

Règles du jeu

Cartes en main

15 expériences de mobilité internationale



Changing lives. Opening minds.



Public

Lycéens, étudiants et jeunes adultes

Objectif

Faire découvrir la diversité des mobilités possibles (études, stage, volontariat, travail, voyage) en Europe ou à l'international, et donner envie de se lancer.

Ce que le jeu permet

- Découvrir la diversité des possibilités de mobilité à l'étranger et en Europe.
- Élargir son horizon des possibles et faire évoluer ses représentations de la mobilité.
- Faire connaître des dispositifs de mobilité parfois peu connus (Zellidja, PVT, Corps européen de solidarité...)
- Identifier des formats qui peuvent correspondre à ses envies, sa situation ou son projet.
- Disposer d'un premier point de départ pour se renseigner et construire la suite de son projet.
- Développer un certain nombre de compétences :
 - Développer sa curiosité et son ouverture interculturelle.
 - Identifier le format le plus adapté à sa situation ou son projet.
 - Développer son autonomie dans la recherche d'information.
 - Mieux identifier ses envies, intérêts et critères de choix.
 - Favoriser la confiance en soi et le sentiment que la mobilité peut être accessible.

Contexte

La mobilité internationale est encore souvent associée aux études supérieures et à des dispositifs comme Erasmus+. Des travaux européens montrent que les jeunes connaissent relativement mal la diversité des possibilités de mobilité et que plusieurs freins peuvent limiter le passage à l'action : coût, manque d'information, niveau de langue, manque de confiance ou sentiment de ne pas être suffisamment autonome pour partir¹.

Or, c'est précisément ce que l'expérience de la mobilité permet de construire : les jeunes qui se lancent développent justement cette confiance en soi et cette autonomie. Plus largement ce qui en amont pouvaient les freiner se transforme en compétences (ouverture interculturelle, capacité d'adaptation, ...) grâce à l'expérience de mobilité. Les études d'impact Erasmus+ mettent également en évidence des effets positifs sur les compétences transversales et l'employabilité².

Le jeu vise à rendre visibles les différentes possibilités de mobilité et à permettre aux jeunes d'identifier celles qui pourraient correspondre à leurs envies, leur situation ou leur projet. En présentant 15 formes de mobilité (études, stage, apprentissage, volontariat, voyage, travail, échanges ou expériences interculturelles), il leur permet d'élargir leur représentation des possibles et de dépasser certaines idées reçues.

¹Commission européenne (2023), Commission Staff Working Document accompanying the document Proposal for a Council Recommendation "Europe on the move" – learning mobility opportunities for everyone, SWD(2023) 719 final, Bruxelles, 15 novembre 2023 <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex%3A52023SC0719>

²Commission européenne, The Erasmus Impact Study: Effects of mobility on the skills and employability of students and the internationalisation of higher education institutions, Erasmus+, 2014 <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/eche/the-erasmus-impact-study-effects-of-mobility-on-the-skills-and-employability-of-students-and-the-internationalisation-of-higher-education-institutions>

Ces idées reçues pèsent en particulier sur les jeunes qui se sentent éloignés de la mobilité internationale ou qui ne l'envisagent pas spontanément, souvent par manque d'information sur des dispositifs accessibles, quelle que soit leur situation. En leur donnant à voir cette diversité, le jeu rejoint la priorité d'inclusion et de diversité du programme Erasmus+³, qui vise à favoriser l'égalité d'accès et à atteindre davantage de participants ayant moins d'opportunités. Il cherche ainsi à contribuer, à son échelle, à une mobilité plus inclusive, en permettant à des jeunes aux parcours et aux situations variés de découvrir des possibilités auxquelles ils n'auraient pas nécessairement pensé.

L'objectif n'est pas de construire immédiatement un projet, mais de **susciter la curiosité, donner des premières clés et créer l'envie d'aller plus loin.**

Composition

Le jeu est composé de 15 affiches, de 2 exemplaires des 15 cartes postales et d'un livret.

- Chaque affiche présente visuellement une forme de mobilité.
- Chaque carte postale correspond à une affiche.
- Le livret reprend les différents types de mobilité en les décrivant plus précisément et en donnant des pistes pour aller plus loin dans son projet.

Les 15 mobilités représentées :

- | | |
|--|-----------------------------------|
| 1. Période d'études supérieures à l'étranger | 9. Chantiers internationaux |
| 2. Stage à l'étranger | 10. Cours de langue |
| 3. Préparer un diplôme à l'étranger | 11. Corps européen de solidarité |
| 4. Période à l'étranger pour les apprentis | 12. Au pair |
| 5. Assistant de langue | 13. Échange de service |
| 6. Scolarité dans un lycée à l'étranger | 14. Jobs / travail à l'étranger |
| 7. Voyage Zelligja | 15. Permis Vacances Travail (PVT) |
| 8. Programme Discover EU | |

Utilisation

Les affiches et cartes postales peuvent être utilisées :

- En atelier collectif (classe, groupe de jeunes) avec un animateur.
- Comme support d'orientation ou de communication (par exemple affichées dans un CDI, une mission locale, un Point Information Jeunesse).
- Comme point de départ à une recherche plus approfondie sur chaque dispositif.

³Commission européenne, Guide du programme Erasmus+ 2026, version du 12 novembre 2025, Partie A, « Priorités du programme Erasmus+ – Inclusion et diversité », pp. 8-9

https://erasmus-plus.ec.europa.eu/sites/default/files/2025-11/programme-guide-2026_fr_0.pdf

Matériel nécessaire

- Les 15 affiches et les 2 paquets de 15 cartes postales, en version imprimée. Ces documents sont aussi téléchargeables en format numérique, imprimable sur le site www.euroguidance-france.org dans la rubrique "Ressources pour les professionnels".
- Une salle disposant d'un mur (ou d'un espace suffisant) pour accrocher ou répartir les 15 affiches.
- Une grande table par paquet de cartes postales (une par sous-groupe) – les cartes postales sont posées sur la table et les jeunes en prennent connaissance en se déplaçant autour de la table.
- Le nécessaire pour fixer les affiches (adhésif, punaises, aimants selon le support du mur).
- Le document annexe "À chacun son expérience" (support d'accompagnement à compléter par les jeunes à photocopier et de correction pour le scénario 2, téléchargeable aussi numériquement).
- Un stylo par binôme (pour le scénario 2).

Format de l'activité

- Public : Groupes de 15 personnes maximum
- Durée : Environ 30 minutes
- Animation : Encadré par un animateur pour pouvoir répondre à des questions
- Organisation : Pour un groupe de 15, prévoir 2 sous-groupes
- Installation : Les 15 affiches sont réparties dans la salle où se déroule l'activité (accrochées au mur ou posées à différents endroits). Les cartes postales sont regroupées sur une table et chacun peut en prendre connaissance en se déplaçant.

Les quatre scénarios de jeu

L'animateur choisit le scénario selon l'objectif de la séance (découverte factuelle, projection personnelle, ou dynamique collective).

Scénario 1 — Choisir sa mobilité

But : permettre à chacun de se projeter et d'identifier ce qui l'intéresse réellement.

Déroulé :

1. Chaque joueur prend connaissance de l'ensemble des 15 cartes postales.
2. Chacun choisit une ou deux cartes postales qui l'intéressent particulièrement.
3. Chacun explique au groupe pourquoi cette mobilité l'attire : l'activité en elle-même, la durée, le cadre, une valeur portée par le dispositif...
4. L'animateur rappelle que le pays n'est qu'un point de départ : chaque mobilité présentée peut généralement s'ouvrir à d'autres pays/destinations. L'objectif est d'abord de repérer les activités et le format qui intéressent la personne, pas la destination affichée sur la carte.

Il n'y a ni bonne ni mauvaise réponse : ce scénario permet de se projeter et d'échanger.

Scénario 2 — Association affiche / carte postale

But : retrouver, pour chaque carte postale, l'affiche correspondante. Les sous-groupes peuvent travailler en binômes et se répartir les cartes postales.

Matériel : affiches, cartes postales un stylo et le document "A chacun son expérience" (téléchargeable dans les ressources Euroguidance avec son corrigé).

Déroulé :

1. Les affiches sont réparties dans la salle.
2. Les cartes postales sont disposées sur une table, de manière à être visibles et accessibles à tous. Les jeunes se déplacent autour de la table pour prendre connaissance de leur contenu, en lisant individuellement les cartes.
3. Les joueurs se déplacent ensuite dans la salle pour associer chaque carte postale à l'affiche correspondante à partir des indices visuels et du texte. Pour cela, ils utilisent le support "À chacun son expérience" : chaque affiche est associée au prénom de l'expéditeur de la carte postale.
4. Un temps collectif permet de vérifier les paires en s'appuyant sur le document correctif et de revenir sur les mobilités mal identifiées.
5. L'animateur peut enrichir chaque mobilité découverte par un échange oral : qui a déjà entendu parler de ce dispositif ? Qui aurait envie de le tester ?

Il ne s'agit pas d'un jeu compétitif : l'objectif est la découverte et l'échange, pas la performance.

→ Il est recommandé de commencer par le scénario 1 puis d'enchaîner avec le scénario 2 pour impliquer davantage les jeunes à ouvrir leurs horizons.

Scénario 3 — Le mur des mobilités

But : faire émerger une dynamique de groupe et des représentations avant de les confronter au contenu réel.

Déroulé :

1. Les 15 affiches sont réparties dans la salle.
2. Chacun se déplace spontanément vers l'affiche qui l'attire le plus (sur la seule base de l'image et du titre).
3. Les personnes réunies autour d'une même affiche échangent en petit groupe : qu'est-ce qui les a attirées ? Une activité, un pays, une ambiance... ?
4. La personne qui a choisi l'affiche essaie de retrouver la carte postale correspondante avec l'aide du groupe.
5. Variante : renouveler l'exercice en demandant cette fois de se placer devant l'affiche la moins attirante ou accessible, pour ouvrir la discussion sur les freins éventuels (aisance linguistique, budget, famille, peur de l'inconnu...) et la façon de les dépasser.

Scénario 4 — Le podium des mobilités

But : comparer les 15 mobilités entre elles selon un critère donné, pour faire émerger des critères de choix collectifs (durée, autonomie requise, budget...).

Matériel : les 15 cartes postales (les affiches peuvent aussi être utilisées), le corrigé animateur « Le podium des mobilités ».

Déroulé :

1. Les cartes postales sont disposées sur une table, visibles de tous, et les affiches sont sur le mur.
2. L'animateur annonce un critère pour classer les cartes postales : selon la durée, le degré d'autonomie, le niveau linguistique, l'accessibilité, le budget, etc.
3. En sous-groupes, les jeunes discutent et classent ensemble les 15 mobilités selon ce critère, en podium, en ordre croissant/décroissant, ou en 2-3 paliers (par exemple : peu / moyennement / beaucoup).
4. Le classement du groupe est comparé au corrigé animateur, qui propose un classement par paliers.
5. L'exercice peut être renouvelé avec un autre critère si le temps le permet.

→ *Ce scénario n'a pas de « bonne réponse » dans l'absolu : le corrigé sert de repère pour l'animateur. L'objectif est la discussion sur les critères qui comptent pour chacun, pas la performance du classement.*

www.euroguidance-france.org

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA).

Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables