

Bon amusement !



Un jeu collaboratif qui encourage le dialogue et la réflexion autour de l'orientation sexuelle et de l'identité de genre.

Le service Maison Arc-en-Ciel du CAL/Luxembourg ASBL, Sésame ASBL, l'École d'enseignement spécialisé de Saint-Mard et le Centre de ressources handicaps & sexualités ont développé le Puzzle des Diversités.

Cet outil ludique, collaboratif et pédagogique, financé par la Fédération Wallonie-Bruxelles, encourage le dialogue et la réflexion autour de l'orientation sexuelle et de l'identité de genre, tant auprès des personnes en situation de handicap que du tout public.

Objectifs pédagogiques

- Faciliter l'accès aux informations et aux connaissances liées à l'orientation sexuelle et à l'identité de genre.
- Encourager la réflexion sur les valeurs et les perceptions personnelles.
- Offrir un espace d'échange et de partage de ressources.
- Offrir un outil modulable aux professionnel·les.

Contenu du jeu



Mise en place du jeu

- Placer le plateau ville fictive au centre de la table.
- Disposer les quatre pancartes émojis sur la table.
- Choisir un des cinq puzzles disponibles.
- Faire tourner la roue pour déterminer l'action à réaliser.

Déroulement du jeu

Le jeu repose sur cinq types d'actions déterminées par la roue. La personne qui tombe sur l'action répond d'abord seule, puis l'ensemble du groupe peut y répondre. Chaque étape valide l'obtention d'une pièce de puzzle. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, l'important est de favoriser l'expression et l'apprentissage dans un cadre bienveillant et inclusif.



Que dit la loi ?

Une question est posée aux participant·es par l'animateur·rice. Il·elle détermine le niveau de difficulté de la question (Niv. 1 : Question fermée, Niv. 2 : QCM, Niv. 3 : Question ouverte). Selon la question, celle-ci peut être utilisée une nouvelle fois au cours du jeu.



Chance !

Une pièce du puzzle est directement gagnée.



C'est moi qui pose une question

La·le participant·e peut interroger le groupe sur un sujet de son choix lié aux thématiques du jeu.



Qu'est-ce que je ressens ?

Une carte photolangage est tirée. Les participant·es expriment leurs émotions à l'oral ou à l'aide des pancartes émojis (colère, dégoût, joie, tristesse).



A qui en parler ?

Une situation est lue, et les participant·es identifient un lieu dans la ville fictive où trouver du soutien parmi plusieurs options (planning familial, entourage, médecin traitant, etc.).

Objectif final

Compléter ensemble le puzzle choisi en échangeant sur les différentes thématiques abordées.