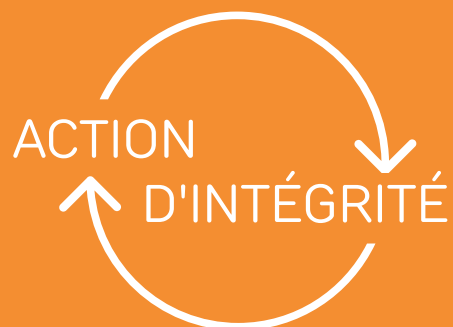


J O U E R
P O U R
L' I N T É G R I T É

MANUEL DU JEU



SOMMAIRE

Pour l'animateur

3	Introduction
3	Procédure
4	Plan de cours
5	Explication des concepts clés
7	Mise en place du jeu

Pour les joueurs

9	Comment jouer
9	Règles

POUR L'ANIMATEUR

Introduction, procédure et plan de cours

Nom du jeu :	Jouer pour l'intégrité
Tranche d'âge des joueurs :	Recommandé pour les 13-18 ans
Nombre de joueurs :	4 à 20
Durée :	Environ 45 minutes à 1 heure
Matériel :	Plateau (composé de 9 feuilles de papier A4) Cartes de questions et de tâches Serpents, échelles et ponts Un ou plusieurs dés (fabriqués à partir du modèle fourni ou en plastique) Jetons de couleur

INTRODUCTION

Ce jeu de type serpents et échelles vise à enseigner aux élèves les concepts clés de l'intégrité. Composé de questions et de tâches, les élèves, répartis en équipes, doivent atteindre la fin du plateau en répondant à des questions et en accomplissant des tâches. Vous trouverez des instructions spécifiques dans la section « Pour les joueurs ». L'animateur est un enseignant ou un adulte responsable. Les joueurs sont les élèves.

PROCÉDURE

- a. En tant qu'animateur, veuillez prendre le temps de lire l'intégralité du manuel et la page des définitions avant de jouer au jeu.
Ceci a été créé afin de garantir la bonne compréhension des concepts clés si les élèves posent des questions supplémentaires sur les questions qui leur sont posées. Passez en revue les questions fournies avec le jeu de société, et ajoutez-en, adaptez-les ou excluez-les selon les besoins. Il est recommandé d'utiliser au moins 20 cartes questions dans le jeu.
- a. Une fois que vous avez décidé de jouer au jeu avec les élèves, veuillez le mettre en place en suivant les instructions de la page 7.
- a. Avant de jouer, veuillez expliquer l'objectif de ce jeu aux élèves qui y participent. Le jeu vise à permettre aux élèves d'agir avec intégrité, de reconnaître la corruption et de la combattre.
- a. Lorsque vous jouez, votre rôle consiste à lire les cartes de questions et de tâches si les élèves qui jouent tombent sur un serpent, une échelle ou un segment TASK (les règles sont expliquées à la page 9 du manuel). Vous devrez également vérifier si l'exemple d'un joueur agissant avec intégrité lorsqu'il tombe sur un pont est suffisant pour lui permettre d'avancer sur le plateau.

POUR L'ANIMATEUR

Suite

LESSON PLAN

Contexte d'utilisation

Ce jeu est destiné à être utilisé en classe, dans un environnement accessible aux personnes handicapées et accueillant pour celles qui risquent d'être exclues. Ce jeu est particulièrement pertinent si l'école dispose d'un club qui se concentre sur le développement de l'intégrité et la lutte contre la corruption. L'aide d'un adulte n'est pas nécessaire si les élèves comprennent comment installer le jeu, comme indiqué dans la section « Installation du jeu ». C'est pourquoi il est recommandé que la première partie jouée par les élèves soit encadrée par un adulte, qu'il s'agisse d'un enseignant ou d'un adulte responsable.

UNODC

Le jeu vise à contribuer au mandat de l'ONUDC en matière de réduction de la corruption par le biais de son initiative « Éducation pour la justice » (E4J). Il contribue également à l'ODD 16, qui vise à instaurer la paix, la justice et des institutions solides. Pour plus d'informations sur les ODD, consultez le site https://www.unicef.org/agenda2030/69525_82235.html.

Le jeu contribuera à éduquer les jeunes citoyens afin qu'ils puissent demander des comptes aux institutions, en les encourageant à s'améliorer et à remplir leur mission. Pour ce faire, le jeu sensibilisera les élèves aux compétences essentielles qui leur permettront de devenir des citoyens agissant avec intégrité et exigeant l'intégrité. Cela inclut l'accès à l'information pour découvrir leurs droits et leurs responsabilités, agir sur les problèmes causés par la corruption qu'ils sont formés à identifier et chercher à les résoudre, et comprendre ce qui constitue un comportement corrompu et son impact sur leurs communautés. Chaque question du jeu vise à lancer une discussion sur l'intégrité et sa signification dans la pratique, afin de trouver la réponse la plus appropriée.

À l'issue de ce jeu, les élèves auront :

- Avoir amélioré leurs connaissances sur la manière d'agir avec intégrité et les mettre en pratique grâce au jeu.
- Être capables de réfléchir de manière critique afin de répondre à des questions, ainsi que de travailler en équipe pour accomplir les tâches qui leur sont assignées.

Ce jeu peut être pertinent pour d'autres leçons du programme scolaire qui traitent du civisme et de la responsabilité sociale. Il est possible de le rendre plus difficile en créant des questions et des tâches plus complexes, ou en modifiant le rapport entre les échelles et les serpents afin que les élèves doivent répondre correctement à davantage de questions pour atteindre la fin du jeu.

Une fois le jeu de société mis en place, veuillez le mettre à la disposition des élèves afin qu'ils puissent y jouer quand ils le souhaitent.

EXPLICATION DES CONCEPTS CLÉS

Voici quelques-uns des concepts clés explorés dans le jeu

Intégrité

Le mot « intégrité » a une signification différente selon les personnes. Pour certains, l'intégrité signifie faire ce qui est juste même lorsque personne ne regarde, pour d'autres, elle peut être liée à des principes religieux. Pour donner une définition plus pratique, claire et concrète de l'intégrité, nous pouvons utiliser la formule suivante:

$$I = a \left[A + C + E \right] - c$$

L'intégrité est l'alignement de la responsabilité (A), de la compétence (C) et l'éthique (E) en l'absence de corruption (c).

Responsabilité = nous faisons ce que nous avons dit que nous ferions et laissons les autres vérifier que nous l'avons fait.

Compétence = nous avons ce qu'il faut pour accomplir le travail/l'action

Éthique = nous travaillons pour le bien public et de manière inclusive en suivant les règles du système

Sans corruption = nous travaillons dans un environnement qui a mis en place des processus, des règles ou des normes culturelles (telles que des audits ou des règles et réglementations sociales et institutionnelles) qui rendent la corruption difficile.

Corruption

La corruption désigne un ou plusieurs actes commis par un individu ou un groupe d'individus dans le but d'obtenir un avantage ou un bénéfice au détriment d'un autre individu ou groupe d'individus. Ces actes peuvent être de faible ampleur, par exemple le fait d'exiger un pot-de-vin en échange un service gratuit, ou à plus grande échelle, comme le détournement de fonds publics par un fonctionnaire.

Ces actes peuvent se produire parce qu'ils sont commis dans des environnements tolérants ou où ils sont dissimulés. Les environnements tolérants sont des environnements où la corruption est monnaie courante et où les normes sociales reposent sur de petits échanges qui pourraient autrement être perçus comme corrompus. Les environnements où la corruption est dissimulée sont ceux où les citoyens, ou ceux à qui ces individus corrompus devraient rendre des comptes, ont un accès limité à l'information et sont donc incapables d'identifier les cas de corruption, que ce soit dans le secteur public ou privé.

Types de Communication

Les différents types de communication permettent d'expliquer la manière dont l'information circule d'un individu/d'une institution à un autre individu/une autre institution. Il est important de comprendre cela, car les différents modes de circulation de l'information peuvent inciter ou non le public à s'impliquer.

La communication unidirectionnelle consiste à fournir des informations à son public sans que celui-ci puisse répondre, par exemple un article de journal. La communication bidirectionnelle consiste à fournir des informations qui invitent le public à répondre et à commenter, par exemple lors de réunions communautaires ou de visites à domicile.

La communication bidirectionnelle est particulièrement importante lorsque les besoins d'une communauté ou d'un groupe d'individus sont essentiels à la réussite d'un projet ou d'un service. Parfois, la communication bidirectionnelle est négligée afin d'ignorer les besoins des personnes desservies. Cela peut être caractéristique d'individus/institutions qui cherchent à obtenir un avantage en agissant de manière corrompue. Dans le contexte du développement, la communication bidirectionnelle est essentielle pour garantir qu'un projet ou un service améliore réellement la vie des gens et soit accessible à tous les groupes d'une communauté.

EXPLICATION DES CONCEPTS

Suite

Égalité des sexes et inclusion sociale

L'exclusion et l'inégalité ont un coût élevé. Sans la participation égale participation de tous, y compris des personnes menacées d'exclusion, la société a moins de chances d'atteindre tout son potentiel, tant sur le plan économique que sur celui de la gouvernance.

La mauvaise gestion et le gaspillage touchent le plus durement les groupes pauvres, défavorisés et vulnérables ; les femmes sont également plus susceptibles de supporter un fardeau plus lourd, car elles sont souvent marginalisées et surreprésentées parmi les plus pauvres. L'exclusion sociale est définie par le Département des affaires économiques et sociales des Nations unies comme l'exclusion involontaire d'individus et de groupes des processus politiques, économiques et sociaux de la société, qui les empêche de participer pleinement à la société dans laquelle ils vivent.¹

L'égalité des sexes fait référence à l'égalité des droits, des responsabilités et des opportunités des femmes et des hommes, des filles et des garçons.² L'inclusion sociale consiste à prendre des mesures pour garantir que tous les groupes, y compris les plus marginalisés, soient impliqués et inclus dans tout ce qui est entrepris.

Objectifs de développement durable (ODD)

Les objectifs de développement durable (ODD), également appelés objectifs mondiaux, sont un appel universel à l'action pour mettre fin à la pauvreté, protéger la planète et garantir à tous la paix et la prospérité.

Ces 17 objectifs s'appuient sur les succès des objectifs du Millénaire pour le développement, tout en incluant de nouveaux domaines tels que le changement climatique, les inégalités économiques, l'innovation, la consommation durable, la paix et la justice, entre autres priorités. Les objectifs sont interdépendants : souvent, la clé du succès d'un objectif implique de s'attaquer à des questions plus couramment associées à un autre.

ODD 16 - Paix, justice et institutions efficaces

Sans paix, stabilité, droits de l'homme et gouvernance efficace, fondés sur l'état de droit, nous ne pouvons espérer un développement durable. Nous vivons dans un monde de plus en plus divisé. Certaines régions jouissent d'une paix, d'une sécurité et d'une prospérité durables, tandis que d'autres sont prises dans des cycles apparemment sans fin de conflits et de violence. Cette situation n'est en aucun cas inévitable et doit être combattue.

Les niveaux élevés de violence armée et d'insécurité ont un impact destructeur sur le développement d'un pays, affectant la croissance économique et entraînant souvent des griefs de longue date qui peuvent durer pendant des générations. La violence sexuelle, la criminalité, l'exploitation et la torture sont également répandues dans les zones de conflit ou en l'absence d'État de droit, et les pays doivent prendre des mesures pour protéger les personnes les plus exposées.

Les ODD visent à réduire considérablement toutes les formes de violence et à travailler avec les gouvernements et les communautés pour trouver des solutions durables aux conflits et à l'insécurité. Le renforcement de l'état de droit et la promotion des droits de l'homme sont essentiels à ce processus, tout comme la réduction du flux d'armes illicites et le renforcement de la participation des pays en développement aux institutions de gouvernance mondiale.³

¹ <http://www.un.org/esa/socdev/publications/measuring-social-inclusion.pdf>

² <http://www.un.org/womenwatch/osagi/conceptsanddefinitions.htm>

³ <http://www.undp.org/content/undp/en/home/sustainable-development-goals.html>

MISE EN PLACE DU JEU

Composants du jeu de société

Dans le paquet, vous trouverez:

1 9 feuilles A4 au format paysage composant le « plateau ». Elles doivent être imprimées et collées ensemble. Les lignes orange et les flèches ci-dessous indiquent les endroits où les feuilles doivent être collées. Si possible, une fois collées, elles peuvent être plastifiées ou collées sur un morceau de carton plus grand afin de rendre la surface plus rigide. **Vous obtenez ainsi un grand plateau de jeu.**



2 Il existe une version avec les serpents, les échelles et les ponts, et une autre qui est vierge. N'hésitez pas à utiliser le modèle vierge fourni et à laisser les élèves dessiner eux-mêmes les serpents et les échelles si vous le souhaitez

73	74	75	76	77	78	79	80	81
72	71	70	69	68	67	66	65	64
55	56	57	58	59	60	61	62	63
54	53	52	51	50	49	48	47	46
37	38	39	40	41	42	43	44	45
36	35	34	33	32	31	30	29	28
19	20	21	22	23	24	25	26	27
18	17	16	15	14	13	12	11	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9





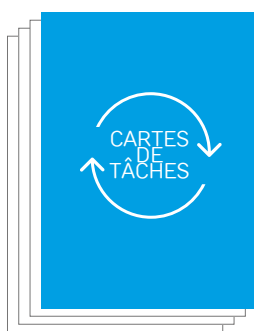
MISE EN PLACE DU JEU

Suite

3 Document de 10 pages contenant des cartes de questions. Elles doivent être imprimées et découpées.  



4 Document de 5 pages contenant des cartes de tâches. Elles doivent être imprimées et découpées.  



Pour les cartes de questions et les cartes de tâches, placez-les en pile, face vers le bas. Placez les cartes **“CARTES DE TÂCHES”** et **“CARTES DE QUESTIONS”**

au-dessus de chaque pile, face vers le haut. Cela permet aux joueurs de savoir dans quelle pile piocher lorsqu'ils tombent sur un serpent, une échelle ou une TÂCHE pendant le jeu. Veuillez placer les petites CARTES DE TÂCHES au hasard sur le plateau, afin que les joueurs puissent effectuer une tâche lorsqu'ils atterrissent sur ces cases.

5 Un document contenant les **“serpents, échelles et ponts”** ainsi que les segments **“TÂCHE”**. Cela vous permet d'ajouter de la complexité au jeu en ajoutant plus de serpents, plus d'échelles ou plus de ponts. Vous pouvez ainsi varier le niveau de difficulté du jeu à chaque partie. L'ajout de serpents, d'échelles et de ponts supplémentaires aura une incidence sur la durée du jeu.

6 Un contour de dés découpés. Ceux-ci doivent être imprimés et assemblés. Vous pouvez jouer avec 1 ou 2 dés. Si vous avez accès à des dés en plastique, vous pouvez également les utiliser.

7 **Vous** devrez trouver de petits objets que vous pourrez utiliser pour représenter chaque équipe de joueurs sur le plateau (par exemple, des capsules de bouteilles). Vous pouvez également imprimer les petites formes fournies dans le pack, les découper et les utiliser comme jetons.

POUR LES JOUEURS

POUR JOUER

Ce jeu se joue en **équipes de 4 joueurs maximum**, qui seront représentés par un jeton sur le plateau. **Chaque équipe doit compter au moins 2 joueurs.** Ils peuvent discuter des questions et accomplir les tâches en équipe.

Le nombre d'équipes participant au jeu peut dépendre du nombre de joueurs et de l'espace disponible. Nous recommandons un maximum de 5 équipes (soit un maximum de 20 joueurs) pour chaque partie.

Pour former les équipes, l'animateur doit d'abord décider du nombre d'équipes approprié en fonction du nombre de joueurs. Une fois cette décision prise, il numérote chaque équipe (par exemple de 1 à 5) et inscrit les numéros sur des morceaux de papier qu'il plie. Les morceaux de papier doivent porter l'un des numéros de chaque équipe, et il doit y avoir un nombre égal de morceaux de papier sur lesquels est inscrit chaque numéro. Le nombre total de morceaux de papier doit être égal au nombre de joueurs. Veillez à ce que les morceaux de papier soient pliés de manière à ce que les joueurs ne puissent pas voir les numéros qui y sont inscrits.

Les joueurs choisissent un morceau de papier dans la pile. Ils rejoignent ensuite les autres joueurs qui ont choisi un morceau de papier portant le même numéro que le leur. Ce sont les équipes.

RÈGLES

Le but du jeu est d'atteindre la fin du plateau (case 81) OU, dans un temps imparti, d'atteindre le nombre le plus élevé sur le plateau.

Pour déterminer quelle équipe commence, une personne de chaque équipe lance les dés. L'équipe qui obtient le nombre le plus élevé commence. L'équipe qui obtient le deuxième nombre le plus élevé commence en deuxième, etc.

Chaque équipe place son jeton sur la case "DÉPART".

Pour commencer le jeu, l'équipe qui a le numéro le plus élevé lance les dés. Les équipes lancent ensuite les dés à tour de rôle après l'équipe précédente.

Une équipe déplace son pion du nombre de cases indiqué par le dé.

Si une équipe atterrit sur une case où se trouve **le bas d'une échelle** est ou un carré où se trouve la **tête d'un serpent**, ils doivent répondre à une question tirée du paquet de cartes de questions. La question est posée par l'animateur ou un membre de l'équipe adverse. **La bonne réponse est indiquée en gras.**

POUR LES JOUEURS

RÈGLES (SUITE)

L'équipe peut discuter de la question **pendant 20 secondes maximum** avant de devoir donner une réponse. Le temps doit être chronométré par un animateur ou un joueur de l'équipe adverse. Les résultats possibles sont décrits ci-dessous :

Emplacement	Réponse	Résultat
Au bas d'une échelle	Correct	Le pion se déplace vers la case située en haut de l'échelle
	Incorrect	Le pion reste sur la même case, une question est posée aux autres joueurs
Au sommet d'un serpent	Correct	Le pion reste sur la même case
	Incorrect	Le pion se déplace vers la case située au bas du serpent, une question est posée aux autres joueurs

Si la question est mal répondue ou reste sans réponse de la part de l'équipe après 20 secondes, elle peut être posée aux autres équipes. Les joueurs des autres **équipes ne peuvent pas discuter de leur réponse**, mais chaque joueur peut lever la main lorsqu'il pense connaître la réponse. S'il a raison, son jeton d'équipe peut avancer **de 3 cases**. S'il a tort, il recule de **2 cases**.

Si une équipe atterrit sur un pont, elle peut le traverser en indiquant un moment où elle a agi avec intégrité. L'animateur jugera ou les autres joueurs voteront à main levée pour déterminer si l'expérience démontre une action intègre.

Le tour d'un joueur se termine lorsqu'il a effectué toutes les actions requises par son lancer de dés.

CARTES DE TÂCHES

Les cartes de tâche sont un élément supplémentaire du jeu. Elles ont pour but d'introduire différentes activités dans le jeu.

Si un joueur de votre équipe atterrit sur une case "TÂCHE", il doit prendre une carte "TÂCHE" et présenter la TÂCHE aux équipes.

Au sein de vos équipes, vous participez à la TÂCHE indiquée sur la carte. Si vous faites partie de l'équipe qui remporte la TÂCHE, vous pouvez avancer votre pion de trois cases sur le plateau.

Remarque : si ce déplacement vous amène au bas d'une échelle ou au sommet du serpent, cela ne signifie pas que vous devez répondre à une question : votre tour s'arrête là.