** Activités**

Copiez ces activités et utilisez-les au sein de votre propre groupe ou quand les deux groupes sont réunis.

***Activités à la page :***

[Principaux secteurs d’apprentissage 2](#_TOC_250006)

(utile avant, pendant et après l’échange)

[Création d’un milieu sain et sécuritaire 6](#_TOC_250005)

(synergie du groupe)

[Élaboration d’un code de comportements 7](#_TOC_250004)

(avant l’échange)

[Dessinons ensemble 9](#_TOC_250003)

(lors de la présentation des partenaires)

Résolution de conflits et prise de décisions 10

(synergie du groupe avant et pendant l’échange)

[Le carré à l’aveuglette 12](#_TOC_250002)

(synergie du groupe pendant l’échange)

Bargna 13

(avant et pendant l’échange)

[Franchissez la ligne 28](#_TOC_250001)

(synergie du groupe avant et pendant l’échange)

[Les souvenirs 30](#_TOC_250000)

(pour dire au revoir)

Pensées et sentiments vis-à-vis votre expérience dans

le cadre de l’échange 31

(après l’échange)

# Principaux secteurs d’apprentissage

*Posez ces questions ou remettez-les aux participants afin qu’ils puissent faire des recherches, planifier, étudier, établir des objectifs d’apprentissage ou organiser des activités.*

## Les jeunes dans la communauté

1. Quel est le rôle des jeunes dans lacommunauté?
2. Comment les membres plus âgés de la communauté perçoivent-ils les jeunes?
3. Y a-t-il des centres jeunesse? Où sont-ils situés? Qui les fréquente? Quels genres d’activités s’y déroulent?
4. Les jeunes font-ils du bénévolat dans la communauté? Quelles sont les activités de bénévolat populaires?
5. Y a-t-il eu d’autresprogrammesd’échangesjeunessedansvotrecommunauté récemment? Si oui, quels étaient-ils?
6. Y a-t-il desprogrammesspécialementconçusàl’intentiondesjeunesdansvotrecommunauté? Si oui, quels sont-ils?
7. Est-ce que la plupart des jeunes demeurent dans cette communauté après avoir terminé leurs études secondaires?
8. Y a-t-il denombreux emplois d’été pour les jeunes? Queltype detravail les jeunes font-ils dans la communauté pendant l’année scolaire et durant l’été?
9. Y a-t-il des possibilités d’études postsecondaires dans la communauté (cégeps, écoles de métiers, universités)?

## Les problèmes socio-économiques et l’économie locale

1. Y a-t-il un problème de pauvreté, d’itinérance et de chômage dans la communauté?
2. Comment ces problèmes se comparent-ils en termes de pourcentage avec d’autres communautés canadiennes?
3. Comment la communauté a-t-elle identifié et traité les problèmessociaux?
4. Quelles sont les principales industries? Quels sont les principaux employeurs?
5. Les principales industries sont-elles syndicalisées?
6. Quels sont quelques-uns des problèmes économiques pressants auxquels fait face la communauté?

## Les sports et les loisirs

1. Quels sports sont pratiqués dans la communauté durant l’été et l’hiver?
2. Y a-t-il des ligues organisées pour ces sports?
3. Qui s’y adonne— les adolescents, les adultes, les enfants, les femmes, leshommes?
4. Quelles installations récréatives sont utilisées?
5. Y a-t-il des athlètes olympiques ou célèbres qui sont issus de la communauté?
6. Y a-t-il des pistes cyclables? Y a-t-il une loi qui oblige le port du casque de vélo?
7. Où les gens vont-ils pour faire de la randonnée pédestre? De la natation?
8. Quels types de services récréatifs sont à la disposition des enfants, des jeunes, des adultes et des aînés?

## La politique locale

1. Qu’est-ce qui est enseigné dans les écoles relativement au processus et aux structures politiques?
2. Quelles sont les similarités et les différences entre votre communauté et votre communauté partenaire (p. ex., le même parti politique est au pouvoir, les politiciens sont tous des hommes, etc.)?
3. Quels sont les sujets politiques chauds à l’échelle locale?
4. Y a-t-il des jeunes représentants dans les entités politiques municipales, provinciales, fédérales ou autres?
5. Y a-t-il d’autres centres de pouvoir que les représentants élus? Si oui, quelssont-ils?
6. Y a-t-il un conseil de bande dans votre communauté? Comment les dirigeants et le chef de bande sont-ils choisis?
7. Comment les résidents locaux apportent-ils des changements?
8. Comment les gens donnent-ils de la rétroaction sur les politiques adoptées et les décisions prises?
9. Quel a été le taux de vote lors de la dernière élection?
10. Est-ce que les femmes, les peuples autochtones et les minorités ethniques sont représentés dans le système politique de la communauté?

## Le genre et la diversité

1. Les rôles des hommes et des femmes sont-ils clairs au sein de la famille de votre partenaire? Au sein de votre famille?
2. Quels rôles les femmes et les hommes jouent-ils dans la communauté? Comment ces rôles sont-ils associés au genre?
3. Décrivez différents emplois occupés par des hommes et des femmes. Comment cette situation est- elle similaire ou différente de celle existant dans votre communauté?
4. Y a-t-il des emplois qui sont occupés principalement par des hommes, et d’autres occupés majoritairement par des femmes? Si oui, quelles sont quelques-unes des raisons expliquant cette situation?
5. Y a-t-il des possibilités pour les personnes ayant un handicap? La plupart des services, par exemple les transports en commun, les cinémas et les centres récréatifs, sont-ils accessibles aux fauteuils roulants?
6. Quels sont les différents groupes ethniques, linguistiques et raciaux présents dans votre communauté? Quel est le profil démographique de votre communauté partenaire? Comment diffère-t-elle de votre communauté?

## L’éducation locale

1. Y a-t-il des écoles pour les minorités linguistiques (francophone, anglophone, autochtone) dans la communauté? Y a-t-il des écoles offrant des programmes d’immersion?
2. Y a-t-il des systèmes d’éducation alternative tels que des écoles privées ou des programmes d’enseignement à domicile? À combien s’élèvent les frais de scolarité exigés par les écoles privées ou alternatives?
3. Quels sont quelques-uns des problèmes actuels auxquels fait face le système d’éducation local? Comment la communauté a-t-elle répondu à ces problèmes?
4. Y a-t-il un problème de décrochage au niveau secondaire? Quel est le taux de décrochage?

## Les problèmes de santé à l’échelle locale

1. Combien y a-t-il d’hôpitaux et de cliniques dans la communauté?
2. Quels sont les principaux problèmes de santé?
3. Quel soutien est offert aux aînés et aux membres de la communauté qui ont un handicap?

## Les communautés autochtones

1. Y a-t-il un centre de l’amitié dans votre communauté? Si oui, quelles sont ses principales activités?
2. Y a-t-il un conseil de bande local? Si oui, quel est son rôle? Comment ses membres sont-ils choisis?
3. Les peuples autochtones sont-ils représentés aux ordres des gouvernements provincial, territorial et fédéral?
4. Quelles langues les membres des communautés autochtones parlent-ils?
5. Y a-t-il des écoles séparées pour les étudiantsautochtones?
6. Les langues autochtones sont-elles enseignées dans les écoles? Si oui, lesquelles?
7. Quels sont les festivals locaux observés par les peuples autochtones?
8. Quels sont les principaux événements historiques ou lois qui ont influencé les peuples autochtones?
9. Quel type de relation les membres des peuples autochtones de votre communauté entretiennent- ils avec d’autres communautés?

## La culture

1. Quels sont les principaux groupes culturels dans la communauté?
2. Y a-t-il des centres culturels dans la communauté?
3. Dans quels types d’activités les communautés ethniques sont-elles engagées?

## La religion

1. Quelles religions sont pratiquées dans la communauté?
2. Quels groupes religieux ont des lieux de culte dans la communauté?
3. Y a-t-il des écoles à caractère religieux dans la communauté? Si oui, ces écoles sont-elles financées par le secteur public?

## Les problèmes environnementaux

1. Quelles sont les préoccupations environnementales?
2. Comment la communauté répond-elle à ces préoccupations?
3. Qui sont les résidents et les organismes locaux qui luttent pour préserver l’environnement?
4. Que font les gens pour résoudre les problèmes environnementaux?
5. L’eau du robinet est-elle bonne à boire?
6. D’où provient l’eau potable?
7. Comment la communauté gère-t-elle ses ordures? Quels programmes sont en place? Y a-t-il un programme de bacs bleus? Un programme de bacs verts?
8. Les gens font-ils ducompostage?
9. Y a-t-il dans votre école un club environnemental? Si oui, à quel type d’activités s’adonne-t-il? Comment cela se compare-t-il avec l’école de votre partenaire?
10. Comment les enjeux environnementaux sont-ils intégrés dans vos programmes scolaires?

*Élaboré par EquityLogics*

# Création d’un milieu sain et sécuritaire

*Objectif :* Rédiger des lignes directrices afin d’aider chaque participant à se sentir en sécurité et à l’aise, de façon à pouvoir participer au sein du groupe.

*Matériel:* Un tableau de conférence et des marqueurs.

1. Demandez aux participants ce qu’est un milieu sain et sécuritaire. S’ils n’ont jamais entendu cette expression, expliquez-leur que vous désirez faire du groupe un milieu confortable où chacun se sentira à l’aise et pourra participer. Demandez aux participants de faire une séance de remue-méninges afin de savoir ce qu’est un milieu sain et sécuritaire à leurs yeux, puis écrivez les résultats sur le tableau de conférence.

Si cela n’a pas déjà été soulevé, expliquez que beaucoup d’injustices se produisent. Nous ne pouvons contrôler ce qui se passe partout. Cependant, à titre de groupe, nous aimerions pouvoir contrôler notre propre milieu de sorte que chacun d’entre nous se sente confortable et en sécurité. Les préjugés persistent, mais nous espérons que le milieu où se tiennentles échanges puisse être exempt de discrimination fondée sur le sexe, la couleur de la peau, l’orientation sexuelle, les handicaps, la religion, la culture, etc.

Dites que les conflits sont une composante naturelle de la plupart des groupes et qu’ils se produisent aussi dans des milieux sain et sécuritaire. Des lignes directrices aideront le groupe à traiter les conflits dès qu’ils surviendront.

1. Demandez aux participants d’élaborer des lignes directrices afin d’assurer que le groupe est un milieu sain et sécuritaire. Dites qu’il est également important d’élaborer des règlements pour régler les problèmes pouvant se présenter, par exemple en ce qui touche la ponctualité. Écrivez les idées exprimées sur le tableau deconférence.
2. Rédigez des lignes directrices avec l’aide dugroupe. Assurez-vous que le groupe aborde des points tels que la ponctualité, les discussions de groupe, la participation au sein du groupe et la confidentialité.

## Lignes directrices simples

* Ce qui est dit ici reste ici (pas de commérages).
* J’accepte qu’une seule personne parle à la fois.
* J’accepte de parler en mon nom de mes propres expériences. Je vais utiliser des énoncés à la première personne du singulier (je).
* J’accepte de faire preuve d’honnêteté.
* J’accepte de traiter tout le monde avecrespect.
* Si j’entends quelque chose qui est inapproprié ou si je ne suis pas d’accord avec un énoncé, je vais en faire part à la personne d’une manière respectueuse plutôt que de l’attaquer.
* J’accepte de faire preuve de patience.
* J’accepte d’avoir l’esprit ouvert et d’écouter des opinions que je ne partage pas.

# Élaboration d’un code de comportements

*Objectifs : Amener les participants et leurs parents à élaborer et accepter des lignes directrices pour l’échange. Assurer la sécurité de tout le groupe. Assurer que tous les participants vivent une expérience positive.*

*Matériel : Un nombre suffisant de cartes de couleur pour le groupe, des stylos, un tableau de conférence et des marqueurs.*

Numérotez les cartes de 1 à 6 avant l’exercice.

Écrivez les thèmes suivants sur le tableau de conférence :

* déplacements en autobus et en avion (en direction et en provenance de l’aéroport, pendant les excursions);
* rencontre avec l’école ou l’association partenaire (avant ou après les excursions);
* vie avec les hôtes ou en groupe;
* temps libre;
* tabagisme et consommation d’alcool, de drogue et d’autres substances;
* activités individuelles et de groupe au prévues au programme.

1. Distribuez des cartes de couleurs différentes pour les parents/tuteurs, les participants et les autres membres de la famille/amis.
2. Lisez les thèmes à haute voix. Vérifiez auprès du groupe s’il y a d’autres thèmes pertinents. (Le cas échéant, demandez à un des petits groupes qui seront formés de discuter également du nouveau thème proposé.)
3. Divisez les participants en six petits groupes (un pour chaque numéro). Chaque groupe doit se diriger vers un endroit désigné dans la pièce.
4. Demandez à chaque groupe de discuter d’un thème (ou deux, s’il y en a un qui a été ajouté) et de s’entendre sur une liste de comportements acceptables.
5. Chaque groupe doit choisir un porte-parole qui sera chargé d’écrire au tableau de conférence les comportements qu’ils attendent des membres du groupe.
6. Chaque porte-parole présentera les commentaires de son groupe lors de la rencontre.
7. Combinez les commentaires de tous les groupes afin de dresser un code de comportements.

*Adapté du Groupe d’échange Visions de l’école Edward Milne (Sooke, Colombie-Britannique).*

# Quelques consignes à titre d’exemples - Ton séjour chez une famille d’accueil

Une famille t’accueille généreusement chez elle. Il est donc important que tu lui exprimes ton appréciation. Comporte-toi respectueusement envers les membres de la famille d’accueil. Respecte leurs choses et leur vie privée.

Tu t’amuseras bien plus si tu montres de l’intérêt envers les personnes qui t’entourent et de l’enthousiasme pour les activités qu’elles ont planifiées. Essaie de t’adapter au train-train quotidien de la famille d’accueil.

Voici quelques consignes à respecter durant ton séjour chez la famille d’accueil :

* Après avoir utilisé la salle de bains, ramasse tes serviettes humides et rince le lavabo pour le débarrasser des résidus de dentifrice.
* Mentionne à la famille d’accueil tes allergies et tes restrictionsalimentaires.
* Frappe avant d’entrer dans une pièce dont la porte estfermée.
* Ne va pas dans la chambre de quelqu’un pour emprunter ou chercher quelque chose sans la permission de cette personne.
* Avant d’aller au lit, renseigne-toi sur l’horaire du matin. Tu sauras ainsi quand te lever et prendre une douche.
* Sois ordonné. Range tes vêtements, fais ton lit, ramasse tes affaires, etc.
* Si on t’a dit de prendre une collation quand ça te tente, prends-la aux heures habituelles du goûter, et ne sois pas glouton!
* Offre ton aide pour les travaux de la maison ou de la ferme.
* Quand la famille d’accueil fait quelque chose pour toi, n’oublie pas de la remercier.
* Demande la permission de fumer avant d’allumer unecigarette.
* Si vous avez besoin de quelque chose, demandez-leur.
* Apporte un petit cadeau à la famille d’accueil.

# Dessinons ensemble

*Objectifs : Collaborer à une tâche avec son partenaire. Relever des défis au niveau de la communication. Trouver des façons de se comprendre mutuellement.*

*Matériel : Des copies d’un dessin pour la moitié du groupe, et du papier non ligné et des crayons à mine pour l’autre moitié.*

1. Les participants doivent s’asseoir par paires dos à dos de façon à ne pas être en mesure de se voir (un membre de chaque paire avec le dessin, l’autre avec une feuille de papier et un crayon). Dites-leur de ne pas se retourner pour regarder leurs partenaires.
2. Donnez à un membre de chaque paire un dessin abstrait. Ce participant doit décrire à son partenaire comment le reproduire. Les deux participants décident quand ils ont terminé.
3. Demandez ensuite aux participants de se faire face et de regarder les dessins de leurs partenaires.
4. Réflexion

Comment était-ce que de dessiner? Comment était-ce que de donner des directives? Étiez- vous frustrés?

Qu’est-ce qui a favorisé la communication? Qu’est-ce qui y a nui?

De quelles compétences aviez-vous besoin pour accomplir cette tâche avec succès?

Comment cette activité s’applique-t-elle à votre communication entre partenaires? Quels obstacles à la communication pourriez-vous rencontrer?

Comment pouvez-vous surmonter les obstacles à la communication dans votre relation? Qu’est- ce qu’une communication efficace?

Que pouvons-nous faire, à titre d’individus, afin de communiquer plus efficacement?

## Exemple de dessin :

*Activité adaptée de 2worlds Training and Consulting:* [*www.2worlds.ca.*](http://www.2worlds.ca/)

# Résolution de conflits et prise de décision

*Objectifs : Permettre aux participants d’exprimer entoutesécurité leurs points de vue sur la façon dont ils prennent des décisions en groupe. Concevoir des techniques inclusives et respectueuses pour prendre des décisions et résoudre des conflits.*

*Matériel : Un tableau de conférence et des marqueurs, des scénarios imprimés (vous pouvez utiliser les exemples fournis ou créer vos propres scénarios).*

1. Demandez aux participants de prendre cinq minutes pour penser à un conflit qu’ils ont déjà vécu. Invitez-les à partager avec le groupe :
   * la nature de ce conflit;
   * ses causes;
   * la façon dont il a été résolu;
   * leur rôle dans le conflit et dans sarésolution;
   * leur opinion quant à leur rôle.
2. Divisez les participants en quatre petits groupes et remettez un scénario à chaque groupe. Demandez-leur comment ils géreraient le conflit en question. Donnez-leur 20 minutes pour y réfléchir et en discuter. Ensuite, chaque petit groupe partagera ses réponses avec l’ensemble du groupe.
3. Réflexion

Comment votre petit groupe a-t-il trouvé une solution au conflit décrit dans votre scénario? Quelles façons de procéder avez-vous utilisées?

Y a-t-il eu un conflit au sein de votre petit groupe?

Si oui, comment l’avez-vous traité? Qu’est-ce qui a fonctionné? Qu’est-ce qui n’a pas fonctionné? Que pensez-vous de la façon de procéder de votre petit groupe?

Est-il toujours préférable d’essayer d’éviter les conflits? Est-ce possible ou réaliste? Les conflits sont-ils nécessairement mauvais? Pourquoi ou pourquoi pas?

Que pouvons-nous apprendre en gérant les conflits? Qu’est-ce qui caractérise une bonne gestion de conflits?

De quelles compétences avez-vous besoin pour résoudre efficacement les conflits? Quels sont les principaux défis associés à la résolution des conflits?

Quelles sont quelques-unes des façons inclusives et positives de gérer les conflits et de prendre des décisions au sein d’un groupe?

*Exemples de scénarios à la page suivante.*

*Activité adaptée de 2worlds Training and Consulting:* [*www.2worlds.ca.*](http://www.2worlds.ca/)

## Exemples de scénarios

1. Alors qu’il planifie l’échange, le groupe décide d’organiser un spectacle d’amateurs afin de promouvoir le programme et d’amasser des fonds. Les participants forment quatre petits groupes, chacun responsable de certains aspects clés du spectacle. Quand le groupe au complet se réunit la semaine suivante, il est clair qu’un des petits groupes n’a rien fait du tout. Quand on leur demande ce qui s’est passé, les membres de ce petit groupe offrent des excuses boiteuses et disent aux autres participants de respirer par le nez.
2. Durant les réunions hebdomadaires, trois participants ont tendance à monopoliser les discussions. Ils dominent les réunions avec leurs opinions bien arrêtées et leur ton de voix. Quand quelques-uns des participants les plus tranquilles leur soulignent ce fait, les trois participants en question leur répondent en disant que lorsqu’ils ne prennent pas la parole, personne d’autre ne le fait et rien ne peut êtreaccompli.
3. Il y a eu quelques conflits de personnalité au sein du groupe. Les participants décident de se réunir afin de les résoudre. Lors de la réunion, la moitié d’entre eux (incluant quelques-uns des participants impliqués dans les conflits) insistent que tout va bien et que tous les participants devraient oublier leur animosité et mettre l’accent sur les éléments positifs. L’autre moitié des participants veulent vraiment résoudre les différends ensemble sinon, croient-ils, les problèmes persisteront.
4. Alors qu’il se prépare en vue de l’échange, le groupe décide de se réunir chaque mardi, de 16h00 à 18h00. Habituellement, deux ou trois participants arrivent 20 minutes en retard. Il est parfois difficile de commencer les réunions avant que tous les participants soient arrivés. Le groupe a parlé de l’importance pour chacun d’arriver à l’heure, ou de faire part de tout retard ou toute absence. Tous les participants se sont dits d’accord avec cette façon de procéder mais même après cette discussion, certains participants continuent d’arriver en retard sans en aviser qui que ce soit.
5. Durant la phase voyage de l’échange, tous vos participants sont hébergés par les membres de votre groupe partenaire. Une participante, qui n’a aucune allergie ou restriction alimentaire, est hébergée par une famille qui prépare des mets qu’elle n’est pas habituée de manger. Lors d’un souper, la participante se voit servir certains plats qu’elle n’a jamais vus auparavant. Elle fait quelques grimaces et dit : « Cela a une drôle de consistance. Qu’est-ce que c’est? ». La mère de la famille d’accueil est offusquée et lui répond : « Contente-toi de manger ». Après le repas, une certaine tension s’installe entre la participante et sa famille d’accueil. Quand la participante en fait mention à sa partenaire, celle-ci lui dit que ses parents sont insultés parce qu’elle ne respecte pas leurs traditions.

# Le carré à l’aveuglette

*Objectif : Développer des techniques de communication.*

*Matériel : Une corde d’une longueur de cinq pieds (au moins) et des bandeaux. Le groupe devrait compter au moins six personnes.*

1. Demandez à tous les participants de s’asseoir en cercle les uns en face des autres, avec les yeux bandés.
2. Placez une corde pêle-mêle au centre du cercle.
3. Dites aux participants qu’il y a une corde pêle-mêle au centre du cercle. Demandez-leur de la trouver et de la tenir d’une seule main. Ils ne peuvent déplacer cette main. Ils doivent la garder là où elle a touché la corde.
4. Quandtous les participants ontune main sur la corde, demandez-leur de faire un carré. Il n’y a aucune limite de temps. Le groupe décide quand il a terminé.
5. Les participants retirent leurs bandeaux quand ils ont terminé. Demandez-leur de déposer la corde de sorte qu’elle conserve sa forme.
6. Réflexion

Que s’est-il passé?

Que pensez-vous de votre forme?

Comment avez-vous communiqué et décidé commentfaire le carré? Qui a pris les commandes? Qui a suivi?

Qu’avez-vous pensé de chaque rôle? Quels autres rôles avez-vous constatés?

Comment avez-vous communiqué les uns avec les autres? Quelle langue avez-vous le plus entendue?

Pourquoi? Y a-t-il quelqu’un qui s’est improvisé interprète? Comment était ce rôle?

Qu’est-ce qui a facilité la tâche? Qu’est-ce qui a nui? Qu’est-ce que cela révèle à propos de ce groupe?

Que pensez-vous de la façon dont votre groupe a travaillé?

Si vous pouviez recommencer, feriez-vous les choses différemment? Pourquoi? Quelles choses positives sont survenues? Qu’est-ce qui pourrait être amélioré? Comment la langue affecte-t-elle la collaboration?

Qu’est-ce que ce groupe désire faire avec cette information? Désirez-vous élaborer des lignes directrices?

Avez-vous besoin d’être de meilleurs communicateurs?

# BARNGA - Un jeu de communication interculturelle

*Objectifs : Collaborer à une tâche avec son partenaire. Relever des défis au niveau de la communication.*

*Trouver des façons de se comprendre mutuellement.*

*Matériel : Des copies des instructions pour tous les participants, quelques crayons et feuilles de papier vierges, une cloche, un jeu de cartes pour chaque table (chaque jeu de cartes ne doit inclure que les cartes de 2 à 7 de chaque couleur, ainsi que les quatre as), les instructions pour jouer ‘Cinq tours` (Annexe 1, les dix versions du jeu), une copie du ‘guide de discussion’ (Annexe 3).*

Il est très difficile de comprendre ce que vit une personne qui arrive dans une nouvelle culture. Face à une toute nouvelle réalité culturelle, certaines choses peuvent ne pas être comprises ou sembler inappropriées, choquantes, voire insultantes. Que pouvons-nous faire, par exemple, lorsque nous nous rendons compte que le « message » reçu par une autre personne n’est pas le « message » que nous avons communiqué au départ? Que faire quand nous ne parlons pas la même langue, et que nous ne partageons pas les mêmes références culturelles? Comment concilier nos différences et s’adapter à des situations différentes?

Barnga est un jeu de simulation qui permet de répondre à certaines de ces questions. Chaque groupe participant commence à jouer avec des instructions différentes. Puisque la simulation place les participants dans une situation à la fois difficile et frustrante, ces derniers sont obligés de résoudre les problèmes de communication avec des gens qui ne partagent pas leur compréhension des règles du jeu.

Durée totale : 60 à 90 minutes

Explication et tour d’apprentissage : 20 minutes Temps de jeu : 20 à 30 minutes

Analyse du jeu : 20 à 30 minutes

## Compétences en communication interculturelle qui peuvent être apprises tout au long de l’activité :

* Comment reconnaître un choc culturel.
* La capacité à voir les autres comme des partenaires égaux dans la résolution de problème.
* La capacité à rejeter des vérités et à se remettre en question.
* La capacité de comprendre et de concilier les différences afin de faciliter le travail du groupe.
* Comment s’adapter à différentes situations.

## Organisation de la simulation :

Il faut un minimum de 15 participants pour jouer. Il faut au minimum 5 tables de 3 participants.

## Préparation du jeu

Préparez les différentes versions des instructions « Cinq tours » (voir l’Annexe 1).

Mettez en place des tables dans la salle afin de faciliter le jeu. Numérotez les tables de 1 à 10 (le nombre de tables dépendra du nombre de joueurs). Affichez le numéro de table sur chaque table. Invitez les participants à s’asseoir aux tables par groupes de trois ou quatre, selon le nombre de participants.

Distribuez un crayon, une feuille de papier vierge et un jeu de cartes par table.

Les jeux de cartes devraient avoir été préparés au préalable. Chaque jeu ne doit contenir que les cartes de 2 à 7 et les as de chaque couleur. Il devrait donc y avoir 28 cartes par jeu.

Une cloche sera nécessaire pour démarrer et arrêter la partie.

## Présentation du jeu

Expliquez le jeu aux participants comme suit :

Ce jeu est une simulation qui se concentre sur la communication non verbale. L’objectif du jeu est de jouer aux cartes et de gagner la partie. L’équipe gagnante sera la première équipe à atteindre la table dont le numéro est le plus élevé.

## Le jeu

1. Donnez une copie des « Instructions du tournoi » (voir l’Annexe 2) à chaque participant. Lisez les instructions à voix haute aux participants. Insistez sur les deux points suivants : la partie doit être jouée **en silence** et l’objectif est d’atteindre la **table dont le numéro est le plus élevé**.
2. Après avoir lu les instructions, récupérez les feuilles des « Instructions du tournoi ». C’est maintenant que les participants doivent commencer à garder **le silence**.
3. Distribuez les règles du jeu expliquées sur les feuilles d’instruction des « Cinq tours » (voir l’Annexe 1). Chaque groupe de participants doit recevoir une version différente du jeu. Assurez-vous que toutes les feuilles d’instructions sont imprimées sur du papier de la même couleur, de façon à ce que les participants pensent avoir reçu les mêmes règles. Il y a dix versions du jeu en tout.
4. Commencez à jouer. Sonnez la cloche pour terminer la première manche, une fois qu’il est clair que la plupart des participants ont terminé de jouer. À ce stade, les joueurs doivent changer de table. Donnez le signal pour commencer une nouvelle manche.
5. Tout au long de la partie, les animateurs doivent observer les participants et prendre note de leurs réactions. Mettez fin à la partie quand la plupart des joueurs ont changé de tables et qu’ils ont commencé à développer des règles communes à chaque table.

## Discutez du jeu :

Utilisez le « Guide de discussion » (Annexe 3) pour entamer la discussion sur le jeu. Cette analyse devrait permettre une discussion sur la façon dont certaines des compétences et qualités utilisées dans le jeu peuvent être appliquées dans des situations de la vie réelle.

|  |  |
| --- | --- |
| **Les cartes** | **Vous avez besoin de 28 cartes pour jouer : les cartes du 2 au 7 de chaque couleur, ainsi que les as. L’as**  **est la carte la plus faible.** |
| **Les joueurs** | **Il y a généralement de 3 à 4 joueurs par table.** |
| **Distribution des cartes** | **Un joueur mélange les cartes et les distribue une par une. Chaque joueur reçoit entre 4 et 7 cartes,**  **selon le nombre de joueurs qui participent.** |
| **Commencer la partie** | **La personne qui se trouve à gauche du donneur commence. Les autres jouent tour à tour en déposant une carte. Ces cartes forment un tour. Il est possible que certains joueurs n’aient plus de**  **cartes pour le dernier tour.** |
| **Gagner un tour** | **La personne qui a joué la carte la plus forte prend les cartes et les met de côté.** |
| **Le tour suivant** | **La personne qui a gagné le tour commence le tour suivant. On continue ainsi jusqu’à ce que toutes les cartes aient été jouées.** |
| **Fournir** | **La personne qui commence le tour peut jouer une carte de n’importe quelle couleur. Les autres joueurs doivent fournir la couleur demandée (s’ils en ont une). Si un joueur n’a pas de carte de la même couleur, il joue n’importe quelle autre carte. Le tour est gagné par le joueur qui a déposé la carte**  **la plus forte de la couleur demandée.** |
| **Atout** | **Les piques sont des atouts. Si un joueur n’a pas de carte de la couleur demandée, il peut jouer un pique. C’est ce qu’on appelle jouer un atout. Le joueur qui a joué le plus fort atout gagne alors le**  **tour.** |
| **Fin de la partie** | **La partie se termine lorsque toutes les cartes ont été jouées. Le joueur qui a gagné le plus de tours remporte la partie. Le joueur qui a gagné le moins**  **de tours est le dernier.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Les cartes** | **Vous avez besoin de 28 cartes pour jouer : les cartes du 2 au 7 de chaque couleur, ainsi que les as. L’as**  **est la carte la plus faible.** |
| **Les joueurs** | **Il y a généralement de 3 à 4 joueurs par table.** |
| **Distribution des cartes** | **Un joueur mélange les cartes et les distribue une par une. Chaque joueur reçoit entre 4 et 7 cartes,**  **selon le nombre de joueurs qui participent.** |
| **Commencer la partie** | **La personne qui se trouve à gauche du donneur commence. Les autres jouent tour à tour en déposant une carte. Ces cartes forment un tour. Il est possible que certains joueurs n’aient plus de**  **cartes pour le dernier tour.** |
| **Gagner un tour** | **La personne qui a joué la carte la plus forte prend les cartes et les met de côté.** |
| **Le tour suivant** | **La personne qui a gagné le tour commence le tour suivant. On continue ainsi jusqu’à ce que toutes les cartes aient été jouées.** |
| **Fournir** | **La personne qui commence le tour peut jouer une carte de n’importe quelle couleur. Les autres joueurs doivent fournir la couleur demandée (s’ils en ont une). Si un joueur n’a pas de carte de la même couleur, il joue n’importe quelle autre carte. Le tour est gagné par le joueur qui a déposé la carte**  **la plus forte de la couleur demandée.** |
| **Atout** | **Il n’y a pas d’atout dans ce jeu.** |
| **Fin de la partie** | **La partie se termine lorsque toutes les cartes ont été jouées. Le joueur qui a gagné le plus de tours remporte la partie. Le joueur qui a gagné le moins**  **de tours est le dernier.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Les cartes** | **Vous avez besoin de 28 cartes pour jouer : les cartes du 2 au 7 de chaque couleur, ainsi que les as. L’as**  **est la carte la plus forte.** |
| **Les joueurs** | **Il y a généralement de 3 à 4 joueurs par table.** |
| **Distribution des cartes** | **Un joueur mélange les cartes et les distribue une par une. Chaque joueur reçoit entre 4 et 7 cartes,**  **selon le nombre de joueurs qui participent.** |
| **Commencer la partie** | **La personne qui se trouve à gauche du donneur commence. Les autres jouent tour à tour en déposant une carte. Ces cartes forment un tour. Il est possible que certains joueurs n’aient plus de**  **cartes pour le dernier tour.** |
| **Gagner un tour** | **La personne qui a joué la carte la plus forte prend les cartes et les met de côté.** |
| **Le tour suivant** | **La personne qui a gagné le tour commence le tour suivant. On continue ainsi jusqu’à ce que toutes les**  **cartes aient été jouées.** |
| **Fournir** | **La personne qui commence le tour peut jouer une carte de n’importe quelle couleur. Les autres joueurs doivent fournir la couleur demandée (s’ils en ont une). Si un joueur n’a pas de carte de la même couleur, il joue n’importe quelle autre carte. Le tour est gagné par le joueur qui a déposé la carte**  **la plus forte de la couleur demandée.** |
| **Atout** | **Les piques sont des atouts. Si un joueur n’a pas de carte de la couleur demandée, il peut jouer un pique. C’est ce qu’on appelle jouer un atout. Le joueur qui a joué le plus fort atout gagne alors le**  **tour.** |
| **Fin de la partie** | **La partie se termine lorsque toutes les cartes ont été jouées. Le joueur qui a gagné le plus de tours remporte la partie. Le joueur qui a gagné le moins**  **de tours est le dernier.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Les cartes** | **Vous avez besoin de 28 cartes pour jouer : les cartes du 2 au 7 de chaque couleur, ainsi que les as. L’as**  **est la carte la plus forte.** |
| **Les joueurs** | **Il y a généralement de 3 à 4 joueurs par table.** |
| **Distribution des cartes** | **Un joueur mélange les cartes et les distribue une par une. Chaque joueur reçoit entre 4 et 7 cartes,**  **selon le nombre de joueurs qui participent.** |
| **Commencer la partie** | **La personne qui se trouve à gauche du donneur commence. Les autres jouent tour à tour en déposant une carte. Ces cartes forment un tour. Il est possible que certains joueurs n’aient plus de**  **cartes pour le dernier tour.** |
| **Gagner un tour** | **La personne qui a joué la carte la plus forte prend les cartes et les met de côté.** |
| **Le tour suivant** | **La personne qui a gagné le tour commence le tour suivant. On continue ainsi jusqu’à ce que toutes les**  **cartes aient été jouées.** |
| **Fournir** | **La personne qui commence le tour peut jouer une carte de n’importe quelle couleur. Les autres joueurs doivent fournir la couleur demandée (s’ils en ont une). Si un joueur n’a pas de carte de la même couleur, il joue n’importe quelle autre carte. Le tour est gagné par le joueur qui a déposé la carte**  **la plus forte de la couleur demandée.** |
| **Atout** | **Les piques sont des atouts. Lorsque c’est son tour, un joueur peut décider de jouer un pique, même s’il a une carte de la couleur demandée. C’est ce qu’on appelle jouer un atout. Le joueur qui a joué l’atout**  **le plus fort gagne alors le tour.** |
| **Fin de la partie** | **La partie se termine lorsque toutes les cartes ont été jouées. Le joueur qui a gagné le plus de tours remporte la partie. Le joueur qui a gagné le moins**  **de tours est le dernier.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Les cartes** | **Vous avez besoin de 28 cartes pour jouer : les cartes du 2 au 7 de chaque couleur, ainsi que les as. L’as**  **est la carte la plus faible.** |
| **Les joueurs** | **Il y a généralement de 3 à 4 joueurs par table.** |
| **Distribution des cartes** | **Un joueur mélange les cartes et les distribue une par une. Chaque joueur reçoit entre 4 et 7 cartes,**  **selon le nombre de joueurs qui participent.** |
| **Commencer la partie** | **La personne qui se trouve à gauche du donneur commence. Les autres jouent tour à tour en déposant une carte. Ces cartes forment un tour. Il est possible que certains joueurs n’aient plus de**  **cartes pour le dernier tour.** |
| **Gagner un tour** | **La personne qui a joué la carte la plus forte prend les cartes et les met de côté.** |
| **Le tour suivant** | **La personne qui a gagné le tour commence le tour suivant. On continue ainsi jusqu’à ce que toutes les**  **cartes aient été jouées.** |
| **Fournir** | **La personne qui commence le tour peut jouer une carte de n’importe quelle couleur. Les autres joueurs doivent fournir la couleur demandée (s’ils en ont une). Si un joueur n’a pas de carte de la même couleur, il joue n’importe quelle autre carte. Le tour est gagné par le joueur qui a déposé la carte**  **la plus forte de la couleur demandée.** |
| **Atout** | **Les piques sont des atouts. Lorsque c’est son tour, un joueur peut décider de jouer un pique, même s’il a une carte de la couleur demandée. C’est ce qu’on appelle jouer un atout. Le joueur qui a joué le plus**  **fort atout gagne alors le tour.** |
| **Fin de la partie** | **La partie se termine lorsque toutes les cartes ont été jouées. Le joueur qui a gagné le plus de tours remporte la partie. Le joueur qui a gagné le moins**  **de tours est le dernier.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Les cartes** | **Vous avez besoin de 28 cartes pour jouer : les cartes du 2 au 7 de chaque couleur, ainsi que les as. L’as**  **est la carte la plus faible.** |
| **Les joueurs** | **Il y a généralement de 3 à 4 joueurs par table.** |
| **Distribution des cartes** | **Un joueur mélange les cartes et les distribue une par une. Chaque joueur reçoit entre 4 et 7 cartes,**  **selon le nombre de joueurs qui participent.** |
| **Commencer la partie** | **La personne qui se trouve à gauche du donneur commence. Les autres jouent tour à tour en déposant une carte. Ces cartes forment un tour. Il est possible que certains joueurs n’aient plus de**  **cartes pour le dernier tour.** |
| **Gagner un tour** | **La personne qui a joué la carte la plus forte prend les cartes et les met de côté.** |
| **Le tour suivant** | **La personne qui a gagné le tour commence le tour suivant. On continue ainsi jusqu’à ce que toutes les cartes aient été jouées.** |
| **Fournir** | **La personne qui commence le tour peut jouer une carte de n’importe quelle couleur. Les autres joueurs doivent fournir la couleur demandée (s’ils en ont une). Si un joueur n’a pas de carte de la même couleur, il joue n’importe quelle autre carte. Le tour est gagné par le joueur qui a déposé la carte**  **la plus forte de la couleur demandée.** |
| **Atout** | **Les carreaux sont des atouts. Lorsque c’est son tour, un joueur peut décider de jouer un carreau, même s’il a une carte de la couleur demandée. C’est ce qu’on appelle jouer un atout. Le joueur qui a joué le**  **plus fort atout gagne alors le tour.** |
| **Fin de la partie** | **La partie se termine lorsque toutes les cartes ont été jouées. Le joueur qui a gagné le plus de tours remporte la partie. Le joueur qui a gagné le moins**  **de tours est le dernier.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Les cartes** | **Vous avez besoin de 28 cartes pour jouer : les cartes du 2 au 7 de chaque couleur, ainsi que les as. L’as**  **est la carte la plus forte.** |
| **Les joueurs** | **Il y a généralement de 3 à 4 joueurs par table.** |
| **Distribution des cartes** | **Un joueur mélange les cartes et les distribue une par une. Chaque joueur reçoit entre 4 et 7 cartes,**  **selon le nombre de joueurs qui participent.** |
| **Commencer la partie** | **La personne qui se trouve à gauche du donneur commence. Les autres jouent tour à tour en déposant une carte. Ces cartes forment un tour. Il est possible que certains joueurs n’aient plus de**  **cartes pour le dernier tour.** |
| **Gagner un tour** | **La personne qui a joué la carte la plus forte prend les cartes et les met de côté.** |
| **Le tour suivant** | **La personne qui a gagné le tour commence le tour suivant. On continue ainsi jusqu’à ce que toutes les**  **cartes aient été jouées.** |
| **Fournir** | **La personne qui commence le tour peut jouer une carte de n’importe quelle couleur. Les autres joueurs doivent fournir la couleur demandée (s’ils en ont une). Si un joueur n’a pas de carte de la même couleur, il joue n’importe quelle autre carte. Le tour est gagné par le joueur qui a déposé la carte**  **la plus forte de la couleur demandée.** |
| **Atout** | **Les carreaux sont des atouts. Lorsque c’est son tour, un joueur peut décider de jouer un carreau, même s’il a une carte de la couleur demandée. C’est ce qu’on appelle jouer un atout. Le joueur qui a joué le**  **plus fort atout gagne alors le tour.** |
| **Fin de la partie** | **La partie se termine lorsque toutes les cartes ont été jouées. Le joueur qui a gagné le plus de tours remporte la partie. Le joueur qui a gagné le moins**  **de tours est le dernier.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Les cartes** | **Vous avez besoin de 28 cartes pour jouer : les cartes du 2 au 7 de chaque couleur, ainsi que les as. L’as est la carte la plus forte.** |
| **Les joueurs** | **Il y a généralement de 3 à 4 joueurs par table.** |
| **Distribution des cartes** | **Un joueur mélange les cartes et les distribue une par une. Chaque joueur reçoit entre 4 et 7 cartes,**  **selon le nombre de joueurs qui participent.** |
| **Commencer la partie** | **La personne qui se trouve à gauche du donneur commence. Les autres jouent tour à tour en déposant une carte. Ces cartes forment un tour. Il est possible que certains joueurs n’aient plus de**  **cartes pour le dernier tour.** |
| **Gagner un tour** | **La personne qui a joué la carte la plus forte prend les cartes et les met de côté.** |
| **Le tour suivant** | **La personne qui a gagné le tour commence le tour suivant. On continue ainsi jusqu’à ce que toutes les**  **cartes aient été jouées.** |
| **Fournir** | **La personne qui commence le tour peut jouer une carte de n’importe quelle couleur. Les autres joueurs doivent fournir la couleur demandée (s’ils en ont une). Si un joueur n’a pas de carte de la même couleur, il joue n’importe quelle autre carte. Le tour est gagné par le joueur qui a déposé la carte**  **la plus forte de la couleur demandée.** |
| **Atout** | **Les carreaux sont des atouts. Si un joueur n’a pas de carte de la couleur demandée, il peut jouer un carreau. C’est ce qu’on appelle jouer un atout. Le joueur qui a joué le plus fort atout gagne alors le**  **tour.** |
| **Fin de la partie** | **La partie se termine lorsque toutes les cartes ont été jouées. Le joueur qui a gagné le plus de tours remporte la partie. Le joueur qui a gagné le moins**  **de tours est le dernier.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Les cartes** | **Vous avez besoin de 28 cartes pour jouer : les cartes du 2 au 7 de chaque couleur, ainsi que les as. L’as**  **est la carte la plus faible.** |
| **Les joueurs** | **Il y a généralement de 3 à 4 joueurs par table.** |
| **Distribution des cartes** | **Un joueur mélange les cartes et les distribue une par une. Chaque joueur reçoit entre 4 et 7 cartes,**  **selon le nombre de joueurs qui participent.** |
| **Commencer la partie** | **La personne qui se trouve à gauche du donneur commence. Les autres jouent tour à tour en déposant une carte. Ces cartes forment un tour. Il est possible que certains joueurs n’aient plus de**  **cartes pour le dernier tour.** |
| **Gagner un tour** | **La personne qui a joué la carte la plus forte prend les cartes et les met de côté.** |
| **Le tour suivant** | **La personne qui a gagné le tour commence le tour suivant. On continue ainsi jusqu’à ce que toutes les**  **cartes aient été jouées.** |
| **Fournir** | **La personne qui commence le tour peut jouer une carte de n’importe quelle couleur. Les autres joueurs doivent fournir la couleur demandée (s’ils en ont une). Si un joueur n’a pas de carte de la même couleur, il joue n’importe quelle autre carte. Le tour est gagné par le joueur qui a déposé la carte**  **la plus forte de la couleur demandée.** |
| **Atout** | **Il n’y a pas d’atout dans ce jeu.** |
| **Fin de la partie** | **La partie se termine lorsque toutes les cartes ont été jouées. Le joueur qui a gagné le plus de tours remporte la partie. Le joueur qui a gagné le moins**  **de tours est le dernier.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Les cartes** | **Vous avez besoin de 28 cartes pour jouer : les cartes du 2 au 7 de chaque couleur, ainsi que les as. L’as est la carte la plus faible.** |
| **Les joueurs** | **Il y a généralement de 3 à 4 joueurs par table.** |
| **Distribution des cartes** | **Un joueur mélange les cartes et les distribue une par une. Chaque joueur reçoit entre 4 et 7 cartes, selon le**  **nombre de joueurs qui participent.** |
| **Commencer la partie** | **La personne qui se trouve à gauche du donneur commence. Les autres jouent tour à tour en déposant une carte. Ces cartes forment un tour. Il est possible que certains joueurs n’aient plus de cartes pour le**  **dernier tour.** |
| **Gagner un tour** | **La personne qui a joué la carte la plus forte prend les cartes et les met de côté.** |
| **Le tour suivant** | **La personne qui a gagné le tour commence le tour suivant. On continue ainsi jusqu’à ce que toutes les**  **cartes aient été jouées.** |
| **Fournir** | **La personne qui commence le tour peut jouer une carte de n’importe quelle couleur. Les autres joueurs doivent fournir la couleur demandée (s’ils en ont une). Si un joueur n’a pas de carte de la même couleur, il joue n’importe quelle autre carte. Le tour est gagné par le joueur qui a déposé la carte la plus**  **forte de la couleur demandée.** |
| **Atout** | **Les carreaux sont des atouts. Si un joueur n’a pas de carte de la couleur demandée, il peut jouer un carreau. C’est ce qu’on appelle jouer un atout. Le joueur qui a joué le plus fort atout gagne alors le**  **tour.** |
| **Fin de la partie** | **La partie se termine lorsque toutes les cartes ont été jouées. Le joueur qui a gagné le plus de tours remporte la partie. Le joueur qui a gagné le moins de**  **tours est le dernier.** |

## Instructions du tournoi

Vous disposerez d’environ cinq minutes pour étudier les règles du jeu et pour vous exercer en silence. Tout au long de la période de pratique, puis pendant la partie, il est interdit de communiquer verbalement ou par écrit. Vous pouvez dessiner ou faire des gestes, mais vous ne pouvez pas parler ou écrire.

Vous devez apprendre les règles du jeu par cœur, car une fois les cinq minutes écoulées, vous devrez remettre votre copie des règles. Une fois toutes les copies récupérées, le tournoi commence.

Le tournoi sera composé de plusieurs manches. À chaque manche, il y aura un gagnant et un perdant.

Le gagnant d’une manche est la personne qui a gagné le plus de tours. Si des joueurs ont encore des cartes en main à la fin de la manche, le gagnant est la personne qui a gagné le plus de tours jusque là.

Chaque manche durera quelques minutes.

À la fin de la manche, les joueurs devront changer de table. Le joueur qui a remporté le plus de tours passe à la table portant le numéro immédiatement supérieur à celui de sa table. (Par exemple, le gagnant de la table 1 se déplace à la table 2.) Assurez-vous de repérer les numéros des tables.

Le joueur qui a gagné le moins de tours descend à la table portant le numéro immédiatement inférieur à celui de sa table. (Par exemple, le perdant de la table 3 se déplace à la table 2.)

Les autres joueurs restent à leur table.

Les tables portant le numéro le plus élevé (10) et le plus faible (1) font exception. Le perdant de la table 1 reste à cette table, tout comme le gagnant de la table 10.

Le résultat d’une partie nulle sera décidé en fonction de l’ordre alphabétique des prénoms des joueurs.

**Annexe 3**

## « Guide de discussion »

### Phase 1 : Description

Vous pouvez commencer en déclarant ceci : « Avant d’analyser votre expérience, nous allons commencer par voir ce que vous avez ressenti durant le jeu : frustration, bonheur, tristesse, fierté, etc. »

* Qu’avez-vous pensé ou ressenti pendant la partie?
* Quelles ont été vos plus grandes frustrations et vos plus grandes réussites pendant la partie?

La question de savoir si les différents groupes ont reçu des versions différentes des « Cinq tours » devrait être posée à un moment donné. Si la question est posée assez rapidement, remerciez le participant de l’avoir posée, mais n’en faites pas de cas; encouragez les participants à parler de leurs autres frustrations, réussites, etc. Après un moment, demandez combien de participants pensent qu’il y avait différentes versions du jeu. Puis demandez à ceux qui ne le pensent pas (ou qui ne sont pas sûrs) ce qui pourrait s’être passé. Finalement, confirmez la vérité, mais pas avant d’avoir laissé aux participants la possibilité de donner d’autres explications possibles. Aidez-les à comprendre que chaque personne a interprété les quelques divergences très différemment, et que cela a causé beaucoup de consternation, de la frustration, de l’incertitude, de la méfiance, etc.

### Phase 2 : L’analyse

Plusieurs problèmes importants ont surgi au cours du jeu de Barnga. Vous pouvez les résumer rapidement.

* Au cours de la partie, tous les participants ont fait de leur mieux, mais chaque groupe fonctionnait à partir d’un ensemble différent de circonstances et de règles de base.
* Plusieurs participants ont constaté ou suspecté que les règles étaient différentes, mais sans savoir quoi faire pour assimiler les différences.
* Même si les participants savaient en quoi les règles étaient différentes, ils n’ont pas toujours su quoi faire pour assimiler les différences.
* La communication avec les autres est difficile; cela exige sensibilité et créativité.
* Les déclarations ci-dessus sont vraies même lorsque la base est la même et que les différences sont très rares ou dissimulées. En fait, lorsque les différences sont très rares ou dissimulées, il peut être encore plus difficile de les assimiler que lorsqu’elles sont nombreuses et évidentes.
* En dépit de nombreuses similitudes, les gens font les choses différemment. Vous devez comprendre et concilier ces différences afin de fonctionner efficacement dans un groupe.

Voici quelques questions à poser aux participants :

* Quelles sont les situations de la vie réelle simulées par Barnga?
* Avez-vous déjà vécu une expérience où les règles étaient « différentes » sans que vous le sachiez?
* En quoi votre vision des choses a-t-elle évolué une fois que vous en avez pris connaissance? Rétrospectivement, comment auriez-vous pu gérer la situation différemment?
* Y a-t-il des similitudes entre les règles du tournoi de Barnga et les « règles » dans la vie réelle?
* Choisissez quelques situations. Quelles sont les causes profondes des problèmes soulevés?
* En quoi pouvez-vous transposer l’expérience de jeu dans la vraie vie? (Essayez de vous rappeler ce que vous avez fait pendant la partie qui a fonctionné)
* Quelle est la chose la plus importante que vous avez apprise après avoir joué à Barnga?

# Franchissez la ligne

*Objectifs : Comprendre qu’il existe des différences entre les participants du groupe. Discuter de façons de créer un milieu sûr et de composer avec ces différences. Discuter de la discrimination.*

*Matériel : Une corde d’une longueur de 6 pieds (au moins) afin de tracer une ligne au milieu de la pièce, et une liste d’énoncés que vous passerez en revue avant l’activité.*

1. Expliquez les règles dujeu.
   * Il est interdit de parler (sauf pour l’animateur).
   * Les participants ne sont pas obligés de bouger s’ils ne le veulent pas.
   * Les participants ne peuvent contester le choix d’une personne de franchir ou pas la ligne en aucun temps durant et après l’exercice.
   * Il n’y a pas d’observateurs. Toutes les personnes dans la pièce doivent participer (à l’exception de l’animateur). Demandez-leur si elles acceptent de faire l’exercice en silence.
2. Préparez le jeu. Indiquez qu’une ligne a été tracée au milieu de la pièce. Demandez à tous les participants de se tenir d’un même côté de la ligne. Dites : « Je vais lire un énoncé et vous demander de franchir la ligne si vous croyez que cet énoncé s’applique à vous. Après avoir franchi la ligne, retournez- vous en face des participants de l’autre côté de la ligne. Demeurez là jusqu’à ce que je vous demande de retourner à votre place originale.»
3. Attendez une minute, puis demandez aux groupes de reprendre leur place. Lisez le prochain énoncé. Les énoncés sont au départ généraux et non controversés (p. ex. « Franchissez la ligne si vous aimez la crème glacée »), puis ils touchent de plus en plus des sujets tels que la discrimination, l’expérience

personnelle, l’identité, etc. (p. ex., « Franchissez la ligne si vous êtes une personne de couleur, si vous avez un handicap, si vous avez déjà été victime de discrimination, si vous êtes à l’aise avec votre corps, etc. »).

1. Réflexion

* Comment vous sentiez-vous quand vous franchissiez la ligne?
* Comment vous sentiez-vous quand vous étiez du côté de la majorité? De la minorité?
* Établissiez-vous un contact visuel avec les personnes de l’autre côté de la ligne? Vous sentiez-vous à l’aise de les regarder? Avez-vous eu l’impression que les gens étaient surpris ou choqués?
* Qu’est-ce que cette activité simule?
* Que retirez-vous de votre participation à ce jeu?
* Quels éléments de ce jeu sont reflétés dans la vie réelle?
* Comment souhaiteriez-vous être respecté et accepté au sein du programme à titre de membre de la minorité?
* Que pouvez-vous faire pour accepter et respecter les différences à titre de membre de la majorité?

1. Divisez les participants en petits groupes et demandez-leur de dresser une liste de façons dont ils peuvent accepter et respecter les différences. Demandez-leur aussi de dresser une liste de choses qu’ils pourraient offrir et de choses dont ils auraient besoin pour créer un milieu sûr et inclusif.

Indiquez aux participants après coup que cet exercice était intense et stimulant (et que c’est exactement ce en quoi consiste le programme). Dites-leur que vous êtes à la disposition de ceux qui désirent en discuter plus à fond de façonindividuelle.

### Exemples d’énoncés

Franchissez la ligne... si vous aimez la crème glacée. Franchissez la ligne... si vous aimez la musique rap. Franchissez la ligne... si vous fumez.

Franchissez la ligne... si vous êtes gaucher ou gauchère.

Franchissez la ligne... si vous êtes à l’aise quand vous revenez à pied à la maison le soir. Franchissez la ligne... si votre famille possède plus d’un téléviseur.

Franchissez la ligne... si vos quatre grands-parents sont encore vivants. Franchissez la ligne... si votre famille possède plus d’une automobile.

Franchissez la ligne... si votre famille bénéficie d’une aide domestique à la maison, par exemple une femme de ménage, une femme de chambre, une nourrice, etc.

Franchissez la ligne... si vous êtes enfant unique (vous n’avez pas de frères ou sœurs). Franchissez la ligne... si vous avez fréquenté une école privée.

Franchissez la ligne... si vous avez déjà pris des vacances en famille à l’extérieur du pays. Franchissez la ligne... si vous êtes à l’aise avec votre corps.

Franchissez la ligne... si vos parents sont divorcés.

Franchissez la ligne... si vos parents sont des immigrants ou des réfugiés.

Franchissez la ligne... si vous aimez et respectez chaque membre de votre famille immédiate. Franchissez la ligne... si vous vous percevez comme une personne spirituelle.

Franchissez la ligne... si vous croyez en Dieu. Franchissez la ligne... si vous avez déjà été arrêté. Franchissez la ligne... si un membre de votre famille ou vous avez un handicap. Franchissez la ligne... si vous êtes une personne de couleur.

Franchissez la ligne... si vous avez déjà été victime de discrimination.

Franchissez la ligne... si un ami, un membre de votre famille ou vous avez été victime d’abus sexuel.

Franchissez la ligne... si vous avez un(e) ami(e) ou un membre de votre famille qui est gai, lesbienne ou bisexuel(le).

Franchissez la ligne... si vous croyez que l’avortement devrait être légalisé.

Franchissez la ligne... si vous croyez que les hommes et les femmes sont traités de façon égale.

*Adapté du Working Across Difference Manual de CUSO.*

# Les souvenirs

*Objectifs : Réfléchir sur les souvenirs positifs avec chaque membre du groupe. Créer un souvenir personnel.*

*Matériel : Des feuilles de papier non lignées et des stylos.*

1. Demandez à tous les participants de s’asseoir en cercle autour d’une table ou sur le plancher. Demandez-leur d’écrire leur nom sur le coin inférieur droit de la feuille de papier (vous devriez participer vous aussi) et de tracer une petite boîte autour de leur nom.
2. Indiquez qu’il s’agit de la fin d’un échange très intense rempli de souvenirs positifs. Expliquez que cette activité se déroulera en silence. Demandez aux participants de réfléchir aux souvenirs positifs qu’ils ont au sujet des autres membres du groupe.
3. Demandez aux participants de remettre leur feuille de papier à la personne à leur droite. Demandez-leur ensuite de résumer en un maximum de trois lignes leur souvenir le plus positif de la personne dont le nom apparaît sur la feuille de papier, Quand ils auront terminé, demandez-leur de plier la feuille de sorte que leur note soit dissimulée, puis de remettre la feuille à la personne à leur droite. Poursuivez le jeu jusqu’à ce que les participants reçoivent leur propre feuille.
4. Laissez aux participants suffisamment de temps pour lire les commentaires écrits sur leur feuille. Les participants peuvent lire en prenant une marche ou en s’assoyant en silence.

*Option : Vous pouvez demander aux participants d’écrire une phrase décrivant ce qu’ils apprécient le plus de chaque personne.*

*Cette activité peut être combinée à d’autres activités de clôture. Conçu par 2 Worlds Training and Consulting,* [*www.2worlds.ca.*](http://www.2worlds.ca/)

# Penséesetsentimentsvis-à-vis votreexpérience dans le cadre de l’échange

*Objectifs : Amener les participants à réfléchir à leur expérience. Permettre aux participants de reconnaître les similarités. Amener les participants à associer leurs expériences avec les objectifs d’apprentissage.*

*Matériel : Des copies de votre version de ce questionnaire, du papier et des crayons.*

Sous forme de points, veuillez répondre aux questions suivantes.

* 1. Quelle est la chose la plus intéressante au sujet de votre familled’accueil?
  2. Veuillez dresser une liste des similarités et des différences entre le mode de vie de votre famille d’accueil et celui de votre propre famille.

Similarités Différences

* 1. Veuillez indiquer les similarités ou différences que vous avec constatées entre votre communauté d’accueil et votre propre communauté.

Communauté d’accueil Ta communauté

* + 1. musique
    2. loisirs
    3. développement rural ou urbain
    4. architecture
    5. emploi
    6. ) coût de la vie
    7. religion
  1. Entrevue avec votre famille d’accueil au sujet de .
     1. Consignez cette information.
     2. Quelle sont vos opinions et vos sentiments sur cesujet?
  2. Comme notre thème consiste en les enjeux environnementaux, qu’avez-vous constaté au sujet :
     1. des règlements régissant le tabagisme?
     2. de la pollution automobile et industrielle?
     3. de la pollution musicale?
     4. des pluies acides?
     5. du recyclage?
  3. Comment cet échange a-t-il changé votre perception du Canada?

*Conçu par le groupe Échange Visions de l’école Edward Milne, Sooke, Colombie-Britannique.*