À égalité !

Le parcours du respect · Règle du jeu

But et matériel

Atteindre ensemble la case 30 et formuler trois repères : égalité, consentement, aide. Pour les **4e-3e**, de 1 à 6 joueurs ou jusqu'à 6 équipes, avec un adulte. Durée indicative : **45 à 55 minutes**. Matériel : le plateau, les 36 cartes, un pion choisi parmi les six personnages et le corrigé réservé à l'adulte.

Installation

Séparez et mélangez les trois familles. **Choix et égalité** : cartes 1 à 12, cases 01 à 10, bleu canard. **Signaux et respect** : cartes 13 à 24, cases 11 à 20, lavande. **Agir et soutenir** : cartes 25 à 36, cases 21 à 30, ocre. Placez le pion commun avant la case 01. Les numéros permettent de retrouver chaque famille sans se fier à la couleur.

Un tour en trois gestes

Piochez. Le joueur ou l'équipe prend une carte de la famille de la prochaine case : au départ, une carte « Choix et égalité ». L'adulte la lit à voix haute.

Repérez, expliquez, proposez. Après 30 secondes de réflexion, relevez un fait, expliquez un principe et proposez une parole ou une action respectueuse. Les autres peuvent compléter.

Vérifiez et avancez. L'adulte valide une case pour le fait, une pour le principe et une pour la proposition, soit trois au maximum. Une reformulation peut compléter la réponse après explication. Défaussez la carte, puis passez au joueur ou à l'équipe suivante.

Avancer et conclure

Les pas gagnés peuvent franchir une frontière de couleur. Au tour suivant, regardez la case qui suit le pion. Si une pioche est vide, mélangez sa défausse. À la case 30, arrêtez le pion : le groupe réussit en formulant un repère sur l'égalité, un sur le consentement et un sur l'aide. Aucune équipe ne gagne seule.

Un cadre commun

On analyse des personnages fictifs, sans raconter sa vie privée. Chacun peut passer ou écouter sans se justifier : une autre personne ou une autre carte prend le relais. Il n'y a ni recul ni pénalité. L'adulte valide les repères ; les droits et les violences ne se décident pas à la majorité.