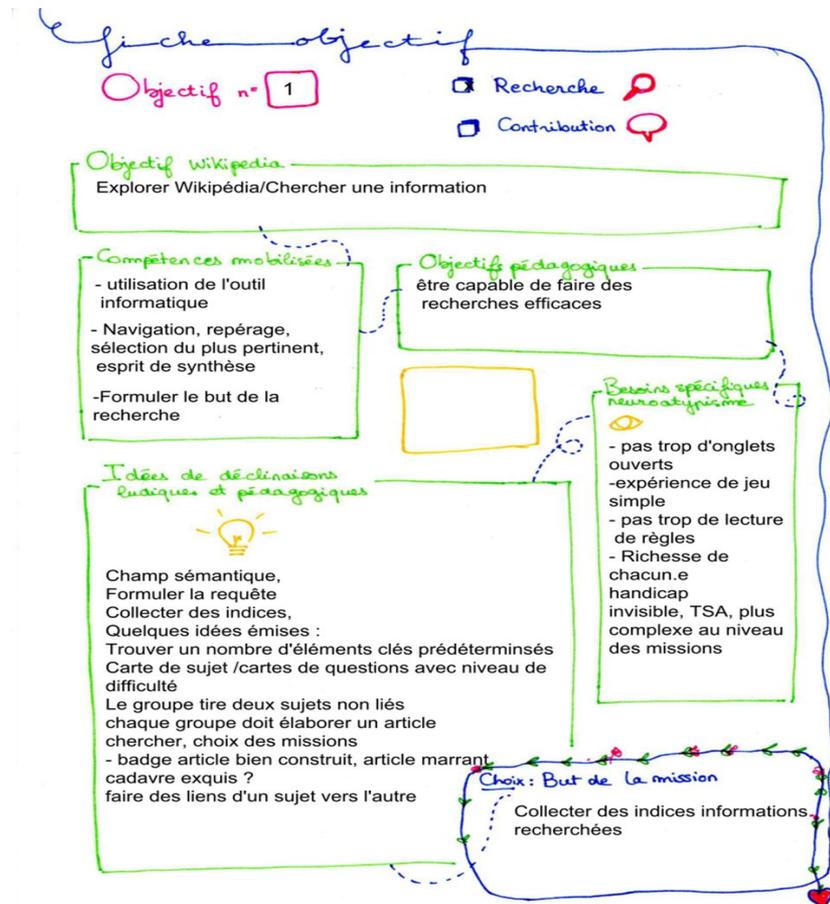
Le déroulé de l'univers et des règles du jeu seront définis dans un autre atelier, lorsqu'on aura plus de visibilité sur le contenu des missions

Pré requis

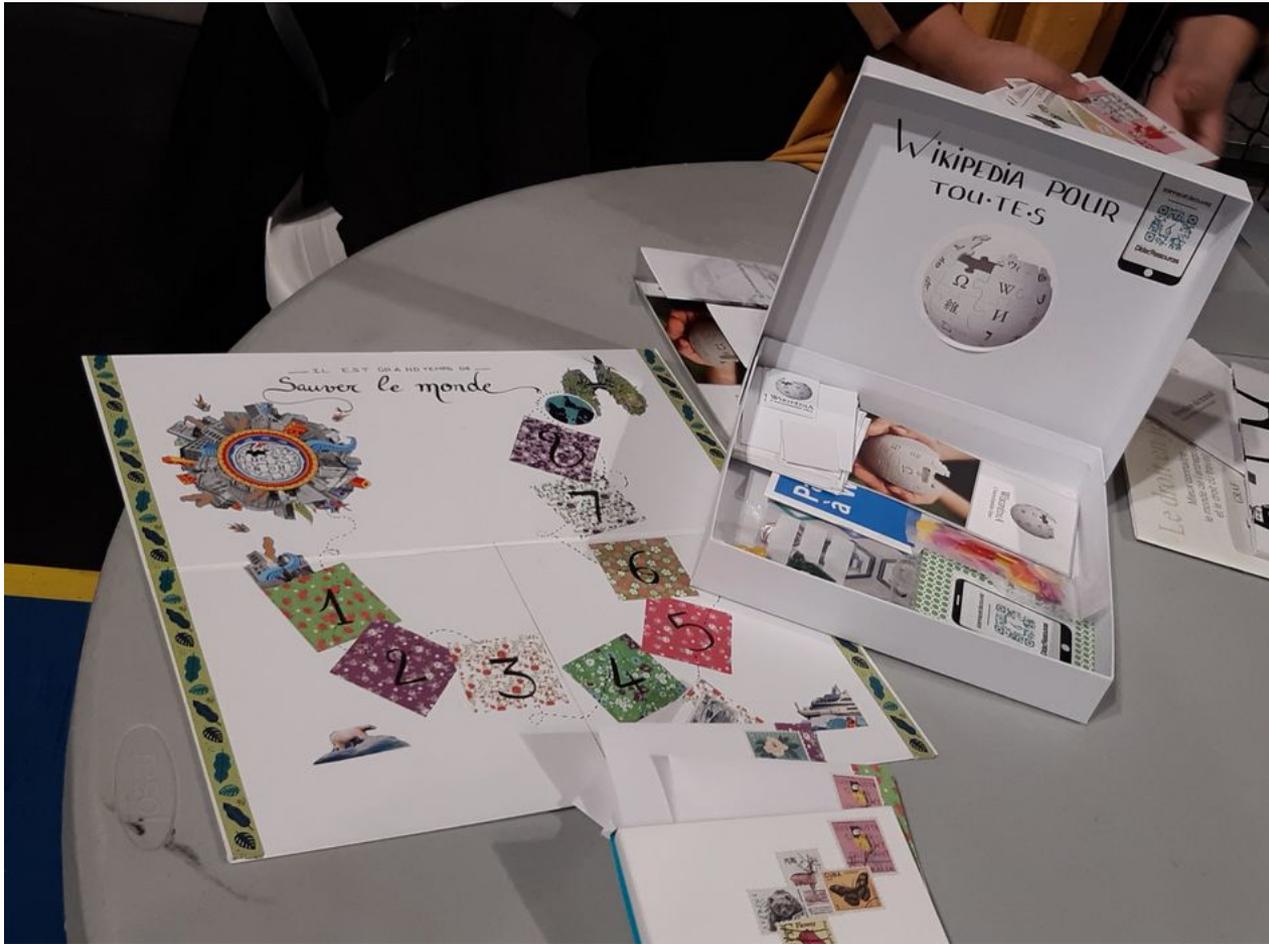
→ Être un missionnaire (ou une missionnaire) (possibilité d'organiser des ateliers de découverte de missions)

Points d'attention, obstacles potentiels, besoins spécifiques...

Numérisation ? Spécificités, obstacles, adaptation, public concerné



Le prototype est créé, (jeu de plateau à associer à internet) reste à l'expérimenter et trouver les financements pour son édition



Le Taudis Poly : sensibiliser au mal logement

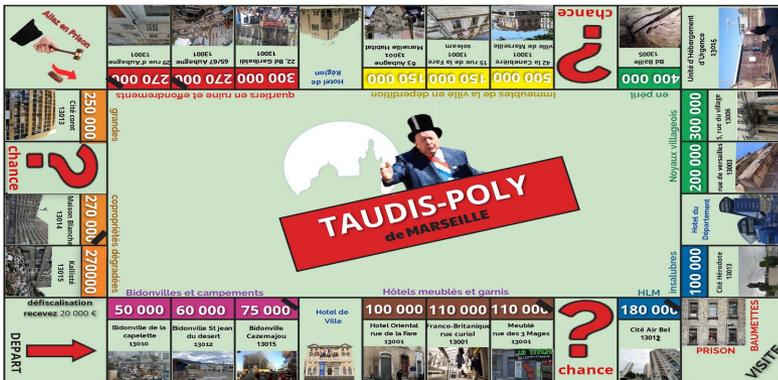


Déclencheur : c'est le cri d'une femme tenant, le 10 décembre 2018 devant la Mairie de Marseille, la banderole du collectif du 5 Novembre. Elle criait sa colère : "Il va falloir qu'ils arrêtent de jouer avec nos vies au Monopoly".

Idée de créer un jeu d'information et de sensibilisation sur le scandale de l'habitat indigne à Marseille



Fathi Bouaroua, spécialiste du logement, bénévole à Didac'Ressources, propose de créer les bases d'un prototype



Principe :
 Comme au monopoly, ce jeu comprend plateau, pions, billets cartes chance, collectivité, une caisse commune. Règle importante "obligation d'information avant achat" : assigne à la lecture d'articles de presse (réels)
 Le plateau virtuel est disponible aussi sur Didac'Ressources.

Nous avons ensuite expérimenté ce jeu dans différentes associations et auprès de différents publics

Avant de lancer un financement participatif



PunaiZo, un projet collectif



DIDAC'RESSOURCES



PunaiZo

CONÇU. PRODUIT ET DISTRIBUÉ
PAR DIDAC'RESSOURCES



JEU D'EDUCATION POPULAIRE POUR LUTTER
CONTRE LES PUNAISES DE LIT.



Le PunaiZo

- Un jeu dont le but est de se débarrasser en premier de toutes ses punaises de lit, qui se multiplient à vitesse grand V
- Un outil de prévention accessible à toutes et tous. Découvrir et appréhender mieux le risque et les méthodes pour combattre une invasion

Règles du jeu

Matériel

- 54 cartes
- 100 jetons '1' (blancs)
- 50 jetons '5' (rouges)

Les jetons sont recto-verso : d'un côté, ils représentent des punaises de lit, de l'autre, des œufs.

But du jeu

Eliminer toutes ses punaises de lit, et leurs œufs avant les autres joueurs.

Mise en place

Distribuez 6 cartes et 10 punaises à chaque joueur et joueuse. Les autres cartes forment la pioche. La personne qui a les cheveux les plus courts commence.

Déroulement d'un tour

Le premier joueur se défausse d'une carte, pour se débarrasser de ses punaises. Le joueur suivant fait de même, jusqu'à ce que tout le monde ait joué.

L'éducation populaire selon nous n'est pas d'apporter les savoirs mais bien de les partager. Les jeux de plateau particulièrement en sont un des vecteurs privilégiés

Le jeu déclenche l'envie d'apprendre, par l'observation du monde, l'analyse la réflexion, l'exploration, la résolution de problème, l'échange et le plaisir de la créativité

Pour jouer on utilise à la fois le cerveau reptilien (survie, plaisir), limbique (ancrage des apprentissage, mémoire, émotion), le cortex (créativité, solidarité)

On utilise les neurones miroirs : (attraper les émotions des autres)

Le jeu permet un retour sur expérience immédiate
Il casse les barrières des genres, des âges, des cultures
déclenche les émotions
Donne à explorer une lecture sur le monde



En formation, le jeu apporte des savoirs, savoir-faire, voire même des savoir-être formels et informels qui se développent en situation. Pour peu qu'il soit construit de manière efficiente et en tenant compte des publics potentiels, le jeu est un incroyable allié de la formation, il **favorise la motivation** et l'**engagement** des personnes pour réaliser des activités d'apprentissage qui pourraient parfois sembler rébarbatives.

L'intérêt du jeu dans l'éducation populaire

5 Composantes du jeu en lien avec l'EP	objectifs	actions	illustrations	les ingrédients de l'éducation populaire
Co-action	Co-agir	Se créer une culture commune	Travail en équipe	Faire ensemble
Actions communes	Co-habiter (vivre ensemble)	Se mettre d'accord sur les comportements acceptables	Règles du jeu	Intérêt général
Interactions	Agir avec les autres en fonction de ce qu'ils.elles sont	Travailler sur les représentations, les stéréotypes	Jeux de rôle, partage des tâches	Humanisme
Valeurs communes (actions transversales)	Reconnaître son semblable dans tout être humain	Échanger à propos des valeurs partagées	Se mettre Ok sur une stratégie former une équipe	Esprit civique
fonction Meta	Analyser le monde	Mobiliser les savoirs et produire de nouvelles connaissances	Interpréter, comparer extrapoler	Conscientisation



Merci de votre attention

Sophie Etienne



DIDAC'RESSOURCES

« Personne n'éduque personne, personne ne s'éduque seul, les Hommes s'éduquent ensemble par l'intermédiaire du monde »

Paolo Freire



retrouvez les informations sur les réseaux sociaux et plus d'information sur Massalia voX <http://didac-ressources.eu/2021/03/24/massalia-vox-tiers-lieu-inclusif-notre-nouvelle-adresse/>

☎ 06 18 71 26 66

📍 Sur RDV

✉ contact@didac-ressources.eu

🌐 <http://didac-ressources.eu/>