

ANNEXE 1

CONTENU DU KIT DE MOBILITE

SERVICE INTERNATIONAL

	Format	Outil	Thématique	matériel	Timing
APERÔ INTERNATIONAL EN CONTINU					
1	Energizer	Le jeu de la mappemonde	Migrations		0h05
2	Energizer	Jeu des saluts du monde	Interculturalité		0h10
3	Témoignage	Volontaire européen	Expérience		0h15
4	Jeu en équipe / débat	Cultionary	Préjugés		0h15
5	Jeu de team building	Chaises musicales trilingues	Déblocage linguistique		0h15
6	Vidéo / débat	The DNA Journey	Préjugés		0h15
7	Jeu en équipe / débat	Jeu des citrons	Interculturalité/ Préjugés		0h15
SOUS-TOTAL					1h30
9	Déambulations	Expo de la mobilité	Panneaux sur les différentes options de la mobilité : - Voyage - Volontariat - Au pair - Travail - Stage - Études - Vacances-travail - Chantiers - Séjours linguistiques		0h25
11	EVALUTATION	Débat mouvant	Sur 4 critères		0h05

			- Utilité des infos pour mieux comprendre les enjeux de la mobilité - Dynamique du format - Interconnaissance avec le groupe - Dynamique récréative		
TOTAL					2H00

Outils annexes :

- Émission sur France inter
- Les ppt sur les préjugés cf volontaires européens
- Sitographie sur les opportunités
- Planning des rencontres sur la mobilité à venir

LA CARTE DU MONDE DYNAMIQUE

Origine(s) de cette animation

Repris par les Réseaux jeunes et le RED

Objectifs généraux

Apprendre à se connaître dans un groupe

Prendre conscience que la diversité culturelle est une réalité ancienne

Echanger sur les motivations du voyage

Publics

Tout type de public

Jusqu'à 150

L'animation

Durée : 30 min

Matériel

Une grande salle

Un micro ou système d'amplification de la voix en très grand groupe

Le jeu

Vous choisirez une grande salle où le groupe peut se déplacer facilement.

La salle représente la carte du monde.

Demander à chaque participant de se placer dans la salle en fonction de :

1 - son lieu d'habitation

2 - son lieu de naissance

3 - le lieu de naissance le plus éloigné de la France métropolitaine d'un de ses grands parents

4 - le lieu de stage ou de voyage d'étude à l'étranger

5 – le pays de ses rêves pour voyager ou habiter

A chaque « nouvelle carte », interrogez quelques participants (surtout les cas isolés ou à la marge) pour apporter des précisions sur : les lieux, les raisons des migrations, le thème du stage.....

Quels enseignements ?

A débattre en groupe : Unité ou diversité ? L'immigration une longue tradition française ? Quelles motivations ? Pourquoi cette destination de stage... ? 2 Fiche partage valeur ajoutée RED 2013

Prolongements possibles :

Les craintes et les motivations d'un voyage ou d'un stage à l'étranger (photolangage, post-it)

Activités sur les migrations

CULTIONARY

Origine(s) de cette animation

Kit pédagogique “tous différents - tous égaux”, Direction de la Jeunesse et du Sport, Conseil de l’Europe, 2ème édition

Quelle est la première image que vous avez d’une personne d’un autre pays ?

De quelle manière la traduiriez-vous par un dessin ?

Si vous aimez «Pictionary», vous allez adorer «Cultionary».

Thèmes abordés

Images, stéréotypes et préjugés

Objectifs

- Travailler sur nos stéréotypes et nos préjugés à propos des autres, afin de les analyser.
- Travailler sur les images que nous avons des groupes minoritaires.
- Comprendre comment fonctionnent les stéréotypes.
- Générer une créativité et des idées spontanées de la part du groupe.

Préparation

- Une liste de mots à illustrer
- Un tableau de papier et un marqueur pour noter les scores
- Des feuilles de papier (format A4) et des stylos pour les dessins du groupe
- Du scotch ou des punaises pour afficher les dessins

Durée : De 45 minutes à 2 heures (selon la taille du groupe)

Taille du groupe : Indifférente

Instructions

1. Demandez aux participants de former des équipes de 3-4.
2. Demandez aux équipes de se procurer des feuilles de papier et un stylo, et de s’asseoir dans un coin, un peu à l’écart des autres.
3. Appelez un des membres de chaque équipe et donnez-leur un mot.
4. Demandez-leur de rejoindre leurs groupes et de traduire le mot par un dessin, tandis que les autres membres de l’équipe tentent de deviner de quoi il s’agit. Ils ne doivent dessiner ni chiffres, ni mots et ne pas parler, si ce n’est

pour confirmer l'exactitude de la réponse.

5. Le reste de l'équipe doit seulement proposer des solutions, et ne pas poser de questions.

6. Si la réponse a été trouvée, l'équipe l'annonce et marque 1 point. Sinon, elle marque 0 point. Inscrivez le score sur le tableau.

7. Après avoir fait le tour de toutes les équipes, demandez au dessinateur de chaque équipe d'inscrire le mot sous leur dessin, qu'il soit terminé ou non.

8. Demandez ensuite aux équipes de choisir un autre dessinateur. Faites en sorte que chacun puisse dessiner au moins une fois.

9. A la fin, demandez aux groupes d'afficher leurs dessins, afin qu'ils puissent comparer et discuter des différentes interprétations et des images associées aux mots.

Compte rendu et évaluation

- Procédez en petits groupes (éventuellement en conservant les mêmes équipes). Demandez aux participants si l'activité leur a semblé difficile et pourquoi.
- Demandez ensuite aux participants d'observer les dessins affichés et de comparer les diverses images associées aux mots, ainsi que la diversité d'interprétation. Demandez-leur si ces images correspondent ou non à la réalité et interrogez les dessinateurs à propos des images qu'ils ont choisies pour illustrer les mots.
- Continuez en discutant de l'origine de nos images : Sont-elles positives ou négatives, et quelles sont leurs effets sur nos relations avec les personnes concernées ?

Conseils pour l'animateur

Si le groupe est restreint, vous pouvez jouer en un seul groupe. Au premier tour, demandez à une personne de dessiner. Au tour suivant, c'est la personne qui trouve la solution qui dessine.

N'oubliez pas que les personnes qui se considèrent comme de piètres dessinateurs risquent de craindre que ce jeu ne soit difficile. Rassurez-les en leur expliquant que ce ne sont pas les chefs-d'oeuvre qui vous intéressent et encouragez-les à se lancer.

Cette activité est susceptible de faire ressortir les stéréotypes les plus immédiats et les plus communs à propos des autres, notamment les étrangers et les minorités. C'est un jeu très créatif et amusant. Cependant, il est capital que cette activité ne se limite pas aux dessins, mais que les groupes réfléchissent aux risques des stéréotypes et à l'origine des images que nous avons des autres.

Chacun de nous a besoin de stéréotypes pour établir un lien avec notre environnement et les personnes qui nous entourent. Nous avons tous des stéréotypes ; cela n'est pas seulement inévitable, c'est nécessaire. Par conséquent, il faut éviter tout jugement sur les stéréotypes des participants. L'évaluation et la discussion doivent contribuer à la prise de conscience de ce que sont les stéréotypes : des images et des suppositions qui, bien souvent, n'ont pas

grand chose à voir avec la réalité. Être attentif aux stéréotypes et aux risques que comporte le fait de les prendre pour argent comptant est certainement la meilleure façon de prévenir les préjugés qui conduisent à la discrimination. Il est intéressant de noter que nous avons rarement des clichés sur les personnes avec qui nous avons peu de contact. Par exemple, réfléchissez à vos stéréotypes à propos des habitants de Slovaquie, de Roumanie, de Saint-Marin ou du Bhoutan ; tout au plus pensons-nous que «ce sont des gens charmants». Nous vous suggérons par conséquent d'inclure dans votre liste de mots le nom d'une minorité représentée dans votre pays et d'une autre, au contraire, non représentée, et avec laquelle le groupe aura eu peu de contacts directs. Demandez aux participants de s'interroger sur les différences entre les stéréotypes et les raisons qui motivent ces différences.

L'un des autres points à soulever durant cette discussion est l'origine des stéréotypes : le rôle des médias, de l'éducation scolaire, de la famille et du groupe de pairs.

Concernant Cultionary :

Les règles du jeu et le choix des mots à illustrer doivent être fonction du contexte culturel et national du groupe. Par conséquent, les mots de la liste ci-dessous ne sont que des suggestions ; à vous de les adapter à vos besoins spécifiques. Si, par exemple, vous envisagez de faire illustrer des nationalités, il sera important d'interdire l'utilisation des drapeaux ou des symboles des devises nationales - ce serait trop facile ! D'autre part, pour empêcher les participants de deviner par séquences d'idées, il sera important d'alterner le nom de minorités avec d'autres mots relatifs à des concepts, des objets ou des personnes sans rapport avec le sujet. Par exemple, si vous voulez les faire représenter un Hongrois, un Roumain et un Français, il sera mieux de commencer par «Hongrois», puis de proposer «racisme» ou «minorité», et ensuite «Roumain» suivi de «ami», et seulement enfin «Français». Cela apportera de la variété, stimulera la compétition et rendra l'activité plus amusante.

Suggestions de mots à illustrer

Racisme - Différence - Éducation - Discrimination - Antisémitisme - Réfugié
- Conflit - Européen - Ressortissant national (du pays dans lequel se déroule l'activité) - Paysan - Pauvreté - Musulman - Homosexuel - Égalité
- Séropositif(ve) - Rom (Tsigane ou Voyageur) - Japonais - Russe - Africain
- Droits de l'homme - Médias - Touriste - Étranger - Solidarité - Réfugié
- Aveugle - Amour - Arabe - Moldave.

Suggestions de suivi

Encouragez les membres du groupe à une conscience accrue de l'emploi de stéréotypes par les médias, la publicité et de leur réaction face aux stéréotypes. Demandez-leur de réfléchir à des exemples qu'ils présenteront lors de la prochaine session.

Les images que nous avons des autres personnes et cultures proviennent aussi

de la musique.

LE JEU DES SALUTS DU MONDE

PROPOSITION :

Aller à la rencontre de l'Autre, c'est d'abord le saluer... mais comment s'y prendre quand on ne se connaît pas ? Il faut tout d'abord s'approprier, comme nous le dit le Petit Prince. Prendre le temps de la rencontre pour découvrir qui est l'autre, sa culture, son environnement, son histoire.

Objectifs généraux

Découvrir la diversité culturelle et analyser son impact (sur soi-même et les autres).

Ce jeu est pertinent pour démarrer une rencontre, pour introduire un échange sur les obstacles à la rencontre de l'autre.

Ressources nécessaires :

Prévoir un papier par participant.e.

Imprimer les différentes manières de dire « bonjour » sur des feuilles indépendantes (sans les lieux d'origine), pliées en quatre.

Fiches des différents « salutations » en annexe.

Publics

Tout public. Dès le CE1

Durée : 20 minutes

Déroulement :

Temps 1 : pioche (3 mm)

Chaque participant.e pioche une feuille sur laquelle figure une manière de saluer, il/elle lit son contenu (en gardant l'information pour lui/elle). (si le groupe est plus grand, il suffit de mettre des salutations en doublons.

Temps 2 : salutations (7 mm)

Au signal de l'animateur.trice, les membres du groupe doivent aller se saluer un.e par un.e de la façon décrite sur leur papier. Chacun.e salue tout le monde et retrouve ainsi son binôme.

Temps 3 : débat (10 mm)

Au signal, l'animateur.trice pose les questions suivantes pour amorcer la discussion :

- Qu'avez-vous ressenti ? Était-ce facile ou difficile de faire votre salut ? Les saluts des autres membres du groupe vous ont-ils gêné ?
- Comment avez-vous commencé à saluer les autres au début du jeu ? Votre façon de saluer a-t-elle évolué au cours du jeu ?
- Avez-vous pris plus le temps d'observer les autres au fur et à mesure du jeu ?
- Selon vous à quel pays correspond quel salut ? Quelles sont nos manières de dire bonjour dans notre culture ?
- Avez-vous déjà été surpris par des manières de dire bonjour que vous n'avez pas comprises ?
- Plus largement avez-vous déjà vécu dans le cadre de rencontres interculturelles des situations qui vous ont surpris ?

Source : <https://ccfd-terresolidaire.org/mob/action-et-spiritualite/vivre-le-careme-2018/nos-outils-d-animation-6031>

LE JEU DES CHAISES NON MUSICALES

PROPOSITION :

Jouer en apprenant de nouveaux mots dans de nouvelles langues

Objectifs généraux

Se rendre compte que l'on peut rapidement apprendre quelques mots de base dans plusieurs langues par la répétition sans avoir peur du regard des autres. Démystifier l'apprentissage d'une langue et de fait, lever le frein linguistique à la mobilité

Ressources nécessaires :

Prévoir un nombre de chaises comme suit : autant de chaises que de participants moins une

Un paperboard

Publics

Adultes

Durée : 15 minutes

Déroulement :

Temps 1 :

Disposer les chaises en cercles incluant le paperboard dans le cercle

Ecrire 5 mots faciles en colonne en française (bonjour, au revoir, merci, j'ai faim, j'ai soif...)

Puis écrire en face les mots traduits dans deux langues plus difficiles (s'appuyer sur les connaissances linguistiques des participants)

Décider de l'action à réaliser lorsque l'on prononce le mot dans l'une des trois langues :

- Bonjour : tout le monde se lève et change de chaise
- Au revoir : les deux personnes de chaque côté de la personne à laquelle on dit au revoir doivent intervertir les chaises
- Merci : toutes les personnes avec un pantalon noir changent de chaise
- J'ai faim : toutes les filles changent de chaise
- J'ai froid : tous les garçons changent de chaise

Enfin, faire répéter le public pour s'approprier la prononciation des mots

Temps 2 :

Une personne se décide pour être au milieu

Elle dit un mot dans l'une des trois langues, et tout le monde doit réaliser l'action. Pendant ce temps, la personne essaiera de s'asseoir pendant que les autres changent de chaise.

On continue le temps que l'on souhaite

LE JEU DES CITRONS

PROPOSITION :

Dépasser ses préjugés

ORIGINE ET OBJECTIFS

- Prendre conscience des différences individuelles.
- Comprendre la relation entre les généralisations et les stéréotypes.

Association APTÉ de Poitiers éducation au médias et à l'image

<http://www.apte.asso.fr/sp/index.php>

ETAPES

Partie 1 :

Temps 1 :

Mettez tous les citrons sur une table afin que tout le monde puisse les voir. Demandez aux participants de décrire les caractéristiques d'un citron. (rond, jaune, acide...) Inscrivez les réponses au tableau.

Temps 2 :

Divisez les participants en petits groupes et donnez à chaque groupe un citron.

Demandez aux participants d'apprendre à connaître leur citron dans le détail en l'étudiant attentivement et en prenant note de toutes ses caractéristiques spécifiques.

Veillez à ce qu'ils n'abiment pas leur citron.

Ils peuvent lui donner un nom, lui inventer une histoire et commencer à le considérer comme une personne.

Temps 3 :

Après un court instant, demandez à quelqu'un de chaque groupe de parler de son citron aux autres.

Temps 4 :

Ramassez tous les citrons et mélangez-les. Demandez à une personne de chaque groupe de venir récupérer son citron.

Débat :

Pourquoi était-ce si facile pour vous de reconnaître votre citron ?

Avez-vous déjà changé d'opinion sur une personne après avoir appris à la connaître ?

Connaissez-vous quelqu'un qui aurait changé d'opinion sur vous, après avoir appris à vous connaître ?

Le voyage de l'ADN

PROPOSITION :

Dépasser ses préjugés

Objectifs généraux

Le voyage ouvre notre esprit et notre monde. Quand nous voyageons, nous nous immergeons dans différentes cultures, différentes coutumes. S'ouvrir à ces nouvelles expériences, c'est briser les frontières qui existent aujourd'hui, ces limites qui nous laissent croire que les choses qui nous divisent sont plus importantes que celles qui nous unissent. Dans cette vidéo baptisée #LetsOpenOurWorld, le site Momondo explore notre diversité et nous propose de découvrir de quelle façon nous sommes connectés au reste du monde.

Ressources nécessaires :

La vidéo The DNA JOURNEY

https://www.youtube.com/watch?v=tyaEQEmt5Is&feature=emb_logo

Publics

Adultes

Durée : 15 minutes

Déroulement :

Visionner la vidéo

Débattre autour de la question de savoir ce que chacun ferait dans la même situation, si les participants souhaiteraient connaître leurs différents pays d'origine, s'ils ont des membres de leur famille de pays lointains, s'ils ont changé leur vision de certaines populations avec les avoir connues...