

## PROGRAMME ACTIVITÉS “DES CULTURES ET DES HOMMES”

L'activité “cultures” se déroule sur une durée de 2x50 min. On y trouve un starter, des activités sur la thématique et un débriefing.

### LE STARTER : 10 MIN MAX.

- Les élèves forment un cercle.
- Chacun son tour, ils vont se présenter et annoncer spontanément un trait de leur caractère appartenant à leur culture.
- L'élève suivant qui doit se présenter doit retenir le trait culturel énoncé par le précédent. De cette façon, les élèves se rendront compte de tous les aspects différents que peut avoir la culture avant de débiter les activités sur celle-ci.

### LE DÉBUT DES ACTIVITÉS : 40 MAX.

#### PREMIÈRE ACTIVITÉ :

##### → “Casino Royal” :

##### **Objectifs :**

- Les élèves réalisent que les différentes cultures perçoivent les choses différemment, et/ou “jouent” selon des règles différentes.
- Les élèves comprennent que l'on peut communiquer sans le langage verbal.
- Les élèves comprennent et apprivoisent ces différences pour fonctionner efficacement dans un groupe multi/interculturel.

##### **Durée :**

40 minutes, dont 25 minutes consacrées au jeu.

##### **Taille du groupe :**

Entre 10 et 30 personnes.

##### **Public cible :**

Grand public

### **Matériel :**

- Ce jeu joue idéalement à 16 joueurs + des observateurs (1/table), soit 20 personnes. Le jeu peut se jouer à un nombre plus important de participants.
- 4 tables de 4 à 6 joueurs.
- 4 à 6 jeux de 32 ou 54 cartes.

### **Méthodologie :**

1. L'animateur sépare les tables afin que les joueurs ne voient pas les parties voisines.
2. Placer les joueurs et donner les consignes du jeu de cartes aux observateurs.
3. Expliquer que c'est un jeu comme le jeu de la bataille. Choix entre jouer à jeu fermé ou à jeu ouvert. On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.
4. L'animateur ne prévient pas les élèves qu'ils ont des règles différentes selon les tables de jeu.
5. Distribuer les règles propres à chaque table.
6. Laisser 2-3 minutes pour la compréhension des règles : cartes gagnées mises de côté **ET absence totale de communication entre les joueurs une fois le jeu commencé.**
7. Lancer le jeu.
8. Après 5 minutes de jeu ou 2 tours de cartes, demander de faire les comptes et constater qui a gagné sur chacune des tables de jeu.
9. L'animateur enlève les règles des tables de jeu et demande au gagnant de changer de table, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.
10. Le jeu reprend pendant 5 minutes.
11. De nouveau un changement, rotation du gagnant ou une personne n'ayant pas bougé à une autre table. ( 3 à 4 changement suffisent pour entrer dans l'analyse )

### **Observation :**

Chaque **observateur doit être affilié à une seule table**. Il dispose des règles de la table et doit faire respecter la règle du silence absolu. Il doit noter le comportement des joueurs qui ont changé de table et celui des joueurs déjà présents à la table dits "accueillants".

L'observateur : Qu'est ce qui est mis en place pour intégrer le nouveau joueur? Qu'est ce que ce nouveau joueur fait pour comprendre et s'intégrer dans la nouvelle table ?... De façon générale, comment évoluent les règles de la table. Il doit observer aussi l'expression **des joueurs** : colère, frustration, joie, incompréhension, désintérêt,...

### **Analyse :**

Les joueurs qui vont changer de table découvrent des règles de jeu différentes de celles qu'on lui a communiqué au départ. Ils subissent un mini choc de culture semblable à une expérience réelle. Ils doivent lutter pour comprendre et apprivoiser ces différences afin de jouer le jeu correctement dans leurs groupes "multiculturels". La difficulté supplémentaire est qu'ils ne peuvent communiquer que par geste. Demander ce que les participants ont compris des règles du jeu Qu'ont-ils ressenti en voyant les règles différentes et qu'ils ne comprenaient pas? Qu'ils perdaient quand ils pensaient gagner ou inversement ? Qui s'impose ? Qui se plie ? ( Est ce que je me voyais comme cela ? ou Qu'est ce que cela dit de moi?) Donner la parole aux observateurs. En conclusion : Quel parallèle avec la rencontre interculturelle ? Et les impressions sur le jeu ?

[PDF contenant les règles du jeu.](#)

## L'ENERGIZER : 10 MIN MAX.

### → “Qui a commencé?”

#### **Durée :**

10 minutes.

#### **Taille du groupe :**

10-20 élèves.

#### **Matériel :**

- Salle de classe
- Montre ou chronomètre

#### **Méthodologie :**

1. Demander à un volontaire de sortir de la classe.
2. Les autres élèves forment un cercle.
3. Désigner un leader parmi le cercle formé.
4. Lui demander de produire des gestes divers (se gratter le ventre, agiter une main, faire semblant de jouer d'un instrument, etc.) et demander aux autres élèves de reproduire ces mêmes gestes.
5. Demander au leader de changer de geste régulièrement, le reste des élèves continuent à l'imiter.
6. Le volontaire revient en classe et se tient au milieu du cercle pour deviner qui est le leader. Il a 3 minutes et peut faire uniquement trois suppositions. S'il n'y parvient pas, il aura donc un gage.
7. Si le volontaire trouve le leader, il prend la place d'un élève dans le cercle et ils choisissent un nouveau leader.

## POURSUITE DES ACTIVITÉS : 20 MIN MAX.

### → “Associogramme” :

#### **Objectifs :**

- Réfléchir sur la signification des mots que l'on utilise quotidiennement.
- Réaliser que des mots similaires ne sont pas utilisés et/ou compris de la même façon par des personnes au sein d'une même culture et entre les langues ou les cultures.

#### **Durée :**

20 minutes.

#### **Taille du groupe:**

Petits groupes de 5 à 6 personnes.

## Public cible :

Jeunesse

## Matériel :

- Tableaux à feuilles mobiles (1/groupe)
- Marqueurs
- Sélection des mots à travailler

## Méthodologie :

1. Expliquer aux participants que l'on souhaite qu'ils pensent/réfléchissent à propos des significations des mots communs qu'ils utilisent et à quoi ils les associent.
2. Diviser les participants en petits groupes de 5 à 6 personnes et donner à chacun des groupes un mot sur lequel créer un associogramme avec toutes les significations, liens, associations qu'ils font avec ce mot.
3. Après 10 minutes, demander à chaque groupe de présenter leur associogramme.

DEBRIEFING : 20 MIN.

Il est important de laisser le temps aux élèves d'exprimer leurs ressentis et leurs réflexions sur la thématique abordée à la suite de la découverte de celle-ci à travers les activités. Il faut laisser le temps de partager, de débattre ensemble, de s'écouter et d'apprendre les uns des autres.

Suggestion de questions/réflexions à aborder :

- Définition de la culture ?
- Qu'est ce qui compose la culture ?
- Se sentent-ils plus liés aux autres qu'avant grâce aux mélanges des cultures ?
- Qu'ont-ils appris ?
- Qu'est ce qui les a percutés ?
- Qu'ont-ils pensé des activités ?
- ...