

# Safe ZONE

UN JEU QUI ENGAGE LA CONVERSATION

## GUIDE DU FACILITATEUR

Version 3.0 · Pour les jeunes de plus de 13 ans · Mode Basique et Mode Standard



## LE PROJET



### Rewriting the Story

Rewriting the Story est un projet de partenariat stratégique Erasmus+ KA220-YOUTH dont l'objectif principal est de donner aux jeunes les moyens de reconnaître, comprendre et réagir face au harcèlement sous toutes ses formes — en présentiel comme en ligne.

Plus de 60 témoignages réels et anonymes d'expériences de harcèlement ont été recueillis en Espagne, en France et en Roumanie. Ces témoignages constituent la base de tous les supports pédagogiques développés dans le cadre du projet, y compris Safe Zone.

Le projet a permis de créer un manuel multilingue à destination des éducateurs, des ressources numériques interactives ainsi qu'un jeu de société conçu pour ouvrir des discussions souvent difficiles à initier. Tous les supports sont disponibles en anglais, espagnol, français et roumain.

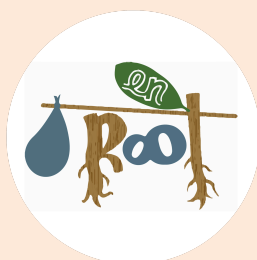
*Erasmus+ KA220-YOUTH · Partenariat stratégique · 2022–2026*

## LES PARTENAIRES DU PROJET



**Association Promesas**  
Espagne  
*Coordinateur du projet*

Association à but non lucratif basée à Alicante, en Espagne, spécialisée dans les méthodologies d'éducation non formelle : jeux éducatifs, escape games, éducation émotionnelle et formation des travailleurs de jeunesse. Active dans le scoutisme et le bénévolat depuis 2000 et officiellement fondée en 2014, Promesas a développé plus de 14 jeux éducatifs et a contribué à la mise en œuvre de plus de 40 projets Erasmus+ à travers l'Europe.



**Association En Root**  
France  
*Partenaire*

Association à but non lucratif basée en Bretagne, En Root développe des projets de mobilité européenne à destination des jeunes français et des animateurs de jeunesse. L'organisation est axée sur l'éducation non formelle, l'apprentissage interculturel et la participation active des jeunes. En Root apporte une expertise dans la facilitation de processus éducatifs inclusifs avec des groupes de jeunes diversifiés, notamment dans des contextes de discrimination, d'exclusion et de conflits entre pairs.



**C.J.R.A.E. Ialomita**  
Roumanie  
*Partenaire*

Le Centre départemental de ressources et d'assistance éducative d'Ialomita est une institution publique fournissant un soutien éducatif, des services de conseil et des ressources pour les enfants, les jeunes, les parents et les éducateurs. C.J.R.A.E. apporte une expérience directe de travail avec les établissements scolaires sur l'inclusion, la prévention du harcèlement et les interventions psycho-éducatives.

Ce projet a été cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne. Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, lequel reflète uniquement les opinions de ses auteurs. La Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

## 1. BIENVENUE, FACILITATEUR !

### NARRATION D'OUVERTURE — lire à voix haute avant de commencer

*"Chaque jour, dans les écoles et les espaces numériques, les jeunes font face à des batailles invisibles : rumeurs, isolement, moqueries, rejet. Parfois cela commence par un commentaire. D'autres fois, par le silence. Mais cela affecte toujours profondément quelqu'un.*

*Dans ce jeu, tu fais partie d'une équipe de camarades. Chacun d'entre vous apporte une force unique. Votre mission est de maintenir votre école comme une zone sûre. Vous ferez face à des situations réelles vécues par d'autres jeunes. Certaines sont subtiles. D'autres sont douloureuses. Mais toutes sont réelles.*

*Vous utiliserez l'empathie, le travail d'équipe et la stratégie pour répondre avant que les choses ne deviennent incontrôlables. Et à la fin du jeu, vous prendrez un moment pour réfléchir, car ce que vous découvrirez dans ce jeu pourrait aider quelqu'un dans la vraie vie.*

***"Il ne s'agit pas d'être parfait. Il s'agit d'être présent. Commençons."***

Safe Zone est un outil d'éducation non formelle coopératif conçu pour les jeunes de plus de 13 ans. Basé sur plus de 60 témoignages réels et anonymes de harcèlement recueillis dans le cadre du projet Rewriting the Story, le jeu invite les participants à explorer, débattre et répondre ensemble à des situations de harcèlement.

**En tant que facilitateur, votre rôle n'est pas de donner des réponses. C'est de faire naître la conversation.**

### QU'EST-CE QUI REND SAFE ZONE SPÉCIAL ?

- Les situations sont basées sur des histoires réelles et anonymes de jeunes à travers l'Europe.
- Le jeu est coopératif : le groupe gagne ou perd ensemble. Il n'y a pas de compétition entre les joueurs.
- Il combine empathie, dialogue et prise de décision collective.
- La réflexion finale (débriefing) est le moment où l'apprentissage réel se produit.
- Le jeu s'adapte au groupe : aucune compétence technique n'est requise.

## 2. LES COMPOSANTS DU JEU

### CARTES

- Cartes de Rôle (6 en total, 1 par joueur)
- Cartes de Situation Réelle (orange)  
(Facile / Moyen / Difficile)
- Cartes de Pouvoir Spécial (violet)
- Cartes de Crises Majeures (rouge)
- Cartes d'Événements Positifs  
(vert/turquoise)
- Cartes d'Événements Négatifs  
(bordeaux/marron)

### AUTRES

- 1 Plateau principal avec 7 Zones d'action qui contient également le panneau Réseau de Soutien (10 cœurs)
- Jetons cœurs
- 6 Pions Joueur (1 par rôle)
- 1 Minuteur (3-5 minutes)

### COMMENT PRÉPARER LE PAQUET DE SOUTIEN

**Mode Basique :** Mélangez uniquement les cartes Événements Positifs + Événements Négatifs. Laissez de côté les Pouvoirs Spéciaux et les Crises Majeures.

**Mode Standard :** Mélangez les 4 types de cartes : Pouvoirs Spéciaux + Crises Majeures + Événements Positifs + Événements Négatifs.

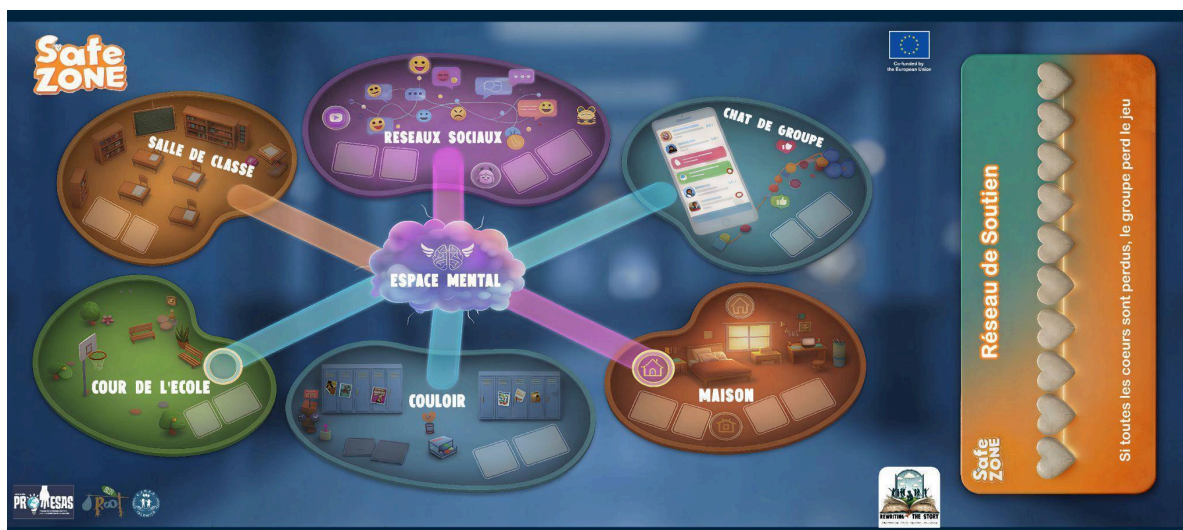
## Le Plateau de Jeu

Le plateau représente les espaces physiques et numériques où le harcèlement se produit.

Les joueurs se déplacent dans les zones pour intervenir.

**L'Espace Mental (centre)** est l'espace émotionnel collectif : il est connecté à toutes les zones et représente le bien-être émotionnel du groupe.

Le Réseau de Soutien est positionné à côté des espaces du plateau de jeu.



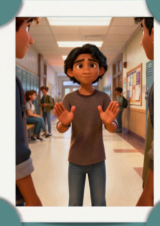
## Le Réseau de Soutien

Le Réseau de Soutien représente la santé émotionnelle collective. Il commence avec 10 cœurs. Si tous sont brisés, le groupe perd.

- ♥ **10 cœurs au début du jeu**
- ♥ -1 cœur pour chaque carte Situation que le groupe n'a pas réussi à résoudre dans le temps imparti.
- ♥ -1 ou -2 pour certains Événements Négatifs ou Crises Majeures
- 🏆 **1 cœur ou plus restant à la fin → VICTOIRE**

## 4. Les 6 Rôles Joueur

Chaque joueur reçoit une Carte de Rôle au début. Les rôles sont complémentaires et aucun ne peut résoudre seul les situations. La clé du jeu est de les combiner.



**LE DÉFENSEUR**

Un étudiant courageux et franc qui n'a pas peur de s'exprimer quand il voit quelque chose de mal. Il prend l'initiative et motive les autres à agir.

Capacité : Une fois par tour, vous pouvez intervenir dans une zone sans dépenser d'action, mais seulement si quelqu'un d'autre y est déjà.

Zone de Départ : Salle de Classe

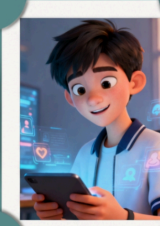


**LE SILENCIEUX**

Un étudiant observateur et introspectif qui parle rarement mais remarque toujours les petits détails. Il sent quand quelque chose ne va pas avant tout le monde.

Capacité : Une fois par tour, vous pouvez regarder la carte Situation Réelle du dessus et soit la garder en haut, soit la déplacer en bas du paquet, aidant votre équipe à anticiper ce qui arrive.

Zone de Départ : Espace Mental



**LE CONNEXIONNISTE**

Un étudiant extraverti et à l'aise avec le numérique qui sait à quelle vitesse les interactions en ligne peuvent se développer. Il utilise sa voix pour répandre la gentillesse et arrêter les publications nuisibles avant qu'elles ne se propagent.

Capacité : Lorsqu'une Situation affecte une zone numérique (Chat de Groupe ou Réseaux Sociaux), vous pouvez empêcher l'ajout d'1 Jeton d'Impact une fois par tour.

Zone de Départ : Chat de Groupe



**LE MÉDIATEUR**

Un étudiant calme et réfléchi qui aide les autres à trouver un terrain d'entente. Il écoute avant de réagir et guide les conversations vers la compréhension.

Capacité : Une fois par tour, vous pouvez déplacer un autre joueur d'une zone connectée gratuitement, représentant votre capacité à rassembler les gens.

Zone de Départ : Couloir



**L'ARTISTE**

Créatif et expressif, l'Artiste croit que les émotions peuvent être transformées par l'art, la musique ou la narration. Sa créativité donne de l'espoir aux autres et une nouvelle façon de voir les choses.

Capacité : Une fois par jeu par joueur, vous pouvez transformer n'importe quelle carte Espace Mental en carte de Soutien, représentant la transformation émotionnelle par la créativité.

Zone de Départ : Réseaux Sociaux



**L'EMPATHIQUE**

Gentil, intuitif et ancré, l'Empathique se connecte facilement aux émotions des autres. C'est la personne qui sait toujours quand quelqu'un a besoin de soutien ou d'espace.

Capacité : Lorsque vous jouez une carte de Soutien, vous pouvez retirer 1 Jeton d'Impact supplémentaire de votre zone gratuitement.

Zone de Départ : Maison

| RÔLE          | ZONE DE DÉPART  | CAPACITÉ SPÉCIALE                                                                                                                                                |
|---------------|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Le Défenseur  | Salle de Classe | Une fois par tour, peut intervenir sans dépenser d'action si un autre joueur se trouve déjà dans la même zone.                                                   |
| L'Empathique  | Maison          | Lorsqu'il joue une carte de Soutien, peut récupérer 1 cœur supplémentaire du <i>Réseau de soutien</i> gratuitement.                                              |
| Le Silencieux | L'Espace Mental | Une fois par tour, il peut regarder la prochaine carte <i>Situation Réelle</i> dans le paquet et décider de la laisser en haut ou de la placer en bas du paquet. |
| Le Connecteur | Chat de groupe  | Lorsque la <i>Situation</i> implique un contexte numérique, peut prévenir 1 effet négatif une fois par tour.                                                     |
| L'Artiste     | Réseaux sociaux | Une fois par partie, peut transformer n'importe quelle carte négative en carte neutre avant que son effet ne soit appliqué.                                      |
| Le Médiateur  | Couloir         | Une fois par tour, peut utiliser gratuitement la capacité spéciale d'un autre joueur.                                                                            |

#### NOTE POUR LE FACILITATEUR

- Avec 2 joueurs : attribuer 2 rôles par personne.
- Avec 3 joueurs : Défenseur + Empathique + Connecteur.
- Avec 4 joueurs : Défenseur + Empathique + Silencieux + Connecteur.
- Avec 5 joueurs : Défenseur + Empathique + Silencieux + Connecteur + Artiste.
- Avec 6 joueurs : tous les rôles. Expérience complète.
- Avec plus de 6 joueurs : tous les rôles. Ils jouent en binômes ou en trios (plus d'occasions de débat)

## 5. Les 5 Types de Cartes du Paquet de Soutien

**Le Paquet de Soutien** contient 5 types de cartes. Chaque type possède une identité visuelle distincte pour faciliter la reconnaissance. Vous trouverez ci-dessous un exemple visuel de chaque type et la liste complète des cartes actuellement présentes dans le jeu.

## 5.1 Les cartes de Situations Réelles (orange)



Le cœur éducatif du jeu. Chaque carte décrit une situation de harcèlement réelle basée sur des témoignages anonymes. Elles indiquent le nom de la situation, un niveau de difficulté et une citation directe de la personne qui l'a vécue.

### COMMENT UTILISER LES CARTES DE SITUATION

- Lire la carte à voix haute, lentement. Laisser la situation résonner. Un silence de 10 à 15 secondes avant que quelqu'un ne parle est pédagogiquement plus précieux que de passer directement au débat.
- La citation sur la carte représente une voix réelle. La traiter avec respect.
- Le niveau de difficulté (Facile / Moyen / Difficile) n'affecte pas les mécaniques du jeu. Il sert de référence pour le débriefing : « Pourquoi pensez-vous que cette situation est classée comme Difficile ? »

## 5.2 Les cartes de Pouvoirs Spéciaux (violet)

Chaque joueur reçoit une Carte Pouvoir Spécial au début de la partie, et une nouvelle (piochée) après chaque Situation résolue avec succès.

Les joueurs choisissent quand et si elles sont utilisées pendant la phase chronométrée.



### LES CARTES POUVOIRS SPÉCIAUX

- **Camp** — Récupère 3 cœurs.
- **Connexions** — Inviter un soutien expert. Raconter comment cela change la situation.
- **Dose de positivité** — Récupère 1 cœur.
- **Jeu éducatif** — Organiser une activité de résolution de conflits. Récupère 2 cœurs.
- **La Vague Positive en ligne** — Contrebalancer un contenu nocif avec du contenu positif. Récupère 1 cœur.
- **Chaîne de soins** — Un joueur peut agir immédiatement après votre tour.
- **Double mise** — Effectuer 5 actions au lieu de 4 ce tour-ci.
- **Mot de Sécurité** — Bloquer la prochaine carte Événement négatif tirée.
- **Gravité Zéro** — Ignorer toutes les règles de déplacement ce tour-ci.
- **Changement d'équipe** — Réattribuer librement les rôles ce tour-ci.
- **Tout le monde dit la vérité** — Utiliser la persuasion pour que tous s'expriment honnêtement.
- **Volontariat** — Une cause partagée renforce la solidarité. Récupère 1 cœur.
- **Premier pas** — Si aucun joueur n'a encore agi ce tour, n'importe quel rôle peut effectuer une action gratuite.
- **Témoin** — Activer la capacité d'un autre joueur sans qu'il dépense d'action.
- **Message sécurisé** — Envoyer un soutien privé à distance sans vous déplacer.
- **Échange de rôles** — Deux joueurs échangent leurs cartes Rôle pendant un tour complet.
- **Bouclier de crise** — Joué lorsqu'une Crise majeure est tirée. Réduit son coût en cœurs de 2.

### 5.3 Les cartes Événements Crise Majeure (rouge)

Tirées du paquet Événement. Leur effet est immédiat et inévitable. Incluses uniquement en mode standard.

#### LES CARTES CRISES MAJEURES

- **Surmenage** — Tous les joueurs défaussent 1 Carte Pouvoir Spécial.
- **Ne peux pas sortir du lit** — Un joueur perd toutes ses actions ce tour-ci.
- **Désespoir** — Perte de 4 cœurs du Réseau de soutien.
- **Personne ne comprend** — Perte de 2 cœurs et 1 Carte Pouvoir Spécial chacun.
- **Mode éteint - Crise dans l'espace mental** — Surcharge émotionnelle bloque la réflexion. Personne ne se sent en sécurité pour parler.
- **Spirale** — Le stress se propage de manière incontrôlable. Perte de 5 cœurs du Réseau de soutien.
- **Devenu viral** — La situation s'est répandue au-delà de l'école. Perte de 2 cœurs.
- **Les parents crient** — Les familles sont impliquées, atmosphère tendue. Aucune carte de soutien adulte ne peut être utilisée ce tour-ci. Perte de 1 cœur.
- **Menace de transfert** — Quelqu'un pourrait quitter l'école. Le groupe n'a qu'un tour pour résoudre la situation. L'échec coûte 2 cœurs au lieu de 1.



## 5.4 Les cartes d'Événement Positif (vert/turquoise)

Tirées du paquet Événement. Leur effet est appliqué immédiatement.

### LES CARTES ÉVÉNEMENTS POSITIFS

- **Allié inattendu** — Un élève discret se lève pour défendre quelqu'un.
- **Festival d'art** — Expression créative à l'école. Récupère 1 cœur.
- **Soutien communautaire** — Le conseiller organise un atelier d'empathie.
- **Atelier communautaire** — Un expert est invité dans l'école.
- **Cercle de réflexion de groupe** — La classe fait une pause pour reconnaître les efforts de chacun.
- **Atelier de santé mentale** — Un intervenant externe anime une séance sur comment demander de l'aide.
- **Formation au soutien entre pairs** — Des élèves formés interviennent.
- **Excuses publiques** — Un élève présente des excuses publiquement. Récupère 1 cœur.
- **Assemblée scolaire** — Assemblée générale sur l'empathie et le respect. Récupère 1 cœur.
- **Le jour où "Personne ne mange seul"** — Journée thématique de connexion volontaire.
- **Ce message** — Une personne envoie un soutien privé inattendu. Récupère 1 cœur.
- **Le déplacement de déjeuner** — Quelqu'un s'assoit à côté d'une personne toujours seule. Récupère 1 cœur.
- **Ils se sont levés** — Un élève habituellement silencieux parle publiquement. Récupère 2 cœurs.
- **Publication de solidarité** — Soutien en ligne authentique partagé. Récupère 1 cœur.



## 5.5 Les Cartes d'Événements Négatifs (bordeaux/marron)

Tirées du paquet Événement. Leur effet est appliqué immédiatement et augmente la pression sur le groupe.

### LES CARTES ÉVÉNEMENT NÉGATIF

- **Détournement malveillant du message** — Un message bien intentionné est repris de manière moqueuse.
- **Blague du professeur** — Un commentaire dédaigneux ébranle la confiance.
- **Chaos lors de l'exercice d'incendie** — Une perturbation disperse le groupe et réduit la coordination.
- **Bloqué** — Quelqu'un est bloqué des canaux numériques.
- **Coupure d'énergie** — Énergie collective faible. Personne ne se sent capable d'agir.
- **Vague de rumeurs** — Une rumeur nuisible se propage rapidement.
- **Vidéo déclencheuse circule** — Un moment traumatisant refait surface en ligne.
- **Rumeur virale** — Une fausse rumeur crée immédiatement de la tension.
- **Le professeur s'est moqué** — Un adulte a banalisé la situation. Aucune carte de soutien adulte ne peut être utilisée ce tour-ci.
- **Montée de tensions pendant le week-end** — Situation poursuivie sans intervention. Le groupe commence désavantagé.
- **Ils ont dit à tout le monde que "C'était une blague"** — L'effet du dernier Événement positif est annulé.
- **Paralysie du témoin** — Paralysie collective. Aucun joueur ne peut combiner des actions ce tour-ci.



## 6. Préparation de la Séance

### 6.1 Avant l'arrivée des participants

- Préparer le paquet **Événements** selon le mode choisi Basique ou Standard- bien mélanger les cartes (voir section 2).
- Placer le **plateau du jeu** avec le **Réseau de soutien** de manière visible avec 10 cœurs.
- Préparer le paquet de cartes **Situations Réelles** face cachée.
- Avoir les cartes **Rôle** prêtes à être distribuées - elles peuvent être piochées par hasard.
- Préparer un minuteur de 3 minutes.
- Prévoir un carnet pour noter les solutions proposées par le groupe.
- **Lire toutes les cartes Situation avant la session** : certaines peuvent être émotionnellement intenses.

### 6.2 Nombre de joueurs et adaptations

| JOUEURS           | RÔLES RECOMMANDÉS                                                                                        | ADAPTATION                                                   |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| <b>2 joueurs</b>  | Le Défenseur · L'Empathique                                                                              | Chaque joueur possède 2 cartes Rôle                          |
| <b>3 joueurs</b>  | Le Défenseur · L'Empathique · Le Connecteur                                                              | Utiliser uniquement les cartes Situation Faciles et Moyennes |
| <b>4 joueurs</b>  | Le Défenseur · L'Empathique · Le Silencieux · Le Connecteur                                              | Jeu équilibré                                                |
| <b>5 joueurs</b>  | Le Défenseur · L'Empathique · Le Silencieux · Le Connecteur · L'Artiste                                  | Aucun ajustement nécessaire                                  |
| <b>6 joueurs</b>  | Tous les rôles<br>Le Défenseur · L'Empathique · Le Silencieux · Le Connecteur · L'Artiste · Le Médiateur | Expérience complète                                          |
| <b>6+ joueurs</b> | Tous les rôles<br>Le Défenseur · L'Empathique · Le Silencieux · Le Connecteur · L'Artiste · Le Médiateur | Se joue en binômes ou trios / personnage                     |

## 7. Comment Jouer

### ● MODE BASIQUE

Pour les nouveaux groupes ou les sessions courtes.

- **Paquet** : Événements Positifs + Négatifs uniquement
- Sans Crises Majeures
- Focus sur le dialogue et la réflexion
- Durée : 60-90 minutes

### ● MODE STANDARD

Pour les groupes avec une expérience préalable.

- **Paquet complet** : les 4 types de cartes
- Crises Majeures activées
- Plus grande tension et complexité tactique
- Durée : 90-120 minutes

### 7.1 Début de la partie

- Distribuer les cartes Rôle. Chaque joueur lit sa carte et présente son personnage : qui il est et quelle force unique il apporte.
- Chaque joueur reçoit 1 Carte Pouvoir Spécial à garder en main.
- Placer tous les joueurs dans la zone de départ correspondant à leur rôle, comme contexte narratif.

### 7.2 Structure de chaque tour (identique dans les deux modes)

#### 1. RÉVÉLER LA SITUATION

Le facilitateur/la facilitatrice pioche la carte du dessus du paquet de **Situation Réelle** et la lit à voix haute, lentement. Laisser 10 à 15 secondes de silence avant que quelqu'un ne parle. Laisser la situation s'installer. La citation sur la carte est une voix réelle. La traiter avec respect.

#### 2. PHASE DE RÉFLEXION LIBRE— sans minuteur

Cette phase n'a pas de limite de temps. Comme dans la vie réelle, les personnes peuvent réfléchir, hésiter ou ne pas agir du tout.

Chaque joueur répond à voix haute, dans l'ordre qu'il souhaite :

- **Où vais-je ?** Choisir un lieu pertinent pour cette situation.
- **Que propose-je de faire pour aider à résoudre cette situation, et pourquoi ?**

Les joueurs peuvent discuter et construire des idées ensemble. Le facilitateur n'intervient pas sur le contenu, il/elle veille uniquement à ce que chacun.e s'exprime.

### 3. CARTE ÉVÉNEMENT

Sans regarder, le facilitateur tire une carte du paquet **Événements** et la lit à voix haute. C'est un élément qui survient sans être contrôlé par le groupe.

**Il peut aider, compliquer ou transformer complètement la situation.**

Appliquer immédiatement son effet s'il s'agit d'un **Événement Positif, Négatif** ou d'une **Crise Majeure**. S'il s'agit d'un **Pouvoir Spécial**, l'ajouter à la table comme ressource collective.

### 4. PHASE D'ACTION (minuteur de 3 minutes)

Le facilitateur lance le minuteur de 3 minutes.

Chaque joueur (à tour de rôle) indique ce qu'il fait maintenant, en tenant compte de la carte **Événement**. Il peut utiliser sa **Carte Pouvoir Spécial** s'il le souhaite.

Avant la fin du temps, le groupe doit se mettre d'accord sur une solution commune et réaliste. Le facilitateur la note.

**Important** : la solution n'a pas besoin d'être parfaite. Elle doit être cohérente et réalisable par de vrais jeunes dans un contexte scolaire réel.

### 5. RÉOLUTION

- **Le groupe s'accorde sur une solution réaliste avant la fin du temps : Situation résolue.** Chaque joueur reçoit une nouvelle Carte Pouvoir Spécial.
- **Le groupe n'atteint pas de consensus à temps : le Réseau de soutien perd 1 cœur.** Toute solution partielle est notée pour le débriefing.

Le facilitateur ne décide pas seul si une solution est valide : c'est le consensus du groupe qui compte. Les solutions débattues sont gardées pour discussion ultérieure.

### 6. TOUR SUIVANT

Tirer une nouvelle carte Situation et répéter le processus. Le jeu se termine lorsque :

- le groupe décide d'arrêter,
- toutes les cartes Situation ont été jouées,
- ou le Réseau de soutien perd tous ses cœurs.



### RÉSUMÉ D'UN TOUR

**RÉVÉLER** → **RÉFLEXION LIBRE** (sans minuteur) → **CARTE ÉVÈNEMENT** → **PHASE D'ACTION** (🕒 avec minuteur) → **RÉSoudre / PERDRE UN COEUR**

## 8. Victoire et Défaite

### VICTOIRE

Le groupe gagne s'il résout toutes les cartes Situation en conservant au moins 1 cœur dans le Réseau de soutien..

**Toutes les situations résolues + 1 cœur ou plus restant**

### DÉFAITE

Le groupe perd si le Réseau de soutien atteint 0 cœur, quel que soit le nombre de situations résolues.

**0 cœur dans le Réseau de soutien**

### LA DÉFAITE EST AUSSI UN APPRENTISSAGE

Si le groupe perd, ce n'est pas un échec : c'est un excellent point de départ pour la réflexion. Demandez :

***Qu'est-ce qui aurait pu changer l'issue ?***

***Y a-t-il eu des moments où le groupe n'était pas coordonné ?***

Le débriefing est l'endroit où le jeu prend toute sa valeur, quel que soit le résultat.

## 11. Le Réseau de Soutien : Pourquoi il est Difficile d'Agir

**"Je savais que c'était mal. Mais si je disais quelque chose, je me retrouverais seul(e)."**

Cette phrase, recueillie dans les témoignages du projet, résume l'un des plus grands obstacles face au harcèlement : **non pas l'indifférence, mais la peur.**

### L'effet spectateur (bystander effect)

Quand quelqu'un est témoin d'une situation de harcèlement, ne pas agir ne signifie pas ne pas s'en soucier. La plupart des témoins ressentent un malaise, mais sont paralysés par des peurs bien précises :

| PEUR                                      | LA VOIX INTÉRIEURE                                                                                        |
|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 😬 <b>Peur de devenir la cible</b>         | "Si je m'implique, ce sera moi le suivant."                                                               |
| 😬 <b>Peur du rejet du groupe</b>          | "Si je défends cette personne, je serai exclu(e) du groupe."                                              |
| 😬 <b>Peur de se tromper</b>               | "Peut-être que j'exagère. Peut-être que ce n'est pas si grave. Peut-être que je vais empirer les choses." |
| 😬 <b>Peur du silence des autres</b>       | "Personne d'autre ne dit rien. C'est peut-être normal et c'est moi le bizarre."                           |
| 😬 <b>Peur de ne pas savoir quoi faire</b> | "Et si j'empire les choses ? Je ne sais pas comment agir."                                                |

### Le réseau de soutien comme antidote

**La clé n'est pas d'attendre d'être courageux. La clé est de ne pas être seul au moment d'agir.**

Les recherches sur les comportements prosociaux montrent que la probabilité d'intervention augmente fortement lorsqu'au moins une autre personne agit aussi. Le premier pas est le plus difficile, mais si quelqu'un le fait, les autres suivent.

Dans Safe Zone, cela est représenté par le Réseau de soutien et par les capacités des rôles, conçues pour encourager l'entraide entre les joueurs. Seul, chaque rôle a des limites claires. Ensemble, ils deviennent beaucoup plus puissants.

## Questions clés pour le débriefing

- Y a-t-il eu un moment dans le jeu où quelqu'un voulait agir mais a attendu que quelqu'un d'autre commence ?
- Que se serait-il passé si un seul rôle avait essayé de tout résoudre sans demander d'aide ?
- Dans la vie réelle, connaissez-vous des situations où quelqu'un n'est pas intervenu par peur ? Qu'est-ce qui aurait pu l'aider à agir ?
- Quel petit geste (un regard, un message, s'asseoir à côté de quelqu'un) peut déjà être une forme de soutien ?

**Vous n'avez pas besoin d'être le héros principal. Parfois, il suffit d'être la deuxième personne qui fait un pas.**

### NOTE PÉDAGOGIQUE

Si le groupe a perdu des cœurs faute de coordination, c'est le moment de le souligner sans jugement :

**« Nous avons perdu ce cœur parce que chacun a agi de son côté. Comment cela aurait-il pu être différent ? »**

Une défaite partielle est souvent le meilleur point de départ pour parler de ce que signifie réellement se soutenir mutuellement.

## 12. Le Débriefing — Modèle 4F

Le débriefing est la partie la plus importante de la séance. Prévoyez au moins 20 à 30 minutes. Formez un cercle où tout le monde peut se voir. Le facilitateur guide la conversation avec des questions : il ne donne pas de réponses.

| PHASE                                                                                                                     | QUESTION PRINCIPALE                               | QUESTIONS DE SOUTIEN                                                                                                                                                                                             |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br><b>FEELINGS</b><br>(RESSENTIS)       | Comment vous êtes-vous sentis pendant le jeu ?    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Y a-t-il eu un moment particulièrement tendu ou difficile ?</li> <li>• Comment vous êtes-vous sentis en travaillant en équipe ?</li> </ul>                              |
| <br><b>FACTS</b><br>(FAITS)              | Qu'est-ce qui s'est passé dans le jeu ?           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quelles situations ont été les plus difficiles à résoudre ?</li> <li>• Quelles stratégies l'équipe a-t-elle utilisées ?</li> </ul>                                      |
| <br><b>FINDINGS</b><br>(APPRENTISSAGES) | Qu'avez-vous appris ou découvert ?                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pourquoi pensez-vous que cette situation était classée Facile / Moyenne / Difficile ?</li> <li>• Qu'est-ce qui vous a surpris dans les réactions du groupe ?</li> </ul> |
| <br><b>FUTURE</b><br>(FUTUR)           | Que feriez-vous différemment dans la vie réelle ? | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quelle petite action pourriez-vous prendre cette semaine ?</li> <li>• Comment pourriez-vous être un Défenseur dans votre environnement réel ?</li> </ul>                |

## 13. Conseils pour le Facilitateur

### AVANT LA SÉANCE

- Jouez une partie complète avant de faciliter, même seul ou avec un collègue.
- Lisez toutes les **Cartes de Situation** : certaines peuvent résonner personnellement chez certains participants.
- Décidez du mode (**Basique ou Standard**) en fonction du groupe et du temps disponible.
- Préparer l'espace à l'avance. Une disposition en cercle facilite le débriefing.
- Avoir un carnet prêt pour noter les solutions proposées à chaque manche.

### PENDANT LE JEU

- Ne pas intervenir dans les décisions du groupe. Votre rôle est de gérer le temps, distribuer les cartes et maintenir le processus.
- Si le débat ralentit : « Quelqu'un souhaite-t-il ajouter quelque chose avant que nous tirions la carte Événement ? »
- Observer les dynamiques internes : qui prend la parole, qui se retient, qui s'implique émotionnellement. Ce sont des éléments pour le débriefing.
- Vous pouvez autoriser une prolongation du temps une fois par partie si le groupe en a besoin.
- Si une situation suscite de fortes émotions, mettre le jeu en pause et laisser un espace de parole. Le jeu peut attendre.
- Vous ne décidez pas seul de la validité d'une solution. Si elle est discutée, notez-la pour le débriefing.

### PENDANT LE DÉBRIEFING

- Le silence est valable et puissant. Ne comblez pas chaque pause.
- Il n'y a pas de bonnes réponses. Votre rôle est de poser des questions, pas d'évaluer.
- Utiliser le niveau de difficulté comme point de départ : « Pourquoi pensez-vous que celle-ci est classée difficile ? »
- Si quelqu'un partage quelque chose de personnel : remerciez son courage et maintenez un espace sûr sans insister.
- Toujours terminer sur une note positive : un apprentissage, une action concrète possible, une reconnaissance du groupe.
- La question la plus importante est la dernière : Que feriez-vous différemment dans la vie réelle ? Laissez suffisamment de temps pour y répondre.

#### **GESTION DU TEMPS — séance complète**

- **Préparation + introduction + présentation des rôles** : 15 à 20 min
- **Jeu en mode Basique (6 à 8 situations)** : 45 à 60 min
- **Jeu en mode Standard (6 à 8 situations)** : 60 à 90 min
- **Pause recommandée entre le jeu et le débriefing** : 5 à 10 min
- **Débriefing (modèle 4F)** : 25 à 35 min

**TOTAL :**

Mode Basique : 1h30 à 2h

Mode Standard : 2h30 à 3h

**Nous avons besoin de vos avis et retours afin d'améliorer le jeu.  
Scannez le QR code ci-dessous et remplissez  
le questionnaire en ligne en français**

Les autres langues (anglais, roumain, espagnol) vont apparaître,  
appuyez sur 1 sur toutes les réponses obligatoires et ensuite  
SUIVANT jusqu'au bouton ENVOYER



**Merci beaucoup pour votre attention et implication !**