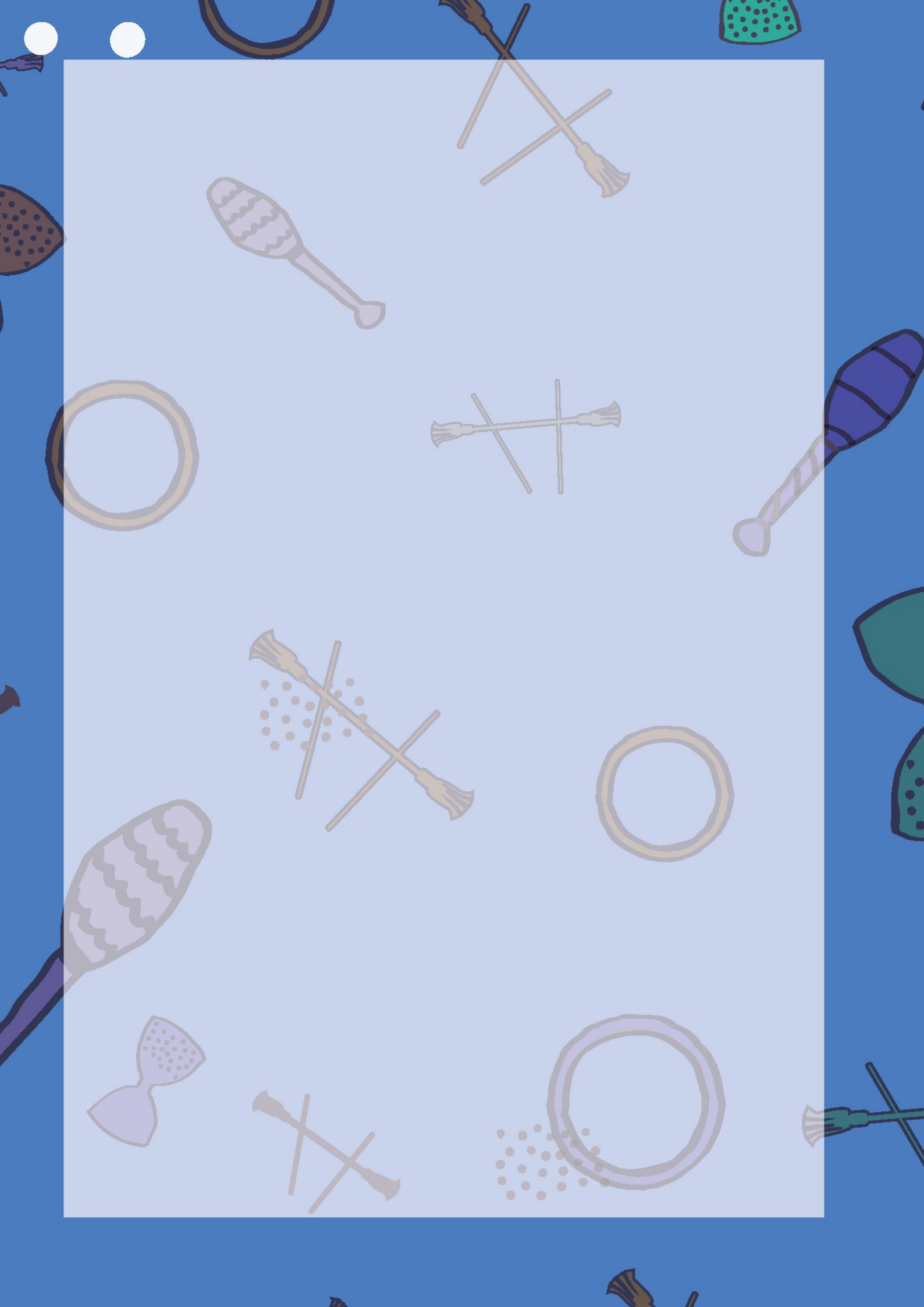


# TOGETHER WE PLAY



Co-funded by  
the European Union



# Guide de mise en place

## Qu'est-ce que c'est?

Le jeu DiversAbility Circus est une **introduction inclusive aux activités du cirque**. Il combine mouvement, créativité et esprit d'équipe, et peut être adapté à différents niveaux de capacité, différents niveaux d'expérience et différents objectifs de groupe. Les joueurs se déplacent de station en station, accomplissant ensemble des défis de cirque amusants.

## Pour qui?

Ce jeu peut être utilisé avec :

-  Des débutants complets en cirque
-  Des groupes de capacité mixtes
-  Des personnes avec ou sans handicap
-  Des travailleurs de jeunesse, des éducateurs et des animateurs

## Qu'est-ce qu'il faut jouer?

### Les cartes

Le jeu est composé de deux type de cartes :

#### Les cartes Action :

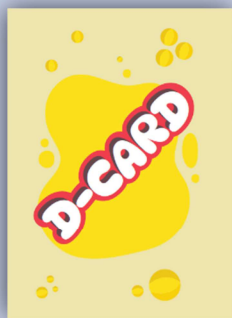


**Au verso de la carte**, vous pouvez trouver le type de carte (Action), l'équipement nécessaire pour l'exercice (dans ce cas, un bâton du Diable), et le niveau de difficulté, représenté par plusieurs piments. Un seul piment signifie qu'il n'y a pas de soucis particuliers de sécurité ; Deux piments indiquent que les participants pourraient avoir besoin d'aide et doivent être surveillés.

**Au recto de la carte**, vous trouverez une brève description de l'exercice, composée d'une ou deux phrases, accompagnée d'une illustration.



## Les D-Cards :



Au verso de la carte, vous pouvez trouver le type de carte (D-Card).

Au recto de la carte, des défis sont destinés aux participants à imaginer ce que cela fait d'accomplir une action en situation de handicap.



### **Avis important concernant les D-Cards**

Les D-Cards sont conçues pour **encourager l'empathie, la réflexion et la compréhension** en invitant les participants à ressentir certaines limitations physiques ou sensorielles lors de leurs activités. Cependant, il est important de se rappeler que ces cartes **ne font que simuler des défis** que beaucoup de gens vivent chaque jour.

Veuillez aborder ces activités avec **respect et sensibilité**. La participation doit toujours être **volontaire**, et personne ne devrait jamais être forcé de participer à une simulation qui le met mal à l'aise, en insécurité ou en détresse émotionnelle.

Les animateurs doivent créer un **environnement de soutien**, expliquer clairement l'objectif des D-Cards, et rester disponibles pour soutenir les participants ou adapter les activités si nécessaire.

**L'objectif est de promouvoir l'inclusion et la prise de conscience — pas l'inconfort, la moquerie ou la performance.**

## Accessoires de cirque

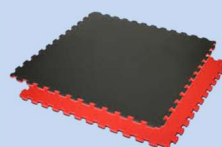
Pour jouer, les facilitateurs doivent choisir les cartes **en fonction des accessoires de cirque qu'ils ont à leur disposition**. Si toutes les cartes sont utilisées, la liste complète des accessoires requis comprend :



**BÂTON  
DU DIABLE**



**DIABOLOS**



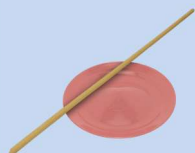
**MATELAS**



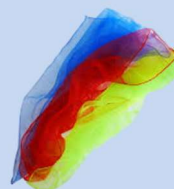
**BLOCS DE YOGA**



**BALLES DE  
JONGLAGE**



**ASSIETTES  
CHINOISES**



**FOULARDS DE  
JONGLAGE**



**ROULEAU  
AMERICAIN**

**REMARQUE :** Si vous n'avez pas d'accessoires, improvisez : écharpes, bâtons, balles...

## Un espace sûr

Le jeu nécessite un **espace sûr et ouvert**, avec une **atmosphère sensorielle appropriée** (lumière, son et stimulation visuelle) et suffisamment d'espace pour le mouvement et les activités de cirque.

## Joueurs

Le jeu fonctionne mieux avec **10 à 20 joueurs**, organisés en **équipes de 2 à 4 personnes**, et au moins un animateur. Nous ne recommandons pas de l'utiliser avec des groupes de plus de 30 joueurs.

## Mise en place

### Installez l'espace

Préparez un espace sûr et ouvert et installez **plusieurs stations d'activités**, chacune avec les accessoires de cirque nécessaires.

### Préparez les cartes

Triez les cartes Action et placez-les dans une **pile centrale**.  
Décidez si et comment vous utiliserez les D-Cards (optionnel).

#### Utilisation des D-Cards

Les D-Cards ajoutent des défis supplémentaires en modifiant la manière dont les actions sont réalisées. Leur utilisation est toujours optionnelle et doit être clairement expliquée avant le début du jeu.

Façons possibles d'utiliser les D-Cards:

-  **Une seule action** : introduire les D-Cards pour une seule action, puis revenir au jeu normal.
-  **Une D-Card par équipe** : Chaque équipe reçoit une D-Card et la conserve pour un nombre déterminé d'actions.
-  **Même D-Card pour toutes les équipes** : toutes les équipes jouent avec la même D-Card, permettant une réflexion partagée.
-  **Basé sur le temps** : Utilisez une D-Card pour un temps limité (par exemple 5 à 10 minutes).
-  **Participation** optionnelle : Les joueurs peuvent choisir de prendre ou non une D-Card, ou de l'échanger si besoin.

#### Rappel important

**La participation est toujours volontaire.** Les D-Cards ne devraient jamais causer d'inconfort, de stress ou d'exclusion. L'objectif est la sensibilisation et l'inclusion,

### Formez les Équipes

Divisez les joueurs en équipes de 2 à 4 personnes.

### Expliquez les règles

Expliquez que le jeu est coopératif, que les activités peuvent être adaptées, et que la sécurité et le plaisir passent avant tout.

### Durée

Une partie dure entre 15 et 60 minutes. C'est le facilitateur qui fixe la durée

## Comment jouer

1. Chaque équipe **pioche une carte Action** dans la pile centrale.
2. L'équipe **se rend à la station correspondante** et utilise les accessoires disponibles pour effectuer l'action.
3. Les joueurs s'entraident mutuellement pour **accomplir l'action** et adaptent l'action si nécessaire.
4. Lorsque l'action est terminée, **la carte est retournée** face visible au facilitateur.
5. Les équipes **continuent de piocher et de compléter les cartes** jusqu'à ce que le temps soit écoulé ou qu'un nombre défini de cartes soit complété.

## Réflexion

À la fin du jeu, tout le monde se rassemble.

Les participants peuvent :

-  Montrez un mouvement qu'ils ont appris.
-  Dires ce qu'ils ont ressenti pendant le jeu.
-  Dires ce qu'ils ont aimé ou trouvé difficile.

Les participants ne sont pas obligés de parler ou de montrer quoi que ce soit s'ils ne le souhaitent pas.

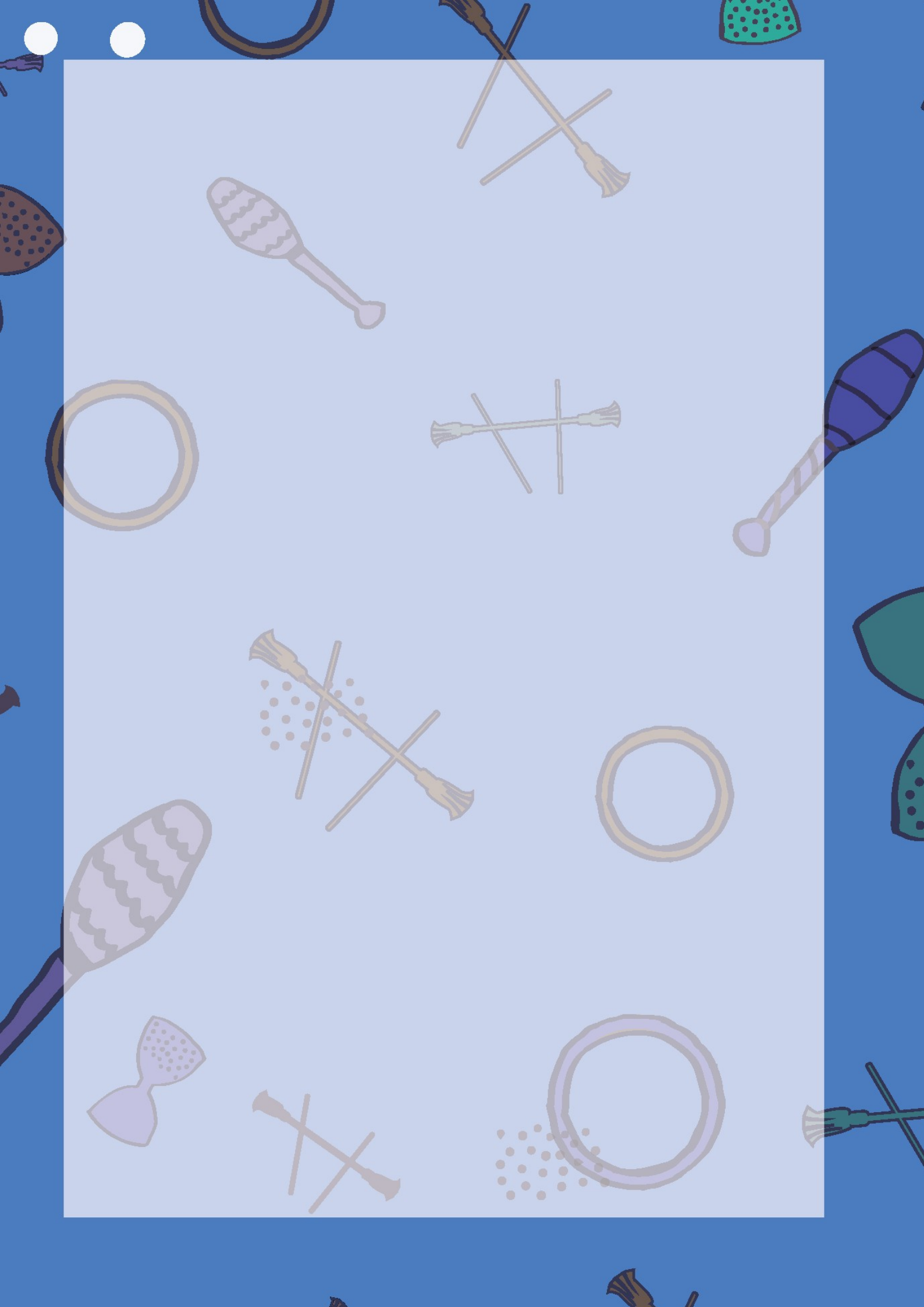
## Sécurité et Inclusion

-  **La sécurité passe avant tout.** Supervisez particulièrement les activités d'équilibre et les activités d'acrobatie.
-  **Adapter les tâches** aux capacités et besoins des participants.
-  La participation est toujours **volontaire**.
-  Encouragez **la coopération**, pas la performance.
-  **Arrêtez ou changez** une activité si quelqu'un se sent en danger ou mal à l'aise.

## Souvenez-vous

Il n'y a pas de « bonne » façon de jouer. Les suggestions ci-dessus exposent les principes de base et constituent un point de départ. Ce sont des directives amicales et peuvent être adaptées aux besoins de chaque groupe.

**Par-dessus tout, le but du jeu est de s'amuser**



# Guide du facilitateur

Ce guide a vocation à vous aider à utiliser le Jeu DiversAbility Circus de manière **sûre et inclusive**. Le jeu est simple et ludique, mais travailler avec des groupes mixtes requiert toujours d'un peu **de préparation et de réflexion**.

Le but du jeu n'est pas la performance, la compétition ou la maîtrise technique. C'est un outil éducatif qui utilise les activités du cirque pour explorer la diversité, la collaboration et les différentes façons de fonctionner. Le **rôle du facilitateur est donc essentiel** : il n'arbitre pas les résultats, mais surveille l'espace, garanti la sécurité, observe la dynamique de groupe et soutient les participants.

Dans ce guide, vous trouverez **des conseils pratiques** pour préparer l'espace, adapter les activités, encourager l'inclusion et organiser des moments de réflexion. L'accent n'est pas mis sur la performance ou le fait de « bien faire les choses », mais sur la création d'un espace où chacun peut participer à sa manière.

Il n'y a pas de règles fixes dans ce guide. Considérez-le comme une **boîte à outils** dans laquelle vous pouvez puiser, selon votre groupe, votre contexte et votre expérience. Faites confiance à vos observations, restez curieux et adaptez-vous au fur et à mesure.

## Le rôle du facilitateur

Dans le jeu DiversAbility Circus, le facilitateur n'est ni arbitre ni juge. Son rôle est de **créer un environnement sûr, inclusif et bienveillant** où les participants peuvent explorer le mouvement, la coopération et la différence.

Le facilitateur :

-  **Prépare** l'espace et les équipements.
-  **Introduit** le jeu et ses valeurs.
-  **Crée les conditions** pour l'adaptation et l'inclusion pendant le jeu.
-  **Observe** la dynamique de groupe
-  Assure la sécurité **physique et émotionnelle**
-  **Facilite la réflexion** après le jeu

Avant de commencer, prenez un moment pour réfléchir à vous-même. Il n'y a pas de « bonnes » réponses — il s'agit-là de prendre conscience de ses capacités :

-  À quel point suis-je familier avec les activités du cirque ?
-  Quelle est mon expérience avec la facilitation de groupe ou la pédagogie ?
-  À quel point suis-je à l'aise avec des groupes mixtes ?
-  Quelles sont mes limites, et quand pourrais-je avoir besoin de soutien ou d'assistance ?

## Connaître son groupe

Chaque groupe est différent. La préparation doit toujours se baser sur le profil des personnes qui participent.

Prenez le temps de considérer ce qui suit :

-  La **taille** du groupe et la **tranche d'âge** des participants.
-  **Connaissez-vous** les participants et se connaissent-ils déjà ?
-  Quelles sont les **différences** d'expérience, de confiance, de capacités cognitives et physiques ?
-  Quels sont les **besoins visibles et non-visibles** des participants (par exemple, attention, sensibilité sensorielle, anxiété)
-  La présence d'**assistants ou d'aides**, et la manière dont le soutien sera organisé
-  Comment les joueurs seront **divisés** en paires ou équipes, et si certaines combinaisons nécessiteront un soutien supplémentaire ou une adaptation.

 Évitez les suppositions. Ne demandez pas de diagnostic ni d'antécédents personnels.

Votre objectif n'est pas d'« identifier » les différences, mais de créer des conditions où différentes façons de participer sont possibles et respectées. Si des besoins complexes sont présents dans la classe, il est recommandé de concevoir des adaptations en collaboration avec **les enseignants et le personnel de soutien**.

## Définir votre objectif

Avant de commencer à jouer, il faut définir votre **objectif**. Cela vous permettra de choisir la variante qui correspond le mieux. Les objectifs possibles incluent :

-  S'amuser et bouger
-  Développer des compétences sociales
-  Développer des habiletés motrices
-  Sensibiliser à l'inclusion et à la différence
-  Enseigner une compétence spécifique de cirque
-  Créer un spectacle... et plus encore.

Votre objectif influencera :

-  La sélection des cartes.
-  La durée du jeu.
-  L'utilisation (ou non-utilisation) des D-Cards.
-  Le niveau de structure ou de liberté.

## ● Préparer l'espace – Environnement

Selon le groupe, il vous faudra un espace **de taille appropriée** garantissant la sécurité et la tranquillité pour jouer. Gardez à l'esprit que certains espaces ne permettent pas de réaliser certains exercices en toute sécurité — par exemple, dans une pièce à plafond très bas, vous ne pouvez pas construire une pyramide humaine.

Planifiez à l'avance comment le jeu se déroulera dans l'espace choisi. Réfléchissez à la place disponible, où l'équipement et les éléments du jeu seront placés, et comment les joueurs se déplaceront dans la zone. Assurez-vous que l'espace est sûr en vérifiant la présence de meubles, de coins saillants, d'objets fragiles ou d'autres obstacles.

Prenez également en compte l'**environnement sensoriel** de l'espace : la lumière, le bruit, l'écho, la température et la stimulation visuelle peuvent influencer le confort et la concentration des participants. Lorsque possible, adaptez l'environnement pour réduire la surcharge sensorielle inutile et soutenir la participation de tous.



## Sélection des matériaux

Choisissez les cartes action en fonction des accessoires de cirque que vous avez à disposition. Assurez-vous qu'il y ait suffisamment d'accessoires pour que personne n'ait à attendre, et n'oubliez pas l'équipement de sécurité quand c'est nécessaire (comme des tapis).

Avant de commencer, jetez un rapide coup d'œil aux cartes et aux matériaux. Si quelque chose manque, n'hésitez pas à improviser — les objets du quotidien ou naturels fonctionnent souvent tout aussi bien (par exemple, un simple bâton au lieu d'un bâton de fleur). Comme toujours, gardez la sécurité à l'esprit.

En tenant compte de votre groupe et de votre objectif, sélectionnez les cartes qui correspondent le mieux à ce que vous souhaitez accomplir. Mettez de côté toutes les autres.

Vous pouvez aussi trier les cartes de différentes manières, par exemple :

-  Par équipement
-  Par type de tâche
-  Par niveau de difficulté
-  ....



## Utilisation des D-Cards

Le jeu comprend des cartes spéciales appelé **D-Cards**. Ces cartes ajoutent des contraintes supplémentaires qui invitent à l'empathie et à la réflexion sur le handicap. Comme dans la vraie vie, elles peuvent rendre les choses plus difficiles, mais elles ouvrent aussi de nouvelles façons de jouer et de s'adapter. Avant de les utiliser, réfléchissez à la pertinence des D-Cards pour votre groupe, ce que vous souhaitez explorer avec elles, et pendant combien de temps — surtout si certains participants ont déjà un handicap.

Vous pouvez utiliser les D-Cards de plusieurs façons : une carte pour tout le jeu, une seule tâche, ou de temps en temps pendant la session. Quoi que vous choisissiez, prenez un moment au début pour expliquer clairement à quoi servent ces cartes.

L'utilisation des D-Cards est toujours **optionnelle**. Les joueurs peuvent refuser, échanger ou cesser d'utiliser une carte à tout moment, et personne ne devrait jamais être poussé à faire quelque chose qui lui semble inconfortable. En tant qu'animateur, restez attentif à ce que ressentent les gens, proposez des alternatives lorsque nécessaire, et n'hésitez pas à faire une pause ou à adapter l'activité. Les D-Cards ne servent pas à tester, plaisanter ou jouer — elles sont simplement une invitation à imaginer, réfléchir et mieux comprendre.

## ! Sécurité et Support

Les cartes action sont conçues pour des débutants en cirque, mais même **des activités simples nécessitent de l'attention**. Certaines actions, surtout celles d'équilibre ou acrobatiques, nécessitent une supervision plus étroite. Certaines personnes peuvent aussi avoir besoin d'un peu plus de temps ou d'explications pour comprendre les cartes, alors soyez prêt à les soutenir. La sécurité passe toujours avant tout.

Gardez un œil sur la sécurité **physique et émotionnelle** tout au long du jeu. Utilisez des tapis lorsque nécessaire, évitez de vous précipiter ou de transformer les activités en compétition, et créez une atmosphère respectueuse. Il est normal d'avoir des réactions, des rythmes et des capacités différents. Aidez chacun à trouver sa place et à participer à sa manière — en faisant l'activité, en observant, en aidant les autres ou en adaptant la tâche.

**Rappelez-vous : pour certains participants, ce n'est qu'un jeu, tandis que pour d'autres, cela peut être lié à des expériences réelles. Rester attentif et attentionné fait une grande différence.**

## 💬 Réflexion et débriefing

Prendre quelques minutes pour parler à la fin du jeu est une partie intégrante et importante de l'expérience. Le jeu est axé sur le mouvement et le plaisir commun, mais il peut aussi susciter de frustrations et des réflexions, surtout lorsque les D-Cards sont utilisées. Un **court débriefing** aide chacun à ralentir, partager et mieux comprendre ce qu'il vient de vivre.

Organisez le débriefing **juste après la fin du jeu**, tant que tout est frais. Trouvez un endroit calme et confortable et, si possible, asseyez-vous en cercle pour que chacun se sente inclus.

Commencez par créer une ambiance détendue. Faites savoir au groupe qu'il n'y a **pas de bonnes ou de mauvaises réponses**, et que le partage est toujours optionnel. Écouter est tout aussi important que parler. Vous pouvez aussi rappeler gentiment aux

participants que certains défis du jeu ne sont qu'une simulation, tandis que pour d'autres ils peuvent refléter des expériences réelles.

Commencez par inviter tout le monde à partager un mot, un geste ou une courte phrase sur ce qu'ils ressentent. Vous pouvez aussi leur demander quelle carte ils ont préférée, laquelle les a surpris ou laquelle leur a semblé la plus difficile. N'hésitez pas à adapter ce moment et à proposer des options créatives comme dessiner, choisir une image ou écrire quelques mots.

Si des D-Cards ont été utilisées, prenez le temps de parler de cette expérience. Demandez-leur ce que cela faisait de jouer avec une contrainte, ce qui était plus facile ou plus difficile que prévu, ou ce qui a changé dans la façon de bouger ou de communiquer avec les autres. Ne poussez jamais personne à partager des histoires personnelles. Encouragez les participants à parler de leur propre expérience et à respecter les limites des autres.

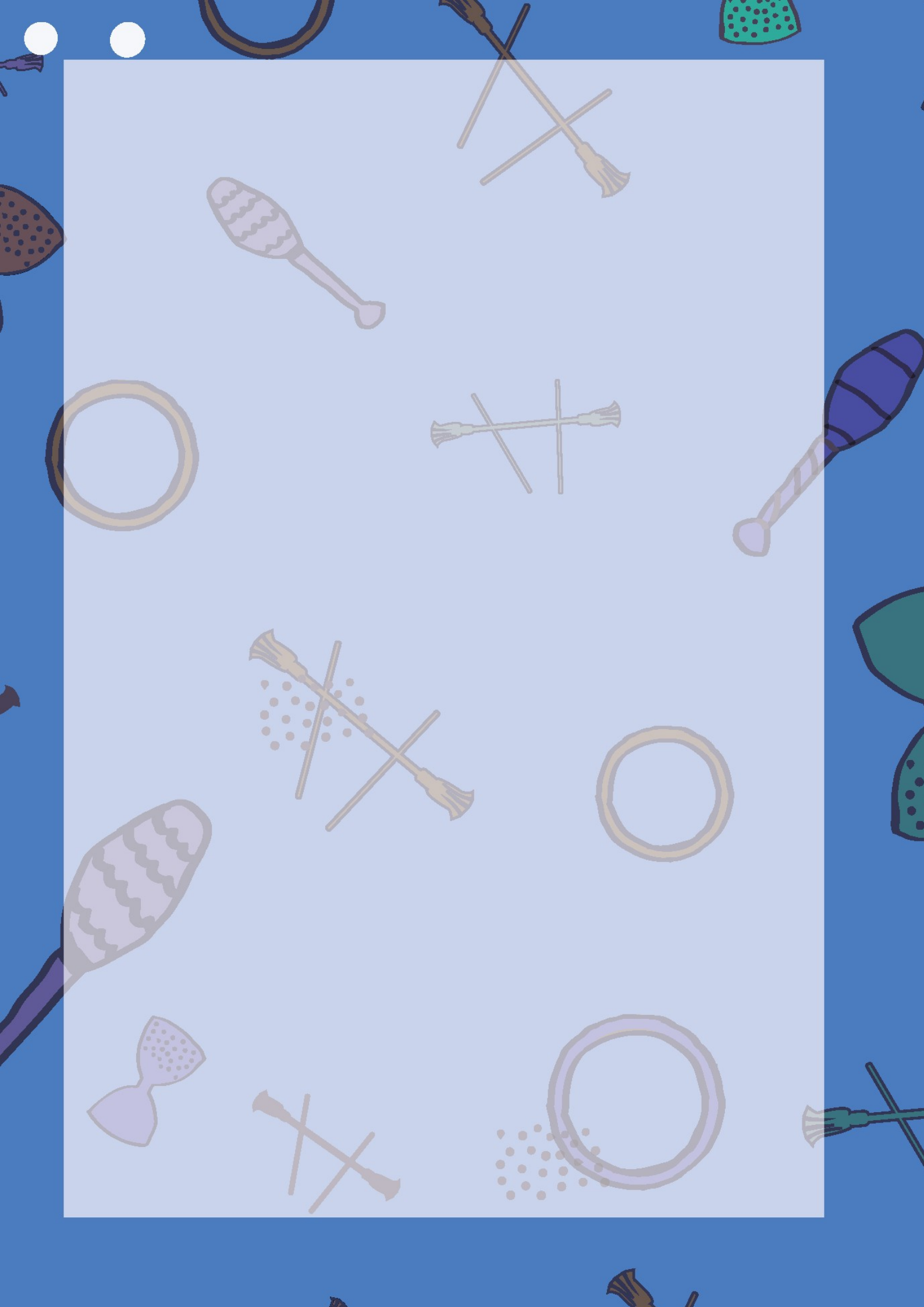
Avec certains groupes, vous pouvez aussi ouvrir une courte discussion sur l'inclusion. Par exemple, vous pouvez demander comment les gens s'entraidaient, comment ils ont adapté leurs activités, ou ce qui pourrait rendre le jeu plus accessible la prochaine fois. Laissez les participants proposer des idées — ils ont souvent de très bonnes remarques.

Terminez par inviter tout le monde à partager ce qu'ils emportent avec eux du jeu, même si ce n'est qu'un mot ou un sentiment. Remerciez le groupe pour son énergie, son ouverture et sa coopération.

En tant que facilitateur, restez attentif à ce moment. Certaines personnes voudront parler, d'autres préféreront rester silencieuses. Les deux sont parfaitement acceptable. Proposez différentes façons de participer si nécessaire, et rappelez-vous que rire, réfléchir ou être silencieux sont des réactions naturelles.

**Par-dessus tout, considérez le débriefing comme un moment pour se connecter, ralentir et renforcer l'esprit de respect, de curiosité et d'inclusion du jeu.**





# Variantes avancées

Cette section s'adresse aux facilitateurs qui se sentent déjà **à l'aise** avec le jeu de base et souhaitent explorer **des formats plus complexes**, créatifs ou à long terme. Ces variantes permettent d'approfondir l'apprentissage, de renforcer la cohésion du groupe et d'adapter le jeu à des contextes éducatifs ou de formation spécifique.

Les variantes avancées sont **optionnelles**. Ils ne doivent être introduits que lorsque le facilitateur se sent confiant et familier avec la structure de base.

## Dynamique de jeu

Comme beaucoup de jeux de société, le jeu DiversAbility Circus peut être joué avec **différents types d'objectifs et de dynamiques**. Ces éléments influencent la manière dont les participants vivent le jeu et leur motivation.

Faisons un petit détour à propos des mécaniques de jeu.

En général, les jeux tournent souvent autour d'objectifs simples, tels que :

- ☑ Accomplir toutes les **actions**
- ⏸ Atteindre un point **d'arrivée**
- ★ Accumuler **des points** pendant le jeu.

Ces objectifs peuvent être régulés par différents outils, par exemple :

- 🕒 Un **minuteur** ou une horloge
- 🎲 Un **plateau de jeu**
- 🎲 Des **jetons de points** ou des systèmes de pointage simples.

Le cirque est, par nature, une forme d'art collaborative, et l'esprit principal de ce jeu est la coopération et le plaisir partagé. Cependant, lors de la conception de votre session, vous pouvez décider si le jeu doit être **coopératif**, légèrement **compétitif**, ou un mélange des deux. Selon votre groupe et vos objectifs, vous pouvez choisir d'ajouter des défis ludiques, tels que :

- ☑ Les équipes essayant d'accomplir le plus **d'actions possibles**
- 🕒 Tout le groupe travaillant ensemble contre **la montre**
- ⏸ Toutes les équipes accumulent des points pour un **objectif commun**.

Pour enrichir l'expérience de jeu, vous pouvez également introduire des mécaniques supplémentaires, notamment :

- 🎲 Des **dés**
- 🎲 Un plateau de jeu (en papier, tissu ou au sol)
- 🍀 **Des éléments basés sur le hasard** (par exemple, reculer d'une case, gagner un bonus après plusieurs actions).

La **narration** peut aussi influencer la dynamique du jeu. Pour certains groupes, un cadre narratif augmente la motivation et l'imagination, tandis que pour d'autres, cela peut sembler inutile ou distrayant. Si une histoire soutient vos objectifs, vous pouvez choisir de :

-  Inventez un **scénario simple**
-  Utiliser des **accessoires** symboliques
-  Porter de petits éléments de **costume**

Lorsque vous choisissez la dynamique de jeu, gardez **toujours à l'esprit l'inclusion, la sécurité et l'accessibilité**. Tout élément supplémentaire devrait favoriser la participation et le plaisir de tous. Si une dynamique devient trop complexe, stressante ou exclusive, simplifiez le jeu et revenez au format de base.

## Variantes du jeu

### Version Cartes, Plateau, Pions et Dés

Cette variante combine des activités de cirque avec des éléments classiques de jeux de société. Les équipes **déplacent leurs pions sur un plateau** de jeu **en lançant un dé** et en complétant des cartes d'action en chemin. Le jeu suit un chemin clair avec un point de départ et une ligne d'arrivée, ce qui le rend particulièrement adapté aux groupes qui apprécient **les règles structurées et la progression visuelle**.

Bien que cette version introduise un élément compétitif ludique, l'accent reste mis sur la coopération, la sécurité et la participation de qualité plutôt que sur la rapidité.

#### Mise en place

-  Préparez un **plateau de jeu simple** au sol à l'aide d'anneaux ou de cerceaux, sur papier ou sur une table, avec un début et une fin claire. Les cartes elles-mêmes peuvent également servir à former le plateau.
-  Placez un pion pour chaque équipe au point de départ.
-  Placez les cartes action dans une **pile centrale** à côté du plateau ou à chaque station correspondante.
-  Préparez un ou plusieurs dés et, si besoin, des jetons de points ou un minuteur.
-  Installez des stations d'activités avec les accessoires de cirque nécessaires.
-  Formez **des équipes de 2 à 4 joueurs** et expliquez les règles et les rappels de sécurité.

## ▶ Comment jouer

1. Les équipes se **relaient à lancer le dé** et à faire avancer leur pion selon le nombre obtenu.
2. Après avoir déplacé son pion, l'équipe **pioche une carte Action**.
3. L'équipe se rend à la station correspondante et **accomplit l'exercice** en utilisant les accessoires disponibles.
4. Une fois l'exercice terminé, l'équipe **retourne au plateau**.
5. Si l'exercice ne peut pas être accompli en toute sécurité, il peut être **adapté** avec le soutien de l'animateur.
6. La première équipe à **atteindre la ligne d'arrivée** gagne.

Tout au long du jeu, les animateurs doivent encourager les équipes à se concentrer sur la coopération et le plaisir, plutôt que sur la précipitation. Si la compétition crée de la pression, le jeu peut facilement être adapté en une version coopérative « contre la montre » où toutes les équipes travaillent ensemble pour atteindre la ligne d'arrivée dans un temps imparti.

## Version Cartes et Dés

Dans cette variante, le jeu se joue uniquement avec des dés, sans plateau. Le dé décide du type de tâche, de la station ou de la carte que les équipes joueront ensuite. Ce format de jeu est dynamique et imprévisible, tout en restant simple à organiser et facile à adapter.

Ce format convient bien aux groupes qui apprécient les éléments de surprises et aux sessions où l'espace ou les matériaux sont limités.

### ✂ Mise en place

- 🎲 Préparez les stations d'activités avec les **accessoires de cirque nécessaires**.
- 🎲 Placez les cartes d'action dans une **pile** centrale, ou organisez-les par catégorie.
- 🎲 Décidez à l'avance ce que représente chaque numéro sur le dé (par exemple : une station, un type de carte ou une règle spéciale).
- 🎲 Préparez **un ou plusieurs dés**. Les dés peuvent être des petits dés classiques, mais vous pouvez aussi utiliser ou créer un grand dé.
- 🎲 Formez **des équipes de 2 à 4 joueurs**.
- 🎲 Expliquez les règles, les consignes de sécurité et la façon dont le dé sera utilisé.

Exemple d'organisation :

- 1-2 = Balles
- 3-4 = Équilibre
- 5 = Acrobatie
- 6 = D-Card (optionnel)

Cette organisation peut être adaptée à vos objectifs et à votre groupe.

## ▶ Comment Jouer

1. Les équipes se **relaient à lancer le dé**. Le nombre obtenu détermine à quelle tâche ou station ils doivent se diriger.
2. L'équipe **pioche** la carte Action correspondante.
3. Ils se rendent à la station et **accomplissent l'exercice** en utilisant les accessoires disponibles.
4. Une fois terminé, ils reviennent et **relancent le dé**.
5. Le jeu continue jusqu'à la fin du temps convenu ou jusqu'à ce qu'un nombre défini d'exercice soit accompli.

Si un exercice ne peut pas être réalisé en toute sécurité, il peut être adapté ou remplacé avec le soutien du facilitateur.

---

## Version d'aventure basée sur l'histoire

Dans cette version, le jeu est construit autour d'une **histoire**. Le jeu est coopératif : les joueurs travaillent ensemble pour accomplir des cartes actions à différentes stations afin de résoudre un **défi commun**.

Le leader distribue les cartes actions à chaque équipe. L'équipe trouve ensuite la bonne station, utilise les accessoires disponibles et travaille ensemble pour accomplir l'action. Lorsqu'ils réussissent, ils remettent la carte sur une **table centrale**. Une fois toutes les cartes requises complétées, le jeu se termine par un **mini spectacle collectif** : les participants montrent ce qu'ils ont pratiqué. Les cartes complétées sont ensuite utilisées pour construire un objet symbolique représentant la solution au principal défi de l'histoire.

L'histoire peut être adaptée à toute situation impliquant de collecter des éléments manquants pour créer, réparer ou résoudre quelque chose.

## Exemples :

### Le Voyage vers les étoiles

Un vaisseau spatial ne peut pas décoller. Les équipes doivent collecter des piles à combustible et

### Le Pont Brisé

Un pont entre deux mondes s'est effondré. Les équipes collectent des pièces pour la reconstruire et aider tout le monde à traverser en toute

### La Carte du Trésor Perdu

La carte au trésor est en morceaux. Les joueurs la collectent et l'assemblent pour trouver le trésor caché.

### La Soupe Géante

Une célébration communautaire arrive. Les joueurs collectent des ingrédients pour préparer une énorme soupe pour tout le monde.

### La mission de sauvetage forestier

Un ami animal est piégé dans la forêt. Les joueurs collectent des

### Le Spectacle du Cirque Perdu

Le cirque a perdu ses artistes. Les joueurs doivent retrouver les artistes disparus avant l'arrivée

### Une machine à voyager dans le temps cassée qui a besoin de pièces manquantes

La machine à voyager dans le temps a cessé de fonctionner. Les équipes doivent récupérer les pièces

### Inventez votre propre histoire...

Le facilitateur du jeu prend part à l'histoire (par exemple, il devient astronaute, assistant, chef, guide...) pour aider à maintenir l'atmosphère narrative et la motivation.

## Mise en place

Avant la session, l'animateur :

-  **Choisis l'histoire** et la situation globale.
-  Décide du **nombre de stations**.
-  Prépare les **accessoires nécessaires**.
-  Sélectionne des éléments simples de **costume** ou des objets symboliques pour raconter l'histoire.

- 🎨 **Trie les cartes actions** par type sur une table centrale.
- 🎨 Décide comment les éléments collectés seront **représentés** (par exemple, pièces, ingrédients, pièces).
- 🎨 Défini **combien d'éléments** sont nécessaires pour atteindre l'objectif de l'histoire.

Chaque carte n'est utilisée que par une équipe par manche.

## 🎨 Utilisation des cartes D au format histoire

Les D-cards peuvent être introduites lors d'un deuxième ou troisième tour. Elles représentent des défis spécifiques qui modifient la manière dont les actions sont réalisées.

Lorsqu'elles sont utilisées dans le jeu basé sur l'histoire :

- 🎨 Celle-ci peuvent être intégrées au récit.
- 🎨 Les participants peuvent se baser sur elles pour inventer des histoires de fond pour leurs rôles.

La participation doit toujours rester volontaire, et les facilitateurs doivent rester attentifs au confort et à la sécurité émotionnelle des participants.

## ▶ Comment jouer

1. Le facilitateur du jeu **présente l'histoire**, explique l'objectif et forme les équipes.
2. Un certain nombre de cartes actions correspondant à l'objectif de l'histoire sont **placées sur une table centrale**, possiblement en plusieurs piles. La table sert également à collecter les cartes terminées.
3. Les équipes **circulent** librement entre les stations. Ils piochent une carte, vont à la station correspondante et effectuent l'action.
4. Après avoir accompli l'action, la carte est **remise face visible sur la table centrale**. Les autres équipes peuvent répéter l'action, mais seule la première réussite compte pour l'objectif de l'histoire.
5. **Lorsque toutes les cartes requises sont complétées**, le groupe a collecté tous les éléments nécessaires.
6. Avec le facilitateur, les participants revisitent chaque station en cercle. Le facilitateur montre chaque carte, et les joueurs qui l'ont **pratiquée montrent le mouvement**.
7. À l'aide des cartes complétées, le groupe **construit l'objet symbolique** (par exemple la machine, la corde, le pont) au centre de l'espace et célèbre, avec une photo de groupe.

## Version multi-sessions

Le jeu DiversAbility Circus peut être utilisé sur plusieurs sessions, par exemple, avec des classes ou des groupes de jeunes incluant des participants **sans handicap visible ou certifié**, ainsi que des élèves ayant des besoins neurodivers ou non visibles (tels que des difficultés d'attention, une sensibilité sensorielle, de l'anxiété de performance, un TDAH ou des différences d'apprentissage).

Ce format convient aux groupes de 10 à 20 participants et n'est pas recommandé pour les groupes plus nombreux.

Le programme suggéré comprend **trois sessions**.

Chaque session suit la même structure :

1. Jeu d'échauffement
2. Une partie du jeu Diversability Circus en utilisant les cartes Action et les D-Cards
3. Réflexion et partage

### Session 1

#### Mise en place

Préparez le jeu pour la version Cartes et Dés, avec **4** stations

#### Echauffement: « Le défi des balles »

Les participants se tiennent en cercle et passent des balles tout en nommant le receveur. Des balles sont ajoutées progressivement. Si une balle tombe, le groupe recommence, sans jugement.

#### Jeu Diversability Circus

Jouez la version Cartes et Dés du jeu: les équipes lancent le dé, se rendent à la station correspondante, piochent une carte et accomplissent la tâche. Chacun suit son propre rythme. **Lorsqu'un 6 est lancé, une carte D est utilisée par un partenaire, pour la prochaine action uniquement.**

#### Réflexion

Les participants réfléchissent à :

« **Comment me sens-je quand j'essaie quelque chose de nouveau ?** »

## Session 2

### Mise en place

Préparez le jeu pour la version Cartes et Dés, avec **5** stations

### Echauffement: « Le défi des 4 balles »

Les participants se tiennent en cercle et des objets de différentes formes sont passés en silence, encourageant l'adaptation.

### Jeu Diversability Circus

Encore une fois, jouez à la version Cartes et Dés : les équipes lancent le dé, vont à la station correspondante, piochent une carte et accomplissent la tâche. Chacun suit son propre rythme.

**Cette fois, pour chaque action, chaque équipe pioche aussi une D-Card.**

### Réflexion

Les participants réfléchissent à :  
« **Comment je me sens quand j'ai besoin d'aide, et quand j'aide les autres ?** »

## Session 3

### Mise en place

Préparez le jeu pour la version Cartes et Dés, avec **6** stations

### Echauffement: « Le défi des 4 balles »

Les participants se tiennent en cercle et font passer un simple mouvement (comme lever la main, rouler les épaules ou agiter une écharpe) d'une personne à l'autre, créant une « vague ». Chaque joueur répète le mouvement et le transmet. De nouveaux mouvements peuvent être ajoutés lors des tours suivants.

### Jeu Diversability Circus

Jouez à la version cartes et dés. Les D-Cards sont utilisées à chaque action, mais en « **mode mystère** », ce qui signifie que la personne qui les reçoit ne les montre pas à son partenaire.

### Réflexion

Les participants réfléchissent à :  
« **Comment je me sens quand j'ai besoin d'aide, et quand j'aide les autres ?** »

## Crédits

Ce jeu a été créé par les membres de l'**Association La Villa**, l'**Association Trapiti**, de l'**Association Hongroise de jonglage**, de **Društvo CIK** et de **Lunenuove**, avec la collaboration de **CirKusKus**.

Il a été développé dans le cadre du projet Erasmus+, « DiversAbility Circus », dans le but de promouvoir l'inclusion et la créativité à travers le cirque et le jeu.

Nous remercions chaleureusement le soutien du programme Erasmus+ de l'Union européenne et de toutes les organisations partenaires qui ont rendu ce projet possible.



**Funded by  
the European Union**

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées sont cependant celles de l'auteur(s) uniquement(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence européenne de direction pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenus responsables.

# TOGETHER WE PLAY

DiversAbility Circus Cards © 2025 by Association La Villa,  
Društvo CIK, Trapiti, Lunenuove, Hungarian juggling association  
is licensed under CC BY-NC-SA 4.0. To view a copy of this license,  
visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

