

belugames



LA FRESQUE DE LA DIVERSITÉ

42 cartes pour faire émerger
des consciences plus
inclusives





LA FRESQUE DE LA DIVERSITÉ

La Fresque de la Diversité est un atelier d'**intelligence collective** qui permet de susciter des **prises de conscience** et des **questionnements** sur les enjeux de diversité, d'inclusion et de discriminations au sein des organisations.



QUELS OBJECTIFS ?

1

Comprendre

- Etablir une **base commune de vocabulaire et de définitions**
- Penser **l'origine** des discriminations et les **liens** entre différents concepts liés à la diversité et à l'inclusion

2

Échanger dans un cadre apaisé

- Ouvrir un **espace d'échange sécurisé** autour de la question des discriminations
- **Réfléchir collectivement** aux impacts des comportements discriminants

3

Générer des prises de conscience

- **Prendre conscience** de l'ampleur des discriminations et de leur côté systémique
- **Établir des pistes d'action** pour y remédier

LES THÉMATIQUES ABORDÉES

Mécanismes et biais
cognitifs,
stéréotypes

Différents critères
de discrimination

Conséquences sur
les individus et les
organisations

Types d'approches
correctives
possibles

Inclusion et
diversité comme
outil de
performance
globale



LES CO-AUTEURS

A l'initiative de l'**ESSEC**, la Fresque a été co-crée par son **Centre Égalité Diversité et Inclusion** et par **Belugames**. Les partis pris de la Fresque de la Diversité et les définitions des cartes qui la constituent s'appuient à la fois sur l'expertise académique du Pr. Junko Takagi - professeure à l'ESSEC - et sur la recherche en sciences cognitives et en psychologie sociale. La mécanique de la Fresque de la Diversité s'inspire de la pédagogie de la Fresque du Climat et s'appuie sur l'expertise de Belugames.



L'ESSEC est une grande école de management engagée depuis 20 ans sur les questions d'égalité des chances, de diversité et d'inclusion. Désormais 100% de ses étudiants sont sensibilisés à ces sujets.



belugames

Experte en ingénierie pédagogique, facilitation et game design, **Belugames** crée pour les organisations des jeux impactants qui suscitent l'engagement et une meilleure compréhension de soi et des autres.

LE DÉROULÉ D'UN ATELIER

3 heures
en français ou en anglais



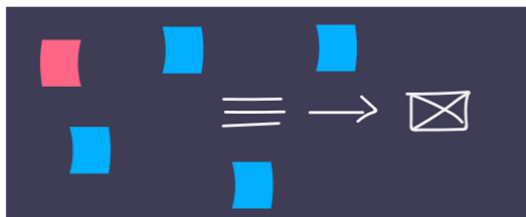
1 facilitateur·rice formé·e
pour une table **de 6 à 10**
participant.es



Échanger et débattre
autour de cartes-notions



Constituer **collectivement** un
processus logique et partager
un **socle commun de concepts**



Générer des **prises de**
conscience par des **prises**
en activités



Passer à l'action ou
renforcer les initiatives
existantes



QUELQUES CHIFFRES

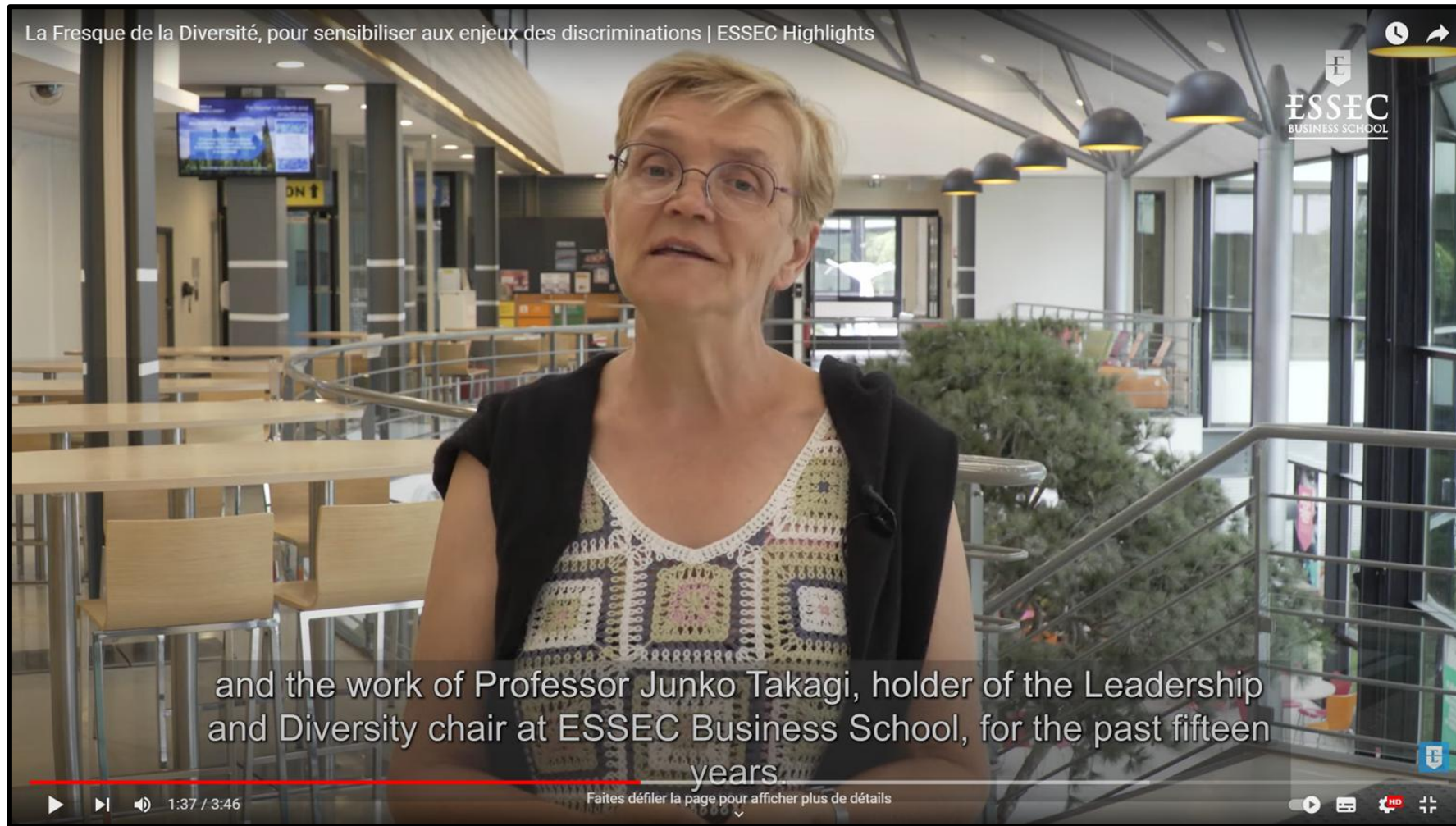
+ de 750 organisations
nous ont fait confiance

+ de 1 200 animateurs et
animatrices formé·es

+ 55 000 personnes
sensibilisées

9 langues : anglais, espagnol,
portugais, italien, allemand,
roumain, néerlandais, polonais,
français

LA FRESQUE, EN 3 MINUTES





MON ENTREPRISE EST INTÉRESSÉE COMMENT LA DÉPLOYER ?

1. J'organise **un premier atelier** au sein de mon entreprise

1. J'organise **le déploiement**



Je fais appel aux animateur·rices
formé·es par l'ESSEC pour
continuer à animer des ateliers
en interne

Je forme des collaborateur·rices
à l'animation de la Fresque pour
accroître le déploiement

3. Je trouve **les cadres d'interventions** les mieux adaptés

- Séminaires d'équipe
- Événements de teambuilding
- Sensibilisations d'équipes sur les sujets D&I
- Semaines RSE / D&I



PARCOURS DE FORMATION ANIMATION DE LA FRESQUE

1

Atelier Fresque de la Diversité

2

Journée de formation (présentiel)

3

*Appropriation de ressources
pédagogiques et bibliographiques*

4

Quiz d'auto-évaluation

5

Webinaire de débrief

6

Co-animations de l'atelier

7

Echanges de pratiques

ILS NOUS ONT FAIT CONFIANCE



L'ÉQUIPE



Marie-Lou DULAC



Marie MORELLET

Nous contacter : fresque-div@essec.edu

Marie-Lou : 06 58 57 35 69

