

Animation n° 3 :

Miser sur l'inclusion des personnes LGBTQIA+

Objectifs

- Encourager la réflexion sur les stéréotypes et mythes liés aux thématiques LGBTQIA+.
- Découvrir l'histoire et les dates clés des luttes LGBTQIA+.
- Découvrir les différentes identités et attirances au sein de la communauté LGBTQIA+.

Durée

- 1 h – 1 h 30

Participants

- De 1 à...

Espace et aménagement

- Intérieur, extérieur ou hybride.
- Un espace suffisamment grand pour permettre aux personnes de se déplacer.

Matériel

- Jeux de soirée casino classiques (ex. : roulette, blackjack, poker, etc.).
- Conserves avec des mythes collés pour le stand du massacre.
- Annexe 9 : Les mythes.
- Balles pour lancer sur les conserves.
- Annexe 10 : Memory des drapeaux.
- Annexe 11 : Situations.
- Récompenses (ex. : jetons, bonbons, argent fictif, ressources pour un prochain jeu).

Soirée casino

Préparation :

1. Définir 2-3 jeux d'une soirée casino classique (il existe plein d'exemples sur internet ou sur la [plateforme de partage](#)).
2. Définir ce que les scout-es vont miser et gagner (bonbons, argent fictif, ressources pour un prochain jeu, etc.).
3. Répartir les stands (idéalement un stand par animateur ou animatrice) à différents endroits dans la salle/cours/parc...

Déroulement

1. Chaque scout-e reçoit la même mise de départ et doit passer de stand en stand pour accroître cette mise.
2. En plus des stands « classiques », des stands mêlent jeux et sensibilisations aux thématiques LGBTQIA+.
3. Les scout-es peuvent passer autant de fois qu'ils le souhaitent par stand.

Stand massacrer les mythes et stéréotypes

Préparation

1. Coller les mythes (tous ou une sélection de votre choix — voir annexe 9) sur des conserves afin de créer un jeu de massacre.
2. Écrire sur chaque conserve un chiffre (représentant sa valeur).
3. Définir une zone à partir de laquelle les balles doivent être lancées.

Déroulement

4. Les participants ont 3 balles pour gagner le plus de récompenses possible.
5. La personne qui joue ramasse les conserves tombées et lit les mythes inscrits dessus. Elle doit répondre aux questions suivantes :
 - a) As-tu déjà entendu cette phrase ?
 - b) Est-ce que tu la trouves problématique ?
 - c) Pourquoi ?
6. La personne remporte le nombre de récompenses en fonction du résultat obtenu.
 - a) Si une seule canette tombe, on gagne sa valeur.
 - b) Si plusieurs canettes tombent, on gagne le nombre de canettes tombées.
 - i. Exemple : si la canette avec la valeur 9 tombe, je remporte 9 récompenses, mais si la canette 9, 7 et 3 tombent, je remporte 3 récompenses.

Stand memory des drapeaux

Préparation

1. Il est possible de n'utiliser qu'une partie des drapeaux pour rendre le jeu plus simple ou plus court.
2. Définir le nombre d'essais qu'ont les participant-es pour trouver un maximum de paires.
3. Définir le nombre de secondes que les participant-es auront pour analyser la zone de jeu.
4. Mélanger et former un carré avec les drapeaux sélectionnés.

Déroulement

1. La personne mise le nombre de récompenses qu'elle veut.
2. La personne analyse le plateau de jeu pendant le temps prédéfini.
3. Elle se retourne et les cartes sont retournées (faces cachées).
4. La personne à x essai(s) pour trouver un maximum de paires.
5. La personne remporte sa mise de départ multiplié par le nombre de paires obtenues.
 - a) Exemple. : j'ai misé 2 bonbons, je trouve 3 paires, je remporte 6 récompenses.