

BARANGA

Jouer aux cartes peut vous apprendre plus que ce que vous pouviez imaginer !
Cet atelier permet aux participants d'expérimenter la rencontre interculturelle à travers le jeu de cartes et permettra de réfléchir aux enjeux de l'apprentissage interculturel.

Pour commencer:

- Facilitateurs : Au moins 2. Jusqu'à 6 pour un grand groupe.
- Nombre de participants: 12-30, répartis en tables de 4 à 6 personnes.
- Durée: 1h-1h30
 - 5 min d'introduction par les facilitateurs
 - 5 min d'exposition des règles aux participants.
 - 1 min de règle du silence (facilitateur)
 - 20 min de tournoi (participants)
 - 30 min de debriefing (facilitateurs et participants)
- Matériel :
 - Autocollants de différentes couleurs avec le numéro des tables.
 - Jeu de cartes
 - Plusieurs tables séparées les unes des autres
 - Règles

Objectifs :

- Faire en sorte que les participants s'expriment sur des situations portant sur l'interculturel
- Comprendre les raisons des réactions instinctives, dans le but d'être conscient des perceptions culturelles propres à chacun et de faciliter des expériences interculturelles
- Réfléchir à différentes approches interculturelles

Instructions :

Le facilitateur principal commence par introduire Baranga comme un simple jeu de cartes. Les différentes étapes du jeu sont expliquées, ainsi que le matériel disposé sur chaque table. Le facilitateur demande ensuite si quelqu'un a déjà joué au Baranga, puis invite ces participants à être observateurs. Les autres facilitateurs doivent assurer que la loi du silence est respectée, et observer les réactions des participants qui seront très importantes pour le debriefing à la fin de l'atelier.

Il est ensuite demandé aux participants de s'asseoir en petits groupes autour de chaque table, puis de commencer à jouer en suivant les règles qu'ils lisent. Les participants apprennent, expliquent et mettent en œuvre ces règles. S'il y a des questions des participants, les facilitateurs doivent y répondre discrètement à chaque table, et selon les règles dont ils disposent.

Une fois que chaque table a lu les règles et a commencé à jouer, le tournoi commence vraiment. Le facilitateur annonce la règle du silence. A partir de ce moment, personne n'est autorisée à parler, ni à utiliser un quelconque langage écrit. Les feuilles avec les règles sont retirées des tables. Après chaque tour, le perdant de chaque table doit se diriger vers la table en dessous de la sienne (les tables sont numérotées) et le gagnant monte d'une table. Ce fonctionnement dure ainsi 4-5 tours et doit durer au total 20 minutes. Après le jeu, le groupe se rassemble et commence la séance de debriefing.

Debriefing :

Commencer la discussion avec ce qui s'est passé pendant le jeu, et en particulier avec les réactions des participants. Les facilitateurs doivent poser différentes questions aux participants et les

encourager à intervenir autant que possible, en gardant en tête les objectifs du jeu et font converger la discussion dans cette direction.

- Comment t'es-tu senti. (Frustré? Intéressé? Curieux? Perturbé ? Désorienté ?)
- Quand as-tu réalisé que les règles étaient différentes sur chaque table?
 - Comment as-tu réagi?
 - Que s'est-il passé pendant le tournoi?
 - Quels sont les liens entre ce jeu et la réalité?
 - La prochaine fois, agirais-tu différemment?

Les facilitateurs doivent inciter tous les participants à exprimer leurs sentiments et leurs réactions.

- Avez-vous observé autre chose de particulier durant le jeu?

Thématiques qui doivent être évoquées:

- Différences de « règles » entre les pays
- Héritage (éducatif, culturel, ..) de normes et de stéréotypes qui influent nos réactions
- Importance d'être compris et de comprendre ce qui est dit
- Comment nous comportons-nous dans un pays étranger, de notre propre point de vue culturel? Jusqu'à quel point un individu peut-il accepter des règles locales et à partir de quand cherche-t-il à imposer ses propres règles?
- Le droit d'avoir un œil critique, de discuter et d'apprendre des contraintes et par la suite, trouver une solution commune.

Il est pertinent d'utiliser des exemples tirées de situations interculturelles (situations concrètes, nourriture, habits, ...) afin de mettre en valeur les réactions du groupe vis-à-vis d'éléments interculturels et/ou quand le débat commence à dériver. Il est également intéressant de mettre en lumière différentes opinions sur les croyances personnelles ou collectives.

Afin de finaliser le debriefing, les facilitateurs peuvent utiliser un outil utile appelé "l'iceberg". Il permet à chacun de visualiser ce qui est lié à une perception spontanée, et ce qui n'est pas un "affrontement" interculturel. Voir Toolkit 4 "apprentissage interculturel", p. 19 sur http://youth-partnership-eu.coe.int/youth-partnership/publications/T-kits/T_kits. L'iceberg montre quels éléments d'une culture peuvent être repérés immédiatement et quels éléments nécessitent un certain temps pour être découverts. Cela permet d'illustrer concrètement ce qui a pu être dit, en théorie, dans le debriefing. Le facilitateur dessine et retranscrit l'iceberg des éléments culturels sur un paperboard.

Pour clôturer le débat:

- Être attentif à ne pas donner le mot final ni d'instructions générales comme "il faut faire ceci et pas cela", mais au contraire, finir sur une discussion ouverte.
- Rappeler aux participants qu'il s'agit d'un processus interculturel et avant tout, d'un parcours personnel.

Conseils:

- Étant donné que le debriefing est l'étape la plus importante, il est nécessaire de le préparer à l'avance avec l'équipe organisatrice.
- Essayer de rester mystérieux tandis que le jeu se déroule; l'intérêt réside principalement dans la surprise qu'il suscite.
- Faire attention de garder une atmosphère appropriée; l'équipe doit être concentrée et silencieuse. Si les facilitateurs parlent trop avec les participants, ils les divertissent du principal but de ce jeu.

- Faire attention à ce qui se passe à l'intérieur des groupes (questions, difficultés), ce qui est dit peut être délicat.
- Il est possible d'avoir les mêmes règles dans 2 groupes différents, cependant les tables doivent être très éloignées les unes des autres.

Annexe:

Le but principal de ce jeu de cartes est de simuler les rencontres interculturelles. Chacun a ses propres règles de vie, ses normes et ses comportements. Dans le contexte de ce jeu, ils sont acquis dès le premier tour à sa propre table. Cela peut être comparé avec le premier temps de socialisation de l'individu pendant l'enfance. Les règles deviennent celles des participants et ils n'ont plus besoin des consignes inscrites sur les feuilles pour jouer au jeu ; de même que les parents qui n'ont plus besoin de dire à leurs enfants comment recevoir les invités, ni comment bien se comporter à table en mangeant. Les règles sont ainsi acquises. Cela se complique quand un participant change de table (simulation de rencontres entre différentes cultures) ou quand quelqu'un d'une autre table arrive et rend visite aux participants (immigrants, touristes). Parfois les joueurs ne réalisent même pas que les règles étaient différentes sur chaque table (ethnocentrisme) et pensent juste que les autres joueurs n'ont pas compris les règles et a fortiori le jeu. Il existe plusieurs stratégies pour permettre de continuer le jeu (gérer les différences culturelles) : on peut imposer ses règles du début, prendre les règles des autres participants (dans le but de gagner) ou encore créer un nouveau jeu avec de nouvelles règles. L'élément le plus important est la communication, qui est non-verbale, dans cette simulation. Plus on change de table (voyager, vivre dans des pays différents, échanger), plus on est à même de gérer les différences, car on s'attend déjà à ce que les règles soient différentes et on développe de nouvelles façons de les découvrir (sensibilité interculturelle), de les négocier ou bien de s'y adapter.

Pour plus d'informations, se référer aux annexes.