

Jeu des peuples

Objectifs

- Les participant-e-s prennent conscience du caractère aléatoire des caractéristiques externes de l'identité de groupe
- Les participant-e-s prennent conscience de l'importance des caractéristiques externes de l'identité de groupe
- Les participant-e-s prennent conscience du potentiel conflictuel de l'identité de groupe

Participants

Âge : pour tous

Nombre : pas de limite.

Durée

1 heure

Matériel

Cartes caractéristiques, matériel de dessin, matériel d'apéro

Déroulement

Entrée en matière (15')

Les participant-e-s sont réparti-e-s en trois groupes. Chaque groupe forme un « peuple » avec des caractéristiques bien précises. Elles sont imposées et sont délibérément contraires, p.ex. parler fort est considéré comme poli pour un groupe alors que pour un autre groupe, c'est offensant.

Les groupes définissent ensuite un signe de salut traditionnel, des manières à table, un costume traditionnel et une danse populaire traditionnelle. Le groupe dessine le drapeau et exerce ses coutumes.

Partie principale (30')

Les groupes se rencontrent lors d'un apéro interculturel. Chaque groupe présente son drapeau et sa danse populaire. Les réactions aux présentations et à l'« échange culturel » de l'apéro mènent à des discussions.

L'objectif de la rencontre est d'élire le meilleur peuple. Pour cela, une votation est mise en place (les groupes peuvent aussi voter pour eux-mêmes).

Conclusion (15')

Questions pour la discussion

- Quel groupe a gagné et pourquoi?
- Où et quand ont eu lieu des conflits et comment ont-ils été gérés ? Un sentiment de « nous » a-t-il été créé parmi les participant-e-s ?

Thème annuel 2013/2014

« Voilà encourage l'intégration des différences »



- Quels sont les opportunités et les dangers d'une identité de groupe au sein d'une association de jeunes ?