Réécrire l'Histoire

Guide du Facilitateur — Version 4.0

Un jeu de plateau coopératif sur le harcèlement, le cyberharcèlement et la santé mentale. Pour les jeunes à partir de 12 ans, les établissements scolaires, les structures jeunesse et les éducateurs.



Erasmus+ KA2 · Rewriting the Story · www.rewritingthestory.eu

1. Bienvenue, Facilitateur·rice

> ❝ *TEXTE D'OUVERTURE — à lire à voix haute avant de commencer*

> *« Chaque jour, à l'école et dans les espaces numériques, des jeunes mènent des batailles invisibles : rumeurs, isolement, moqueries, rejet. Cela commence parfois par un commentaire. D'autres fois, par un silence. Mais cela affecte toujours profondément quelqu'un. Dans ce jeu, vous faites partie d'une équipe d'égaux. Chacun·e apporte une force unique. Votre mission est de préserver votre établissement comme une Safe Zone. Vous affronterez 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 réagir avant que les choses ne dérapent. Et à la fin du jeu, vous prendrez un moment pour réfléchir, car ce que vous découvrirez ici pourrait aider quelqu'un dans la vie réelle. Il ne s'agit pas d'être parfait·e. Il s'agit d'être présent·e. Commençons. »*

Safe Zone est un outil coopératif d'éducation non formelle. Basé sur plus de 60 témoignages anonymes recueillis pendant le projet Rewriting the Story, il invite les participant·e·s à explorer, débattre et répondre ensemble à des situations de harcèlement. En tant que facilitateur·rice, votre rôle n'est pas de donner les réponses — c'est de faire vivre la conversation.

Ce qui rend Safe Zone unique

- Les Situations s'appuient sur des histoires anonymes de jeunes de toute l'Europe.
- Le jeu est coopératif : le groupe gagne ou perd ensemble. Pas de compétition.
- Il associe stratégie, empathie et décision collective.
- La réflexion finale (debrief) est l'endroit où se joue l'apprentissage réel.

2. Nouveautés de la Version 4.0

Safe Zone V4.0 est l'édition simplifiée, prête pour la classe. Le deck a été allégé, la structure des tours affinée, le travail du facilitateur·rice allégé, pour que la conversation autour de la table — et non le règlement — reste au cœur de la séance.

Le deck en un coup d'œil

11	Cartes Événement Négatif — défis qui déstabilisent le groupe
13	Cartes Événement Positif — moments de soutien qui restaurent cœurs et confiance
9	Cartes Crise Majeure — événements d'escalade qui mettent le réseau à l'épreuve
17	Cartes Pouvoir Spécial — capacités collectives et individuelles
6	Cartes Rôle — six personnages avec une capacité et une zone de départ propres

Simplifications clés

- Une seule structure de tour avec trois phases chronométrées (10 / 5 / 3 minutes) — pas d'étapes cachées.
- Moins de catégories de cartes, icônes plus claires, texte de règle plus court sur chaque carte.
- Les Cœurs du Réseau de Soutien remplacent l'ancien système mixte de jetons. Une seule barre partagée, plafonnée à 10 cœurs. Pas un de plus.
- Les cartes de Pouvoir Spécial ne sont plus distribuées au départ. Elles ne s'obtiennent que lorsque le groupe résout avec succès une Situation à la fin d'un tour.
- Taille de groupe flexible : 3 à 6 joueurs individuels, ou jusqu'à 24 élèves répartis en 6 équipes de 4.
- Le facilitateur·rice choisit le nombre de tours selon le temps disponible. Pas de durée fixe.

3. Composants du Jeu

★ Cartes

- 11 cartes Événement Négatif (rouge foncé)
- 13 cartes Événement Positif (vert / sarcelle)
- 9 cartes Crise Majeure (rouge foncé)
- 17 cartes Pouvoir Spécial (violet) — obtenues en cours de partie, NON distribuées au départ
- 6 cartes Rôle
- Deck de Situations Réelles (marron) — le cœur pédagogique du jeu

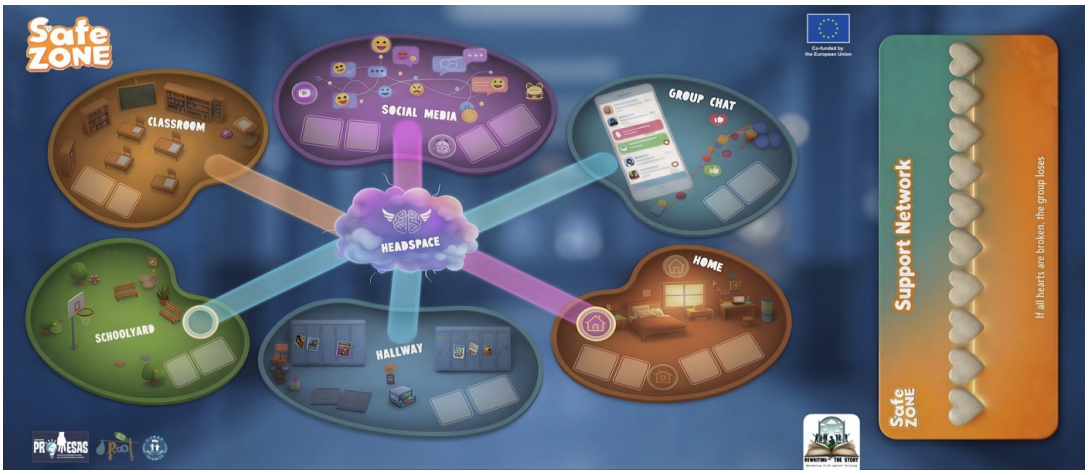
◆ Plateau et jetons

- 1 plateau principal avec 6 zones autour de Headspace (7 espaces au total)
- 1 plateau Réseau de Soutien avec un maximum de 10 cœurs (impossible d'aller au-delà — il n'y a pas plus de place)
- Jetons d'Impact pour marquer les situations actives
- 6 pions joueurs (un par rôle)
- Minuteur visible pour les phases de 10 / 5 / 3 minutes

▼ *PRÉPARATION DES DECKS — Mélange chaque deck séparément et place-les face cachée à portée : Situations, Événements Négatifs, Événements Positifs, Crises Majeures, Pouvoirs Spéciaux. Le deck de Pouvoirs Spéciaux est la pile de récompense — NE le distribue PAS au départ.*

4. Le Plateau

Le plateau comporte 6 zones autour de Headspace, le centre émotionnel. Les joueur·euse·s se déplacent entre les zones pour intervenir. Headspace est connecté à toutes les autres zones.



Le plateau Safe Zone — 6 zones autour de Headspace, avec le Réseau de Soutien de 10 cœurs à droite.

Zone	Description et type de harcèlement
■ **Classroom**	La salle de classe. Harcèlement en présence, exclusion, moqueries en cours, intimidation devant le groupe.
▣ **Hallway**	Le couloir. Bousculades, insultes en chemin, rencontres sans témoins.
● **Schoolyard**	La cour. Exclusion des jeux, harcèlement physique, cliques fermées.
▤ **Social Media**	Réseaux sociaux. Publications humiliantes, photos sans consentement, harcèlement viral.
▥ **Group Chat**	Discussion de groupe. Exclusions, chaînes de rumeurs, captures fuitées.
▦ **Home**	Maison. Isolement, cyberharcèlement nocturne, impact sur la vie privée.

◆ *Headspace connecte toutes les zones et représente le bien-être émotionnel du groupe. Protégez Headspace, vous protégez la capacité de l'équipe à penser ensemble.*

5. Les 6 Rôles

Chaque joueur·euse (ou équipe) reçoit une carte Rôle au départ. Les rôles sont complémentaires : aucun ne peut résoudre une Situation seul. La clé du jeu est de les combiner.

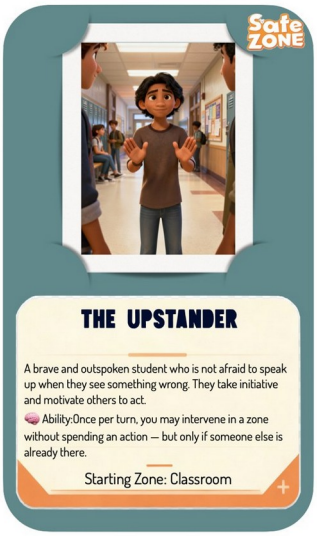
Rôle	Description et capacité	Zone de départ
► **L'Upstander**	Courageux·se et visible. Agit dans les situations en face-à-face. Inspire les autres. Capacité : une fois par tour, peut intervenir dans une zone sans dépenser d'action — uniquement si un·e autre joueur·euse est déjà présent·e.	Classroom
♥ **L'Empath**	Connecte avec les émotions. Essentiel·le pour l'isolement et la tristesse. Capacité : en jouant une carte de Soutien, peut retirer 1 jeton d'Impact supplémentaire gratuitement.	Home
◉ **Le/La Quiet One**	Observe avant de parler. Aide l'équipe à anticiper. Capacité : une fois par tour, regarde la prochaine Situation et la place en haut ou en bas du deck.	Headspace
◆ **Le/La Connector**	Expert·e du numérique. Empêche l'escalade en ligne. Capacité : quand une Situation affecte une zone numérique, peut empêcher l'ajout d'1 jeton d'Impact, une fois par tour.	Group Chat
✦ **L'Artist**	La créativité comme outil de changement. Transforme la douleur en expression. Capacité : une fois par partie et par joueur·euse, peut transformer une carte Headspace en carte de Soutien.	Social Media
✦ **Le/La Mediator**	Apaise les conflits. Unit l'équipe et facilite la coordination. Capacité : une fois par tour, peut déplacer un·e autre joueur·euse d'une zone connectée gratuitement.	Hallway

✦ *NOTE POUR LE FACILITATEUR·RICE — Avec moins de 6 joueur·euse·s : Upstander + Empath + Quiet One + Connector (4) ; ou Upstander + Empath + Connector (3). En classe : 6 équipes de 4 maximum, chacune décide par consensus.*

Comment lire une carte Rôle

Exemple de carte Rôle :

- Nom du rôle en grand (ex. L'Empath).
- Profil du personnage : qui il/elle est et comment il/elle pense.
- Capacité spéciale : l'effet mécanique précis qu'il/elle peut utiliser.
- Zone de départ : où le pion est placé en début de partie.
- Chaque joueur·euse garde sa carte de rôle visible toute la partie pour que les autres sachent ce qu'il/elle peut faire.



6. Le Réseau de Soutien

Le Réseau de Soutien représente la santé émotionnelle collective du groupe. Le plateau affiche au maximum 10 cœurs (plus 1 que l'on porte). S'ils sont tous brisés, le groupe perd.

♥ *MAXIMUM 10 CŒURS — Le Réseau de Soutien ne peut jamais dépasser 10 cœurs. Il n'y a pas plus de place sur le plateau. Si une carte ferait dépasser ce maximum, les cœurs supplémentaires ne sont tout simplement pas gagnés.*

Comment le réseau gagne des cœurs

- Certains Événements Positifs restaurent 1 cœur lorsqu'ils sont joués ou piochés.
- Certains Pouvoirs Spéciaux (ex. Camp, Dose of Positivity, Volunteering, Educational Game) restaurent entre 1 et 3 cœurs.
- Respectez toujours la limite de 10. Les cœurs au-delà sont perdus — utilisez-les pour le moral, pas pour le compteur.

Comment le réseau perd des cœurs

- −1 cœur pour chaque Situation échouée (jetons d'Impact non retirés à temps).
- −1 ou −2 cœurs sur certains Événements Négatifs.
- Jusqu'à −5 cœurs lors d'une Crise Majeure (ex. Spiral).

Seuil de victoire

Le groupe gagne ensemble s'il reste au moins 1 cœur à la fin de la séance ET qu'il a résolu le nombre de Situations convenu au départ.

7. Les Cartes — avec exemples

Les quatre types de cartes créent la tension et la coopération du jeu. Chaque type a sa propre couleur pour l'identification.

7.1 Cartes Événement Négatif (rouge foncé) (11)

Activées immédiatement à la pioche, en fin de tour. Elles ajoutent de la pression au plateau, bloquent des actions ou réduisent les cœurs.



ÉVÉNEMENT NÉGATIF — exemple

Rumor Storm

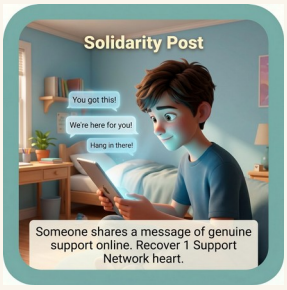
Une rumeur blessante se diffuse à la fois en présentiel et en ligne, escaladant trop vite pour que quiconque réagisse.

Toutes les cartes de ce deck :

- Backfired Message — un message bien intentionné est mal interprété ou repartagé moqueusement.
- Bystander Freeze — aucun·e joueur·euse ne peut combiner ni coordonner d'actions ce tour-ci.
- Fire Drill Chaos — un exercice incendie surprise désorganise les routines et réduit la coordination.
- Locked Out — un·e élève est exclu·e d'un chat de groupe ou d'une activité.
- Power Cut — un coup de mou collectif ; personne ne se sent capable d'agir.
- Rumor Storm — une rumeur blessante se diffuse en personne et en ligne.
- The Teacher Laughed — un adulte fait une remarque ironique ; la confiance envers les adultes chute.
- They Told Everyone It Was a Joke — minimisation par les pairs et les adultes.
- Trigger Video Circulates — une vidéo traumatique refait surface et rouvre les blessures.
- Viral Rumor — une fausse rumeur devient virale sur les réseaux.
- Weekend Escalation — la situation s'est poursuivie le week-end ; le groupe démarre désavantagé.

7.2 Cartes Événement Positif (vert / sarcelle) (13)

Activées à la pioche en fin de tour. Elles allègent le plateau, récupèrent des cœurs et offrent des avantages temporaires.



ÉVÉNEMENT POSITIF — exemple

Solidarity Post

Quelqu'un partage un message de soutien sincère en ligne. Récupère 1 cœur du Réseau (dans la limite de 10).

Toutes les cartes de ce deck :

- Art Festival — l'établissement organise une exposition artistique d'expression sûre.
- Community Support — un groupe d'élèves se forme pour reconnaître et répondre au harcèlement.
- Community Workshop — la·le CPE organise un atelier d'empathie et de communication.
- Group Reflection Circle — un cercle guidé pour partager son vécu.
- Lunchtime Move — quelqu'un s'assoit à côté de la personne toujours seule. Récupère 1 cœur.

- Mental Health Workshop — un·e intervenant·e externe anime un atelier sur le stress et la demande d'aide.
- The Day When No One Eats Alone — journée thématique pour s'asseoir avec quelqu'un de nouveau.
- Peer Support Training — les élèves suivent un programme de réponse au harcèlement.
- Public Apology — un·e élève présente publiquement ses excuses après un incident de harcèlement numérique.
- School Assembly — assemblée d'établissement sur l'empathie et le respect.
- Solidarity Post — message public de soutien. Récupère 1 cœur.
- That One Message — une personne inattendue envoie un message privé de soutien. Récupère 1 cœur.
- Unexpected Ally — un·e élève habituellement silencieux·se prend la défense de quelqu'un.

7.3 Cartes Crise Majeure (rouge foncé) (9)

Événements d'escalade plus lourds. Piochés depuis la pile de Crises lorsque le facilitateur·rice ou certaines Situations les déclenchent. Résolus immédiatement, avant de clore le tour.



CRISE MAJEURE — exemple

Spiral (Crise Globale)

Le stress et les conflits se propagent sans contrôle dans les espaces numériques et physiques. Perdez 5 cœurs.

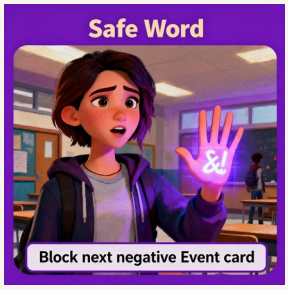
Toutes les cartes de ce deck :

- Burnout — vous êtes trop épuisé·e pour aller en cours pendant quelques jours ; tous les joueur·euse·s défaussent 1 Pouvoir Spécial.
- Can't Get Out of Bed — vous feignez la maladie et restez à la maison ; perdez tous vos Pouvoirs Spéciaux sauf ceux d'action en ligne.
- Gone Viral — une situation contenue a dépassé l'établissement. Perdez 2 cœurs.
- Hopelessness — le Réseau perd la foi. Perdez 4 cœurs.
- Nobody Gets It — les malentendus se multiplient en ligne. Perdez 2 cœurs et chaque joueur·euse défausse 1 Pouvoir Spécial.
- Parents Are Screaming — ce tour, personne ne peut utiliser de cartes faisant intervenir des adultes. Perdez 1 cœur.
- Shutdown Mode — vague de surcharge émotionnelle ; personne ne peut partager.
- Spiral (Crise Globale) — le stress se diffuse partout. Perdez 5 cœurs.
- Transfer Threat — quelqu'un menace de changer d'établissement ; le groupe n'a que ce tour pour résoudre la Situation active, sinon perte de 2 cœurs au lieu d'1.

7.4 Cartes Pouvoir Spécial (violet) (17)

Les outils stratégiques de l'équipe — actes de soin, de créativité et de coordination. Conservés en main et joués au moment choisi par le groupe.

★ *COMMENT ON OBTIENT LES POUVOIRS SPÉCIAUX — À la fin de chaque tour, UNIQUEMENT si le groupe a résolu la Situation, chaque joueur·euse pioche UNE carte Pouvoir Spécial. Si la Situation est échouée, aucun Pouvoir Spécial n'est distribué. Les Pouvoirs Spéciaux ne sont pas distribués au départ.*



POUVOIR SPÉCIAL — exemple

Safe Word

Bloque la prochaine carte Événement Négatif révélée ce tour-ci.

Toutes les cartes de ce deck :

- Camp — vous organisez un week-end de camp où chacun·e s'ouvre. Récupère 3 cœurs (dans la limite de 10).

- Chain of Care — choisis un·e joueur·euse qui peut rejouer immédiatement après ton tour.
- Connections — grâce à un contact familial, tu trouves un soutien expert (psychologues, thérapeutes, éducateur·rice·s anti-harcèlement).
- Crisis Shield — jouée à la révélation d'une Crise Majeure ; en réduit fortement l'impact.
- Dose of Positivity — campagne pour remercier et valoriser tout le monde. Gagne 1 cœur.
- Double Down — prends 5 actions au lieu de 4 ce tour-ci.
- Educational Game — tu organises un jeu de résolution de conflits, Mission Z. Gagne 2 cœurs.
- Everyone Tells the Truth — tu apprends une technique de persuasion qui pousse tout le monde à dire la vérité.
- First Step — si personne n'a encore agi ce tour, un·e rôle quelconque peut faire une action gratuite.
- Online Flood — tu crées des mémes positifs qui remontent le moral général. Gagne 1 cœur.
- Safe Message — envoie un message privé de soutien sans bouger.
- Safe Word — bloque la prochaine carte Événement Négatif révélée ce tour-ci.
- Team Shift — déplace le focus et l'énergie de l'équipe vers une nouvelle zone.
- Trade Roles — deux joueur·euse·s échangent leurs cartes Rôle pour un tour complet.
- Volunteering — une campagne de bénévolat local renforce la camaraderie. Gagne 1 cœur.
- Witness — tu déclares que ton personnage a vu la situation depuis le début ; active gratuitement la capacité d'un·e autre joueur·euse.
- Zero Gravity — ignore toutes les règles de déplacement ce tour-ci.

8. Préparation de la Séance

Avant l'arrivée des participant·e·s

- Place le plateau au centre de la table, accessible à tou·te·s.
- Mélange le deck de Situations face cachée et place-le à portée.
- Mélange le deck de Pouvoirs Spéciaux et garde-le comme pile de récompense face cachée — NE distribue PAS.
- Mélange ensemble Événements Positifs et Négatifs comme deck d'Événements pour la fin des tours.
- Garde le deck de Crises Majeures à part ; on y pioche en cas de déclenchement.
- Place le plateau Réseau de Soutien avec le compteur à 10 cœurs.
- Distribue les cartes Rôle (ou sélectionne-les selon le nombre de participant·e·s) et place chaque pion sur sa zone de départ.
- Affiche le minuteur 10 / 5 / 3 minutes pour tou·te·s.
- Lis toutes les Situations avant la séance : certaines peuvent être émotionnellement fortes.

Nombre de joueur·euse·s et adaptations

Joueur·euse·s / équipes	Rôles recommandés	Adaptation
3 joueur·euse·s	Upstander · Empath · Connector	Commence chaque Situation avec 1 jeton d'Impact en moins.
4 joueur·euse·s	Upstander · Empath · Quiet One · Connector	Partie équilibrée. Aucun ajustement.
5 joueur·euse·s	Upstander · Empath · Quiet One · Connector · Artist	Aucun ajustement.
6 joueur·euse·s	Tous les rôles	Expérience complète.
Classe (jusqu'à 24)	6 équipes de 4 maximum. Une équipe par rôle.	Chaque équipe décide par consensus dans sa phase Décider de 5 minutes.

9. Comment Jouer

Safe Zone V4.0 a un rythme unique. Chaque tour suit les mêmes trois phases chronométrées, puis vient la résolution et la pioche.

Le rythme 10 / 5 / 3

PHASE 1 — LIRE ET DÉBATTRE	PHASE 2 — DÉCIDER	PHASE 3 — AGIR
10 minutes Lisez la Situation à voix haute. Débattez de ce qu'il se passe, de qui est concerné, des zones à risque. Pas encore de décisions.	**5 minutes** Décidez ensemble quels rôles agissent, quels Pouvoirs Spéciaux jouer et dans quel ordre.	**3 minutes** Exécutez le plan. Résolvez les actions, puis révélez un Événement ou une Crise. Mettez à jour les cœurs à voix haute.

⍰ Étape par étape

1. Révéler la Situation

Le facilitateur·rice tire la carte de Situation du dessus et la lit à voix haute. Place la carte dans la zone correspondante et ajoute les jetons d'Impact indiqués. Lance ensuite le minuteur de 10 minutes pour la Phase 1.

2. Lire et débattre (10 min)

Le groupe réfléchit ensemble :

- Que se passe-t-il, en mots simples ?
- Qui est impliqué·e, qui est affecté·e, qui est invisible ?
- Que remarquerait ou ressentirait chaque rôle ?
- Quelles valeurs et risques sont en jeu ?

3. Décider (5 min)

Le groupe planifie à voix haute :

- Qui se déplace où, et dans quel ordre.
- Quels Pouvoirs Spéciaux sont joués et par qui.
- Comment combiner les capacités de rôle pour retirer plus vite des jetons.

4. Agir (3 min)

- Lance le minuteur de 3 minutes.
- Exécutez les actions ; jouez les cartes ; utilisez les capacités de rôle.
- Si une Crise Majeure se déclenche, résolvez-la immédiatement.
- Révélez une carte du deck d'Événements (Positif ou Négatif) et appliquez-la.

5. Résoudre et récompenser

> ★ *RÈGLE DE RÉCOMPENSE — Les Pouvoirs Spéciaux ne s'obtiennent que par la réussite. Si le groupe a résolu la Situation à temps, chaque joueur·euse pioche UNE carte de Pouvoir Spécial et la garde en main. En cas d'échec, le réseau perd 1 cœur et AUCUN Pouvoir Spécial n'est distribué.*

Mets à jour le Réseau de Soutien à voix haute (en respectant la limite de 10 cœurs). Mélange à nouveau le deck d'Événements si nécessaire. Puis commence la Phase 1 du tour suivant.

► *RÉSUMÉ DU TOUR — RÉVÉLER → PHASE 1 LIRE & DÉBATTRE (10') → PHASE 2 DÉCIDER (5') → PHASE 3 AGIR (3') → RÉSOUDRE / ÉCHOUER → PIOCHER UN POUVOIR SPÉCIAL (uniquement en cas de réussite)*

10. Actions par Tour

En Phase 3 (Agir), chaque joueur·euse dispose de 4 actions par tour (5 avec Double Down). Les actions possibles :

Action	Description
► **Se déplacer**	Va dans n'importe quelle zone connectée sur le plateau. Coûte 1 action.
■ **Réduire l'Impact**	Retire 1 jeton d'Impact de ta zone actuelle. Coûte 1 action.
► **Utiliser la capacité de rôle**	Active la capacité spéciale de ta carte. Coût selon le rôle (souvent gratuit).
★ **Jouer un Pouvoir Spécial**	Utilise une carte de ta main. Coûte 1 action sauf indication contraire.
◆ **Intervenir à plusieurs**	Si tu partages une zone avec un·e autre joueur·euse, combine les actions pour retirer plus de jetons.

11. Victoire et Défaite

★ VICTOIRE

Le groupe gagne s'il résout le nombre convenu de Situations en gardant au moins 1 cœur dans le Réseau à la fin de la séance.

✖ DÉFAITE

Le groupe perd si le Réseau de Soutien atteint 0 cœur à tout moment, quel que soit le nombre de Situations résolues.

✦ *LA DÉFAITE EST AUSSI UN APPRENTISSAGE — Si le groupe perd, ce n'est pas un échec : c'est le déclencheur idéal pour réfléchir. Demande : « Qu'est-ce qui aurait pu changer le résultat ? Y a-t-il eu des moments où la coopération a manqué ? » Le debrief donne au jeu toute sa valeur.*

12. Pourquoi il est difficile d'agir — Le Réseau de Soutien dans la vraie vie

> *« Je savais que c'était mal. Mais si je disais quelque chose, je me retrouverais seul·e. »*

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

L'effet spectateur

Peur	La voix intérieure
▲ **Peur de devenir la cible**	« Si je m'en mêle, je suis le·la suivant·e. »
▼ **Peur du rejet du groupe**	« Si je défends cette personne, je serai exclu·e du groupe. »
◇ **Peur de se tromper**	« J'exagère peut-être. Ce n'est peut-être pas si grave. Je vais empirer les choses. »
◆ **Peur du silence des autres**	« Personne d'autre ne dit rien. C'est peut-être moi qui suis bizarre. »
▽ **Peur de ne pas savoir quoi faire**	« Et si j'aggravais la situation ? Je ne sais pas comment agir. »

La recherche sur le comportement prosocial montre que la probabilité d'intervention se multiplie quand au moins une autre personne agit aussi. Le premier pas est le plus difficile, mais lorsqu'il est franchi, d'autres suivent. La clé n'est pas d'attendre d'être courageux·se — c'est de ne pas être seul·e au moment d'agir.

Comment utiliser cela en facilitation

- Y a-t-il eu un moment dans la partie où quelqu'un voulait agir mais a attendu qu'un·e autre bouge en premier ?
- Que serait-il arrivé si un seul rôle avait tenté de tout résoudre sans demander d'aide ?
- Dans la vraie vie, connaissez-vous des situations où quelqu'un n'a pas agi par peur de rester seul·e ?
- Quel petit geste (un regard, un message, s'asseoir à côté) peut déjà être une forme de soutien ?

13. Debrief — le modèle 4F

Le debrief est la partie la plus importante de la séance. Compte au moins 20–30 minutes. Formez un cercle où chacun·e voit le visage des autres. Le facilitateur·rice guide par les questions et ne donne pas de réponses.

Phase	Question principale	Questions d'appui
♥ **FEELINGS (Émotions)**	Comment t'es-tu senti·e pendant le jeu ?	Y a-t-il eu un moment particulièrement tendu ou difficile ? Comment t'es-tu senti·e en travaillant en équipe ?
◎ **FACTS (Faits)**	Que s'est-il passé dans le jeu ?	Quelles Situations ont été les plus dures à résoudre ? Quelles stratégies l'équipe a-t-elle utilisées ?
✦ **FINDINGS (Découvertes)**	Qu'as-tu appris ou découvert ?	As-tu reconnu des situations du jeu dans la vraie vie ? Qu'est-ce qui t'a surpris·e dans les réactions du groupe ?
► **FUTURE (Suite)**	Que ferais-tu différemment dans la vraie vie ?	Quelle petite action pourrais-tu mener cette semaine ? Comment être un·e Upstander dans ton environnement réel ?

14. Conseils pour la Facilitation

Avant la séance

- Joue une partie complète avant d'animer, même seul·e ou avec un·e collègue.
- Lis toutes les cartes de Situation : certaines peuvent toucher personnellement des participant·e·s.
- Mets-vous d'accord sur une règle d'ouverture : « Ce qui se dit ici reste ici. Ce qu'on y apprend repart avec nous. »
- Prépare l'espace physique en amont. Une disposition circulaire aide au debrief.
- Aie à portée et visibles les numéros d'aide locaux.

Pendant la partie

- N'interviens pas dans les décisions du groupe. Ton rôle est de gérer le temps et de clarifier les règles.
- Garde le minuteur 10 / 5 / 3 visible et respecte-le. Le rythme fait partie du design.
- Redirige les reproches. Si un·e joueur·euse attaque un·e autre joueur·euse, ramène la discussion à la carte.
- Veille à la personne la plus discrète. Invite-la avec des questions douces (« Que remarquerait ton rôle ? »).
- Si une Situation émeut fortement, mets le jeu en pause et ouvre un espace pour parler.

Pendant le debrief

- Le silence est valable et puissant. Ne remplis pas chaque pause.
- Il n'y a pas de bonne réponse. Ton rôle est de demander, pas d'évaluer.
- Si quelqu'un partage quelque chose de personnel : remercie son courage et préserve l'espace sans pousser plus loin.
- Termine toujours par une action concrète, pas par une morale. La question la plus puissante du 4F est la dernière : « Que ferais-tu différemment dans la vraie vie ? »

Gestion du temps — séance complète

- Préparation + texte d'ouverture + présentation des rôles : 15–20 min
- Partie (4–6 Situations) : 90–120 min (chaque tour ≈ 18 min)
- Pause entre la partie et le debrief : 5–10 min
- Debrief (modèle 4F) : 25–35 min
- TOTAL : environ 2h30 à 3h

✦ *PROMESSE DU FACILITATEUR·RICE — « Nous ne sommes pas ici pour gagner ou pour perdre. Nous sommes ici pour répéter ensemble ce que nous ferions si cette histoire était réelle. Et pour rappeler que, dans une vraie histoire, vous n'êtes pas seul·e. »*

Erasmus+ KA2 · Rewriting the Story · www.rewritingthestory.eu