



JEU DE  
SOCIÉTÉ

## En bref

Le jeu de société WediActivists est un outil pédagogique d'éveil à la **cyber citoyenneté**.

Il a été imaginé par 4 jeunes belges\* dans le cadre du Mouvement contre le discours de h@ine (No Hate Speech Movement), campagne initiée par le Conseil de l'Europe et visant à favoriser le **respect des droits de l'Homme sur Internet**.

Depuis mars 2013, activistes et comités de campagne mènent des actions de sensibilisation dans près de 50 pays.

Une partie dure environ 2 heures (introduction et débriefing inclus) et est facilitée par un animateur. Au travers de **4 catégories de cartes**, les participants sont amenés à développer leur culture générale, laisser s'exprimer leur créativité, réagir à des mises en situation et discuter plus en profondeur de certaines thématiques relatives aux discriminations sur Internet.

Le jeu est destiné aux plus de 12 ans, se joue à 4 équipes (maximum 20 joueurs) et revêt tant un aspect compétitif que coopératif.

WediActivists vise à stimuler l'esprit critique, encourager l'empathie, susciter un **comportement responsable** et ce, aussi bien en ligne qu'hors ligne.

Grâce au soutien du Bureau International Jeunesse, une cinquantaine de boîtes de jeu ont pu être produites et sont mises à disposition gratuitement dans des centres de prêt de la Fédération Wallonie-Bruxelles

\* Ses conceptrices se sont rencontrées lors de l'Agora Jeunes Citoyens organisée par le BIJ en avril 2013. Cette agora Wedia - contraction de "We are the media" - portait sur la lutte contre les injustices sociales au travers des nouveaux médias et fut simultanée au lancement du No Hate Speech Movement. WediActivists est une continuité : puisque nous sommes les médias, "Soyons le changement que nous voulons voir dans ce monde" (Gandhi).

## But du jeu

Warning ! Warning ! Votre ordinateur est contaminé ! Répondez à un maximum de questions pour télécharger votre antivirus. Une fois la barre de téléchargement complétée et le mot de passe d'installation obtenu, votre ordinateur est sauvé !

## Matériel

- 1 plateau de jeu
- 1 dé
- 120 cartes
- 32 unités de téléchargement
- 12 enveloppes défi
- 4 cœurs
- 4 pions avec socle
- 3 manuels
  - Guide de l'animation
  - Règles du jeu
  - Glossaire et Références)



## Plateau

Il est divisé en cases de couleur (orange, rouge, vert, bleu) correspondant aux 4 catégories de cartes. S'y trouvent également des cases symbole, le socle pour la barre de téléchargement, des emplacements pour disposer les cartes ainsi qu'une légende.

## Cartes

Elles sont réparties en 4 catégories (30 chacune).

- Questionnaire à choix multiple : développez votre culture générale en lien avec le discours de haine en ligne.
- Créativité : laissez s'exprimer votre imagination. Inventez des slogans, logos, messages, actions... en fonction des thèmes de différentes journées internationales (par exemple la Journée d'action européenne pour les Droits de l'Homme).
- Jeu de rôle : des mises en situation vous sont données, voyez comment vous y réagissez.
- Étude de cas : réfléchissez plus en profondeur sur des captures d'écran provenant d'Internet.

## Unités de téléchargement

Elles sont remportées lorsqu'une équipe réussit à mener la réflexion ou l'épreuve proposée jusqu'au bout. Chaque unité obtenue doit être placée dans la barre prévue à cet effet, correspondant au téléchargement collectif de l'antivirus.

Les unités de téléchargement portent les symboles des équipes, ce qui permet de voir quelles sont celles qui contribuent le plus à la progression de la barre.

## Dé

Le jeu se joue avec un dé qui indique de combien de cases se déplacer. Ce dé comporte les faces 1, 2, 3 et 4, un symbole "pause" (l'équipe passe son tour) et un "point d'interrogation" (l'équipe choisit de se déplacer d'1, 2, 3 ou 4 cases).



## Moments clés

- Avril 2014 : Présentation du prototype au Séminaire du NHSM organisé au Parlement de la Fédération Wallonie-Bruxelles (Bruxelles, Belgique)
- Août 2014 : Présentation et action de sensibilisation au Festival Esperanzah (Floreffe, Belgique)
- Septembre 2014 : Présentation et action de sensibilisation à la Journée internationale de la Paix (Bruxelles, Belgique) + Présentation au Forum international du NHSM (Gabala, Azerbaïdjan)
- Octobre 2014 : Présentation et action de sensibilisation au Salon de l'Éducation (Charleroi, Belgique) + Présentation au Stage Connexions organisé par le Bureau International Jeunesse et le Conseil de l'Europe (Namur, Belgique)
- Novembre 2014 : Présentation et action de sensibilisation au Festival Zéro18, Journée internationale des droits de l'enfant (Bruxelles, Belgique) + Présentation au Séminaire organisé par le Conseil de l'Europe en parallèle du Forum Mondial des Droits de l'Homme (Marrakech, Maroc)
- Janvier 2015 : Animation lors d'un échange de jeunes relatif aux droits de l'homme (Tirana, Albanie)
- Janvier-mars 2015 : Animation lors des formations du comité belge du NHSM (Bruxelles, Charleroi, Liège, Mons, Namur...)
- Mai 2015 : Expérimentation à la Conférence d'évaluation et de suivi du NHSM (Strasbourg, France)
- Juillet 2015 : Présentation et action de sensibilisation au Forum Mondial de la Langue Française (Liège, Belgique)
- Août 2015 : Expérimentation interactive au Brussels Games Festival (Bruxelles, Belgique)
- Septembre 2015 : Expérimentation à l'Euro-Arab Youth Forum (Strasbourg, France) + Expérimentation à l'Institut international des droits de l'Homme et de la Paix (Caen, France)



Juillet 2015, Belgique - Présentation du jeu à Michaëlle Jean, Secrétaire générale de l'Organisation Internationale de la Francophonie, lors du 2<sup>ème</sup> Forum Mondial de la Langue Française

## Perspectives de diffusion

- Animations (en une ou plusieurs séances) auprès de jeunes (établissements scolaires, maisons de jeunes, journées de sensibilisation...)
- Séances de découverte et expérimentation auprès d'adultes (enseignants, animateurs, éducateurs, parents)
- Actions de sensibilisation lors d'événements socio-culturels, en Belgique et à l'étranger
- Partenariats avec les homologues francophones (Algérie, Andorre, France, Luxembourg, Maroc, Québec, Suisse, Tunisie...)
- Traduction (négociations entamées en Lituanie, aux Pays-Bas et en Pologne)



Octobre 2014, Belgique - Animation durant le stage Connexions (BIJ/CoE)  
Participants d'Andorre, Belgique, Canada, France, Luxembourg, Suisse

## WediActivists, Tous droits réservés

### Conception & design

Charlotte De Mesmaeker  
Amal Hamich  
Manu Mainil  
Isabelle Vancutsem

Pour plus d'informations  
(Emprunt & demande d'animation)  
[wediactivists@gmail.com](mailto:wediactivists@gmail.com)  
[dvdlc.be/projets/wediactivists](http://dvdlc.be/projets/wediactivists)



MOUVEMENT  
CONTRE  
LE DISCOURS  
DE H@INE