

# PLAY FOR INTEGRITY

GUIDE D'UTILISATION



## CONTENU

### **Pour le facilitateur**

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

---

### **Pour les joueurs**

9	Comment jouer
9	Règles

## POUR LE FACILITATEUR

### Introduction, procédure et plan pédagogique

<b>Nom du jeu:</b>	<b>Play for Integrity</b>
<b>Tranche d'âge du joueur:</b>	<b>Recommandé pour les 13-18 ans</b>
<b>Nombre de joueurs:</b>	<b>4 - 20</b>
<b>Durée:</b>	<b>45 minutes - 1 heure</b>
<b>Matériel:</b>	<b>Plateau de jeu (comprenant 9 feuilles de papier A4)</b> <b>Cartes Question et Cartes Mission</b> <b>Serpents, échelles et ponts</b> <b>Dé (soit à partir du modèle fourni, soit un dé en plastique)</b> <b>Pions de couleurs</b>

#### INTRODUCTION

Ce jeu, de type serpents et échelles est destiné à enseigner aux élèves les concepts clés d'intégrité. Composé de questions et de missions, les élèves travaillant en équipes, sont invités à atteindre la fin du plateau de jeu en répondant aux questions et en effectuant des missions. Des instructions spécifiques peuvent être trouvées dans la section "Pour les joueurs". Le facilitateur est un enseignant ou un adulte responsable. Les joueurs sont des élèves.

#### PROCÉDURE

- En tant que facilitateur, veuillez prendre le temps de lire l'intégralité du manuel et le glossaire avant de jouer. Ceci a été créé pour assurer la compréhension des concepts clés si les élèves veulent se renseigner davantage sur les questions qui leur sont posées. Passez en revue les questions qui accompagnent le jeu et ajoutez / adaptez / excluez le cas échéant. Il est recommandé qu'un minimum de 20 cartes de questions soient utilisées dans le jeu.
- Après avoir décidé de jouer avec les élèves, veuillez installer le jeu en suivant les instructions en page 7.
- Avant de jouer au jeu, veuillez expliquer aux élèves qui jouent le but de ce jeu. Le jeu vise à permettre aux élèves d'agir avec intégrité, de reconnaître et de contester la corruption.
- Pendant la phase de jeu, votre participation consistera à lire les cartes Question et Mission si les élèves atterrissent sur une case serpent, échelle ou MISSION (les règles sont expliquées à la page 9). Vous serez tenu de vérifier si l'exemple du joueur agissant avec intégrité lorsqu'il atterri sur un pont, est assez pertinent pour avancer son pion.

## POUR LE FACILITATEUR

### PLAN PÉDAGOGIQUE

#### Contexte d'utilisation

Ce jeu est destiné à être utilisé en classe, dans un environnement accessible aux personnes vivant avec un handicap et accueillant pour les personnes à risque d'exclusion. Ce jeu est particulièrement pertinent si une école a un club qui se concentre sur le développement des valeurs d'intégrité et de lutte contre la corruption. La facilitation des adultes n'est pas requise, à condition que les élèves comprennent comment mettre en place le jeu, décrit dans la section 'Mise en place du jeu'. Pour cette raison, il est recommandé que le premier jeu joué par les élèves soit facilité par un adulte; que ce soit un enseignant ou un adulte responsable.

#### ONU DC

Le jeu vise à contribuer au mandat de l'ONU DC en matière de réduction de la corruption grâce à son initiative « Éducation pour la justice (E4J) ». Il contribue également à l'objectif de développement durable (ODD) 16 de la promotion de la paix, de la justice et d'institutions efficaces. Plus d'informations sur les ODD peuvent être trouvés ici [https://www.unicef.org/agenda2030/69525\\_82235.html](https://www.unicef.org/agenda2030/69525_82235.html). Le jeu aidera à éduquer les jeunes citoyens afin qu'ils puissent tenir les institutions responsables, les encourageant à s'améliorer et à fournir ce qu'ils doivent faire. Le jeu permettra ceci en conscientisant les élèves aux compétences critiques leur permettant de devenir des citoyens qui agissent avec et exigent l'intégrité. Cela comprend l'accès aux informations pour découvrir leurs droits et responsabilités, agir sur les problèmes causés par la corruption auxquels ils ont été formés à les identifier et à les résoudre, et comprendre ce qui constitue un comportement corrompu et son impact sur leurs communautés. Chaque question du jeu est destinée à initier une discussion sur l'intégrité et sa signification dans la pratique, afin de trouver la réponse la plus appropriée.

#### Suite à ce jeu, les élèves auront:

- Améliorer leurs connaissances sur la manière d'agir avec intégrité et les mettre en pratique.
- Être capable de réfléchir de manière critique afin de répondre aux questions, ainsi que de travailler en équipe pour répondre aux missions.

Ce jeu peut être pertinent pour d'autres leçons du curriculum liées à la responsabilité sociale et à la bonne citoyenneté. Ce jeu peut être rendu plus difficile soit en créant des questions et des missions plus difficiles, soit en augmentant le ratio des serpents, ce qui signifie que les élèves devront répondre correctement à plus de questions pour atteindre la fin du jeu.

Une fois le jeu installé, laissez-le à disposition des élèves pour qu'ils puissent y jouer quand ils le souhaitent.

## EXPLICATION DES CONCEPTS

**Voici quelques-uns des concepts clés que le jeu explore:**

### Intégrité

La signification du mot 'intégrité' diffère selon les personnes. Pour certains, l'intégrité signifie faire la bonne chose quand personne ne regarde, pour d'autres, cela pourrait être lié à des principes religieux. Pour fournir une définition plus pratique, claire et concrète de l'intégrité, nous pouvons utiliser la formule d'intégrité:

$$I = a [R + C + E] - c$$

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

**Redevabilité** = nous faisons ce que nous disons et laissons les autres vérifier que nous l'avons fait.

**Compétence** = nous avons ce qu'il faut pour accomplir un travail ou une action.

**Éthique** = nous travaillons pour le bien public et de manière inclusive en suivant les règles et les normes.

**Sans corruption** = nous travaillons dans un environnement qui a établi des processus, des règles ou des normes culturelles qui rendent la corruption difficile (comme les audits, les règles institutionnelles ou sociales et les réglementations).

### Corruption

La corruption signifie un acte, ou des actes, commis par un individu ou un groupe de personnes pour obtenir un avantage ou un bénéfice qui est au détriment d'un autre individu ou d'un groupe de personnes. Ces actes peuvent se produire à petite échelle, par exemple dans l'exigence d'un pot-de-vin en échange d'un service gratuit ou à plus grande échelle, comme le détournement de fonds publics par un agent public.

Ces actes peuvent se produire parce qu'ils sont commis dans des environnements où ils peuvent être cachés ou des environnements tolérants. Les environnements où la corruption est cachée sont les endroits où les citoyens, ou les personnes corrompues devant être responsables, ont un accès limité à l'information de sorte qu'ils ne peuvent pas identifier quand la corruption a eu lieu, que ce soit dans le secteur public ou privé. Les environnements tolérants sont des endroits où la corruption est un événement quotidien, et où les normes sociales sont construites sur de petits échanges qui pourraient autrement être perçus comme corrompus.

### Types de communication

Les différents types de communication sont une façon d'expliquer la façon dont l'information circule d'une personne/institution à une autre personne/institution. Il est important de comprendre que suivant la manière dont l'information circule, elle permettra, ou non, la participation de son auditoire.

La communication à sens unique ne permet pas à l'auditoire de répondre, par exemple un article de journal. La communication bidirectionnelle ou à deux sens, invite l'auditoire à donner une réponse ou à faire des commentaires, par exemple une réunion communautaire ou des visites de porte à porte.

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 servies. Cela pourrait être caractéristique des individus/institutions qui pourraient être à la recherche d'un avantage en agissant de manière corrompue. Dans le contexte du développement, la communication bidirectionnelle est essentielle pour s'assurer qu'un projet ou un service améliore réellement la vie et est accessible à tous les groupes de personnes dans une communauté.

## EXPLICATION DES CONCEPTS (Suite)

### Égalité entre les sexes et inclusion sociale

L'exclusion et l'inégalité sont à un coût élevé. Sans la participation égale de toutes les personnes, y compris les individus à risque d'exclusion, la société a moins d'opportunité d'atteindre son plein potentiel, tant en termes de son économie que de son niveau de gouvernance.

La mauvaise gestion et la fraude affectent plus durement les groupes pauvres, désavantagés et vulnérables; les femmes sont aussi 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 Economiques et Sociales de l'Organisation des Nations Unies comme l'exclusion involontaire des individus et des groupes dans les processus politiques, économiques et sociétaux, ce qui empêche leur pleine participation dans la société dans laquelle ils vivent.<sup>1</sup>

L'égalité entre les sexes fait référence à l'égalité des droits, des responsabilités et des chances entre les femmes et les hommes, les filles et les garçons.<sup>2</sup> L'inclusion sociale est de prendre des mesures pour s'assurer que tous les groupes, y compris les plus marginalisés sont impliqués et inclus dans tout ce qui est fait.

### Objectifs de Développement Durable (ODD)

Les Objectifs de Développement Durable (ODD), connu aussi sous le nom d'Objectifs Globaux, sont un appel universel à l'action pour mettre fin à la pauvreté, protéger la planète et veiller à ce que toutes les personnes jouissent de la paix et de 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, l'inégalité économique, l'innovation, la consommation durable, la paix et la justice, entre autres priorités. Les objectifs sont interconnectés – souvent, la clé du succès sur l'un consistera à aborder des questions plus communément associées à un autre.

### SDG 16- Paix, justice et institutions efficaces

Sans la paix, la stabilité, les droits de l'Homme et une gouvernance efficace, fondée sur l'État de droit, nous ne pouvons espérer un développement durable. Nous vivons dans un monde de plus en plus divisé. Certaines régions bénéficient de niveaux soutenus de paix, de sécurité et de prospérité, tandis que d'autres tombent dans des cycles de conflit et de violence apparemment sans fin. Cela n'est nullement inévitable et doit être résolu.

Des 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 des générations. La violence sexuelle, la criminalité, l'exploitation et la torture sont également répandues lorsqu'il y a conflit ou pas d'État de droit, et les pays doivent prendre des mesures pour protéger ceux qui sont les plus à risque.

Les ODD visent à réduire significativement 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 des flux d'armes illicites et le renforcement de la participation des pays en développement aux institutions de gouvernance mondiale.<sup>3</sup>

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

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

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

## MISE EN PLACE DU JEU

### Matériel du jeu

Dans le pack du jeu, vous trouverez:

**1** 9 pages A4 format paysage créant le plateau de jeu. Celles-ci doivent être imprimées puis collées ensemble. Les doubles traits ci-dessous indiquent les endroits où les pages doivent être collées. Une fois collées, elles peuvent être stratifiées ou collées sur un morceau de carton pour rendre la surface plus rigide.



**Vous aurez ainsi un large plateau pour jouer.**

**2** Il existe une version avec les serpents, les échelles et les ponts déjà placés et une autre vide. N'hésitez pas à utiliser le modèle vide fourni et permettez aux élèves de dessiner eux-mêmes les serpents et les échelles.



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

**3** Un document de 10 pages contenant les cartes Question. Celles-ci doivent être imprimées et découpées.  



**4** Un document de 5 pages contenant les cartes Mission. Celles-ci doivent être imprimées et découpées.  



Placez les cartes Question et Mission dans une pile séparée, face vers le bas. Les faces '**CARTE QUESTION**' et '**CARTE MISSION**' doivent apparaître en haut de la pile. Ainsi les joueurs sauront quelle pile choisir lorsqu'ils atterriront sur un serpent, échelle ou mission pendant le jeu.

Veuillez placer les petites cartes 'MISSION' de manière aléatoire sur le plateau de jeu. Ainsi, les joueurs pourront effectuer une mission lorsque leur pion atterrira sur une case correspondante.

**5** Un document contenant les « **serpents, échelles et ponts** », ainsi que les segments '**MISSION**'. C'est si vous souhaitez ajouter de la complexité au jeu en ajoutant plus de serpents, plus d'échelles ou plus de ponts. Cela signifie que vous pouvez varier la difficulté du jeu chaque fois qu'il est joué. Ajouter plus de serpents, échelles et ponts aura une incidence sur le temps pris pour jouer le jeu.

**6** Un contour de dé prédécoupé. Celui-ci doit être imprimé et assemblé. Vous pouvez jouer avec un ou deux dés. Si vous accédez à des dés en plastique, utilisez-les.

**7** Vous aurez besoin de trouver de petits objets afin de représenter chaque équipe de joueurs sur le plateau (ex. bouchons de bouteilles). Vous pouvez également imprimer les petites formes trouvées dans le Pack et les découper.



## POUR LES JOUEURS

### POUR JOUER

Ce jeu doit être joué en **équipes de 4 joueurs maximum**, qui seront représentés par un pion. **Une équipe est constituée de 2 joueurs minimum**. Ils peuvent discuter des questions et effectuer les missions en tant qu'équipe.

Le nombre d'équipes jouant le jeu dépendra du nombre de joueurs et de l'espace disponible. Nous recommandons un maximum de 5 équipes (donc un maximum de 20 joueurs) pour chaque jeu.

Pour constituer les équipes, le facilitateur décide du nombre d'équipes en fonction du nombre de joueurs. Il les numérote de 1 à X (ex : 1 à 5). Dans un récipient, le facilitateur mélangera autant de morceaux de papier pliés que de joueurs, en inscrivant au préalable un numéro correspondant à une équipe (1 à 5 dans cet exemple). Il devra y avoir une quantité égale de morceaux de papier avec le même nombre (1 à 5). Assurez-vous que les morceaux de papier soient pliés de sorte que les numéros ne peuvent pas être vus par les joueurs.

L'un après l'autre, les joueurs choisissent un morceau de papier. Les joueurs ayant le même numéro constituent une équipe.

---

### RÈGLES

**Le but du jeu est d'atteindre la fin du plateau (case 81) ou dans un temps défini, d'atteindre la case ayant la plus haute valeur.**

Pour décider quelle équipe va en premier, une personne de chaque équipe roule le dé. L'équipe avec le plus grand nombre va 1er. L'équipe avec le deuxième plus grand nombre va 2ème, etc.

Chaque équipe met son pion sur la case '**Départ**'.

Pour commencer à jouer, l'équipe avec le plus grand score lance le dé. L'équipe avec le deuxième plus grand score jouera en second et ainsi de suite.

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

Si une équipe atterrit sur une case de bas d'échelle ou de tête d'un serpent, elle doit répondre à une question de la pile Carte Question. La question est posée par le facilitateur ou le membre d'une équipe adverse.

**La bonne réponse est écrite en gras.**

## POUR LES JOUEURS

### RÈGLES (SUITE)

L'équipe peut discuter de la question pendant un **maximum de 20 secondes** avant de fournir une réponse. Cela devrait être chronométré par le facilitateur ou un joueur d'une équipe opposée. Les résultats possibles sont décrits ci-dessous:

Localisation	Réponse	Résultat
<b>Au bas d'une échelle</b>	Correcte	Le pion est déplacé sur la case du haut de l'échelle
	Incorrecte	Le pion reste dans la même case, la question est posée aux joueurs des autres équipes
<b>Au sommet d'un serpent</b>	Correcte	Le pion reste dans la même case
	Incorrecte	Le pion est déplacé dans la case où se situe la queue du serpent, la question est posée aux joueurs des autres équipes

Si les joueurs ne répondent pas ou donnent une mauvaise réponse, alors la question peut être posée aux autres équipes. Les joueurs dans les autres équipes **ne peuvent pas discuter de leur réponse**, mais les joueurs individuels peuvent lever leurs mains quand ils pensent qu'ils connaissent la réponse. Si la bonne réponse est donnée, l'équipe avance de **3 cases**, sinon elle recule de **2 cases**.

Si une équipe atterrit sur un pont, elle peut se déplacer à la fin du pont en indiquant un moment où un joueur a agi avec intégrité. Soit le facilitateur juge, soit les autres joueurs votent à main levée si l'expérience démontre qu'il a agi avec intégrité.

Le tour d'un joueur se termine lorsqu'il a terminé les actions requises à partir du moment où il a roulé le dé.

### CARTE MISSION

Les cartes Mission sont un élément supplémentaire du jeu. Elles introduisent différentes activités dans le jeu.

Si un joueur de votre équipe atterrit sur un segment 'mission', alors il doit prendre une carte 'Mission' et introduire la mission aux équipes.

Dans vos équipes respectives, vous concourez à la mission que la carte indique.

L'équipe qui gagne avance son pion de 3 cases. Note : si vous atterrissez sur le bas d'une échelle ou la tête d'un serpent, ne répondez pas à une question. Votre tour s'arrête ici.