



Modèle de pratique de la Collection RAN

Nom de la pratique

Veillez noter que par « pratique », nous entendons une activité/méthode/outil utilisé actuellement ou par le passé par des professionnels et/ou membres de la communauté.

Description

(300 mots maximum)

Courte description de l'objectif de la pratique et de la méthode de travail utilisée. Notez que dans cette description, il doit être clair que la pratique est liée de manière explicite à la prévention et/ou lutte contre la radicalisation et/ou l'extrémisme violent. Cela signifie que dans les objectifs et/ou les activités/méthodes de la pratique, se trouve un lien manifeste avec la prévention ou la lutte contre la radicalisation et/ou l'extrémisme violent. Les pratiques dans lesquelles ce lien n'est pas évident ne peuvent figurer dans la Collection RAN.

Ey schatje ! / Hé bébé ! Un jeu d'intervention

Le jeu « Ey schatje! » / « Hé bébé ! » vise à favoriser la compréhension, l'empathie et une communication positive entre les jeunes.

À travers une utilisation positive et contrôlée de l'influence des pairs, les jeunes deviennent autodidactes. Elles et ils sont en mesure d'établir leurs propres normes et valeurs et de réfléchir ensemble sur des situations de la vie réelle. La personne qui mène le jeu veille à une ambiance ludique et à pleine conscience de la nécessité de modérer les idées extrêmes. L'approche préventive fait que ce jeu peut être utilisé dès l'âge de 12 ans. L'émergence d'idées extrêmes peut alors être décelée avant même que ces idées ne soient exacerbées.

Les jeux de rôle et les questions empathiques plaisent aux jeunes à tel point qu'elles et ils « recommandent le jeu "Ey schatje!" / "Hé bébé!" ». D'après leur expérience, il est « enrichissant de voir comment les autres pensent », « c'est drôle » et ce jeu permet d'identifier « les points à améliorer » dans leurs styles de communication.

Étant donné que des sujets complexes et épineux doivent être également abordés, une ambiance sécurisée doit être garantie. Ce jeu d'intervention comprend donc quatre mini-jeux de 50 à 60 minutes (la durée peut être ajustée en fonction de la capacité d'attention).

- Le premier jeu concerne les qualités personnelles de chacune des personnes participantes ainsi que les choses dont elles sont le moins fières.
- Le deuxième jeu envisage un scénario dans lequel une personne rencontre une autre personne en ligne ou voit une autre personne dans la rue, par exemple.

	<ul style="list-style-type: none"> • Le troisième jeu se rapporte à la situation dans laquelle une personne tombe amoureuse d'une autre personne, ou bien rencontre une autre personne. • Le quatrième jeu porte sur les relations et l'intimité. <p>Ce jeu existe en deux versions. La première version prend la forme d'un jeu de plateau auquel deux à huit personnes peuvent participer. La seconde consiste en un jeu de classe auquel six à 30 personnes peuvent participer.</p> <p>Il est important ici d'observer le comportement et l'attitude des garçons envers les filles, en particulier au regard des excès observés au sein du mouvement « incel » et des autres groupes d'idéologies extrémistes ayant pour moteur la misogynie. Après tout, si les jeunes garçons comprennent la manière dont les filles perçoivent leurs relations et qu'ils se sentent mieux compris par ces dernières, il est fort probable qu'ils éprouvent moins de ressentiment envers l'ensemble du genre féminin, un ressentiment souvent observé au sein des mouvements susmentionnés. Et en éprouvant moins de ressentiment, ils sont également moins vulnérables à ces mouvements et aux idéologies misogynes extrêmes.</p>
<p>Principaux thèmes</p> <p>Veillez <u>sélectionner</u> les deux thèmes clés qui correspondent le mieux à la pratique.</p>	<p>Prévention (précoce)</p> <p>Genre/femmes</p>
<p>Public cible</p> <p>Veillez <u>choisir</u> au moins un public cible correspondant le mieux à la pratique.</p>	<p>Jeunes / élèves / étudiants</p> <p>Premiers intervenants ou praticiens</p> <p>Éducateurs / professeurs</p>
<p>Couverture géographique</p> <p>Veillez indiquer où la pratique a été/est mise en œuvre (pays, régions, villes).</p>	<p>Hollande du Nord, aux Pays-Bas. Région d'Amsterdam.</p>
<p>Début de la pratique</p> <p>Veillez indiquer quand (année) la pratique a été développée et mise en œuvre afin d'indiquer sa maturité. Si la pratique n'est plus active, veuillez indiquer quand elle a pris fin.</p>	<p>Année de début : 2020</p> <p>Année de fin : Sélectionnez l'année de fin de la pratique si elle a pris fin.</p>
<p>Réalisations</p>	<p>L'intervention étant toute nouvelle, deux vidéos de promotion et une vidéo d'instruction sont disponibles (toutes</p>

Veillez indiquer si la pratique a débouché sur des réalisations concrètes, telles que (des liens vers) des manuels, modules de formation, vidéos.

en néerlandais, pour le moment). Un manuel est également disponible pour aider la personne responsable à mener l'intervention. Ce manuel est agrémenté de faits et de questions d'approfondissement.

Faits et évaluation

Courte description des mesures de performance de la pratique, comprenant

1. des avis qualitatifs et des données quantitatives (statistiques), par exemple la mesure de la réussite de votre projet ou intervention.
2. évaluation et avis, y compris des enquêtes et/ou preuves empiriques. Par exemple, avez-vous procédé à une évaluation interne ou externe ? Avez-vous encouragé votre groupe cible à vous donner son avis ?
3. examen par des pairs : quelles ont été les impressions du groupe de travail du RAN (éventuellement suite à une visite d'étude) au sujet de la pratique.

Veillez préciser les résultats de vos activités de surveillance et d'évaluation.

1. Des observations qualitatives ont été recueillies auprès des personnes participantes : elles « adorent l'approche ludique » et elles « remarquent à quel point une intervention ludique fonctionne chez les jeunes ». « Les jeunes se prennent au jeu qui vient les provoquer. » Les enfants ont demandé d'étudier d'autres questions et jeux de rôle, et souhaitaient savoir quand elles et ils pourront à nouveau jouer.
2. Ce jeu d'intervention a été créé en collaboration avec plus de 30 jeunes dans la tranche d'âge comprise entre 10 et 25 ans. Du début (qu'aimez-vous dans les jeux ?) aux pilotes (comprenez-vous ce qu'il faut faire et que pensez-vous du contenu ?), en passant par l'aspect et la sensation (de quel genre de dessins avons-nous besoin ?), et tout ce qu'il y a entre. De nombreux ajustements ont été réalisés tout au long du processus. Outre l'implication des jeunes, une évaluation a été menée auprès de 30 travailleuses et travailleurs sociaux. Elles et ils ont donné leur avis sur l'aspect et la sensation, la diversité des sujets (LGBT+, culture, traumatisme, intelligence), et le degré de facilité avec lequel le jeu d'intervention peut être mené. Des ajustements ont été une fois de plus apportés.

Aucune évaluation formelle de l'impact de ce jeu n'a encore été réalisée, mais les réactions des personnes participantes et des responsables sont très positives. Les jeunes ont exprimé le désir de continuer à jouer et leur curiosité concernant les questions restantes. Elles et ils étaient enthousiastes à l'idée de découvrir différentes perspectives ainsi que la manière dont « leur voisin ou voisine » perçoit les choses dans une relation amoureuse. L'approche mêlant mise en situation et éducation par les pairs était relativement nouvelle pour les jeunes, mais a très bien été reçue.

Conformément aux recommandations énoncées durant la réunion RAN Y&E, une formation a été mise sur pied pour les praticiennes et praticiens qui ne se sentent pas encore assez à l'aise pour aborder ces sujets. Plusieurs organisations ont fait part de leur intention de collaborer autour de ce jeu.

3. Durant la réunion, les participantes et participants se sont montrés très enthousiastes. Elles et ils ont déclaré adorer l'approche ludique, l'idée de rassembler les genres au lieu de les séparer ainsi que la possibilité d'organiser ce jeu partout et avec tout le monde. Une question critique et justifiée a été soulevée concernant l'identité de la personne menant le jeu. Il est ressorti que dans certains pays / villes / établissements

	<p>scolaires / etc., chaque membre du corps enseignant pouvait mener le jeu s'il se sentait à l'aise avec le sujet. Pour d'autres pays / villes / établissements scolaires / etc., il serait préférable de former un membre du corps enseignant / une personne spécifique pour mener le jeu, sachant qu'un membre de l'enseignement général est susceptible de manquer de connaissances sur le sujet.</p> <p>Le jeu d'intervention n'est disponible qu'en néerlandais pour le moment, mais le présentateur était ravi de tous les retours obtenus parmi les différentes cultures. Un profond désir de collaboration a été exprimé en vue d'améliorer le jeu d'intervention pour les personnes menant le jeu ou en y apportant d'autres questions axées sur un sujet spécifique, comme la radicalisation.</p>
<p>Durabilité et transférabilité (200 mots maximum)</p> <p>Courte description de la pérennité et de la transférabilité de la pratique, notamment des informations sur ses coûts. <u>Veillez préciser quels éléments sont transférables et comment.</u></p>	<p>Il s'agit là d'un jeu de plateau qui peut être utilisé encore et encore. La composition du groupe et les opinions variant d'une partie à l'autre, le jeu prend toujours des allures différentes. De nouvelles dynamiques, de nouvelles choses à apprendre les uns des autres, de nouvelles expériences et opinions, etc.</p> <p>Certains responsables s'en sortiraient avec une vidéo d'instruction, d'autres préféreraient une formation sur le modèle de la méthode « former le formateur ». Ces deux pratiques sont parfaitement transférables.</p> <p>Les coûts de ce jeu d'intervention aux Pays-Bas s'élèvent à 140 EUR. Les coûts de formation, d'expédition et de traduction de ce jeu n'ont pas encore été calculés.</p>
<p>Présentation et discussion lors d'une réunion du RAN</p> <p>Notez que pour figurer dans la Collection, la pratique doit de préférence être désignée lors d'une réunion du RAN. Indiquez le nom du groupe de travail/événement du RAN, la date, le lieu et l'objet de la réunion.</p>	<p>Nom : Réunion RAN Y&E « Approches adaptées aux différences hommes-femmes dans la prévention et la lutte contre l'extrémisme violent »</p> <p>Date : 31/05/2022</p> <p>Lieu : Lisbonne</p> <p>Sujet : Approches adaptées aux différences hommes-femmes dans la prévention et la lutte contre l'extrémisme violent</p>
<p>Liens avec d'autres initiatives ou financements de l'UE (100 mots maximum)</p> <p>Veillez indiquer comment votre projet a été financé, si votre pratique est liée à d'autres initiatives ou projets de l'UE, ET indiquer explicitement si elle est (co-)financée</p>	<p>Outre des investissements privés, ce jeu a été financé par la municipalité d'Amsterdam (Pays-Bas) qui, ainsi, a contribué au développement du jeu et à la réalisation d'une vidéo de promotion correspondante.</p>

<p>par l'UE et, dans l'affirmative, par quels fonds. Exemples : Erasmus +, Fonds de sécurité intérieure (FSI), Fonds social européen (FSE), Horizon 2020, etc.</p>	
<p>Organisation (Insérez une description de 100 mots maximum et sélectionnez le type d'organisation)</p> <p>Veillez décrire brièvement l'organisation à l'origine de la pratique, y compris son statut légal, p. ex. ONG, administration, société anonyme, œuvre caritative etc.</p>	<p>Collaboration de CONCEPT Mingels & Qpido</p> <p>Type d'organisation : Fondation</p>
<p>Pays d'origine</p> <p>Pays dans lequel la pratique est utilisée.</p>	<p>Pays de l'UE ou de l'EEE : Pays-Bas</p> <p>ou :</p> <p>Pays hors UE : Entrer le nom si pays hors UE</p>
<p>Contacts</p> <p>Veillez préciser les coordonnées de la personne à contacter dans l'organisation, notamment son nom et son adresse e-mail.</p>	<p>Adresse : Baarsjesweg 224, 1058AA, Amsterdam Personne à contacter : Muriale Mingels E-mail : m.mingels@levvel.nl Téléphone : +31 624926675 Site Web : www.qpido.nl/producten/ey-schatje/</p>
<p>Dernière mise à jour (année)</p>	<p>2022</p>