ENGAGEMENT AVEC LES SCIENCES, INCLUSION ET DIALOGUE INTERCULTUREL

Ressources pour la formation en compétences interculturelles pour les médiateurs et les animateurs scientifiques

PISEA

Promoting Intercultural Science Education for Adults

ENGAGEMENT AVEC LES SCIENCES, INCLUSION ET DIALOGUE INTERCULTUREL

Ressources pour la formation en compétences interculturelles pour les médiateurs et les animateurs scientifiques

Auteurs :

Vanessa Mignan, Céline Martineau, Association TRACES

Heidrun Schulze, Irene Besenbäck, Alina Natmessnig, Barbara Streicher, Science Center Netzwerk

Alicia Allgäuer, Margerita Piatti, Nadja Lehner, KOMPA

Vasso Siameti, Fedoua Beckerman, NAVET Science Center

Aliki Giannakopoulou, Ellinogermaniki Agogi

Luigi Cerri, Chiara Riccio, Fondazione idis – Città della Scienza

Cette publication fait partie du projet « PISEA – Promoting Intercultural Science Education for Adults » (2017-1-AT01- KA204-035073), financé avec l'appui du Programme Erasmus + de l'Union Européenne. Cette publication n'engage que ses auteurs et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

Publiée en 2019

CC BY-NC-ND 4.0

Bienvenue

Bienvenue, nous présentons ici nos ressources disponibles pour la formation en compétences interculturelles pour les médiateurs et les animateurs scientifiques

Nous proposons des outils pratiques pour les membres du personnel souhaitant approfondir ou améliorer leurs compétences interculturelles. Cette ressource comprend une série de modules de formation conçus pour être utilisés dans le cadre d'ateliers de formation. Ces modules peuvent être utilisés individuellement, ou pour constituer un programme de formation à l'aide de plusieurs, ou tous les modules.

Qui a rédigé ce support ?

La création de cette ressource a été coordonnée par Vanessa Mignan et Céline Martineau de l'Association TRACES, avec l'aide précieuse de tous les partenaires du projet PISEA. Les partenaires du projet PISEA sont des institutions favorisant l'engagement scientifique de cinq pays différents, et une ONG basée en Autriche travaillant avec un public de réfugiés, jeunes et adultes, sur des questions sociales, interculturelles et d'éducation. Ces partenaires sont : l'association ScienceCenter-Network basée à Vienne en Autriche, le principal partenaire, l'école Ellinogermaniki Agogi à Attika en Grèce, l'Association Traces à Paris en France, le NAVET Scient Center à Borås en Suède, la Fondazione idis - Città della Scienza à Naples en Italie, et l'ONG Kompa au sein de Caritas à Vienne en Autriche.

Certains d'entre nous travaillent déjà avec des groupes marginalisés de migrants ou de réfugiés depuis environ deux ans, nous avons donc beaucoup appris sur le potentiel et les défis que présente ce travail avec des publics très divers, et l'importance de la promotion du dialogue interculturel par l'éducation scientifique informelle.

En tant que professionnels du terrain, nous souhaitons partager nos expériences et développer de nouveaux outils et de nouvelles ressources. Nous souhaitons construire une communauté internationale d'institutions favorisant l'engagement scientifique qui cherchent à devenir des lieux à la fois propices à l'apprentissage informel des sciences de façon socialement inclusive, et au dialogue interculturel autour des sciences.

Le Projet PISEA, qu'est-ce que c'est ?

PISEA, Promoting Intercultural and Inclusive Science Education for Adults, Promouvoir une éducation scientifique interculturelle et inclusive auprès des adultes, est un projet européen dont le but est de rendre l'apprentissage scientifique informel et l'engagement scientifique plus inclusifs, et plus pertinents pour les adultes marginalisés, plus particulièrement pour les groupes de migrants et de réfugiés faisant face à des obstacles comme la barrière de la langue, les difficultés économiques, sociales, éducatives ou culturelles, ou la discrimination.

Le projet PISEA a pour ambition de faire des institutions favorisant l'engagement scientifique des lieux où l'apprentissage des sciences par les adultes incorpore la dimension interculturelle et inclusive. Ce projet s'adresse aux médiateurs et aux professionnels de la vulgarisation scientifique, ainsi qu'au personnel de direction et au reste du personnel des institutions. Il fournit des ressources sous forme de recommandations et de bonnes pratiques, de formations et d'évènements multiplicateurs. Ce projet concerne aussi directement les groupes de réfugiés et de migrants marginalisés en tant qu'apprenants adultes en charge d'un nombre d'activités de coopération scientifique.

Pour plus de renseignements sur le projet, veuillez consulter http://www.pisea.eu

Table des matières

Bienvenue 5

Qui a rédigé cette ressource ? 5

Le Projet PISEA, qu'est-ce que c'est ? 6

Table des matières 7

Pourquoi fournir une ressource pour la formation ? 9

Comment utiliser les documents de formation avec les médiateurs et les animateurs scientifiques ? 11

Les prérequis pour les formateurs 11

Exemples de programmes de formation 11

Liste des modules de formation 12

Le Haïku des valeurs 13

D'accord / Pas d'accord 15

La Culture Albatrosienne 17

BARNGA - le jeu de cartes 21

La carte de la communication 27

Couper les coins 29

Molécules d'identité 31

Vivre les valeurs 35

Objets migrateurs : travailler avec les réfugiés/migrants comme co-médiateurs 37

Un pas en avant 41

Puzzle Stens 47

La stratégie du brainstorming en Carrousel 49

World Café 51
Remerciements 54
PARTENAIRES DU PROJET PISEA 55
Mentions légales 56

Pourquoi fournir un support de formation ?

L'inclusion est une réponse au défi de mixité et de diversité posé par la société. En tant que professionnels de l'engagement scientifique travaillant dans votre sphère d'influence, vous pouvez être acteurs de ce changement.

Le développement professionnel du personnel des institutions favorisant l'engagement scientifique et le développement des compétences interculturelles clés sont essentiels pour amorcer un changement intentionnel, profond et durable. Les médiateurs, les animateurs scientifiques et les autres membres du personnel possèdent déjà nombre de compétences utiles pour travailler avec de nouveaux publics. Sur certains aspects, pour certaines compétences, le personnel peut avoir besoin de formations complémentaires. Il est indispensable que chaque membre du personnel comprenne à quel point il est important de travailler avec les groupes marginalisés, travailler sur la démarche interculturelle, que ce soit pour leur évolution professionnelle ou pour l'institution pour laquelle ils travaillent.

Enfin, la définition de l'inclusion se limite souvent à la question de l'accès, mais nous pouvons, et nous devons élargir cette vision. La diversité des partenariats et des équipes mêmes doit être prise en compte. Une équipe de travail diversifiée permettra d'apporter des points de vue et des compétences multiples, en soi cela contribuera à donner vie et à mettre en œuvre la démarche inclusive de l'institution.

En complément de cette ressource, nous recommandons que vous alliez consulter les deux autres ressources du projet PISEA, c'est-à-dire :

- Les compétences clés inclusives et interculturelles pour les professionnels de la coopération scientifique : ce guide présente l'ensemble des compétences et des aptitudes utiles et pertinentes dans le cadre d'un travail avec les groupes marginalisés de migrants et de réfugiés adultes.
- Le manuel des activités pilotes pour l'engagement scientifique, compilé par nos partenaires pour tester les

formats, les méthodes et les activités innovantes appliquées avec les groupes marginalisés de migrants et de réfugiés. Ce manuel permet de partager les bonnes pratiques et les expériences tirées de ces activités.

Ces ressources peuvent être téléchargées sur le site Internet EPALE sur les projets européen pour l'éducation à l'âge adulte (https://ec.europa.eu/epale/), ainsi que sur le site internet du projet (www.pisea.eu)

Comment utiliser les ressources de formation pour les médiateurs et les animateurs scientifiques ?

Chaque module de formation est conçu de manière à développer les compétences professionnelles définies comme faisant partie des compétences clés.

Chaque module de formation comprend :

- Les objectifs d'apprentissage
- La durée
- Le niveau de complexité
- La description du rôle de l'animateur
- Le processus lors de la prestation

Les prérequis pour les formateurs

Avant de débuter, il est crucial que les formateurs :

- Prennent connaissance des données culturelles, sociales et historiques, et
- Vérifient leurs propres préjugés

Pendant la formation, le but est d'instaurer un climat de confiance. Il faut donc être constamment vigilant et surveiller les interactions entre les participants et vous, et entre les participants eux-mêmes pour porter votre attention sur de potentiels positionnements dominant/dominé, majorité/minorité, etc., car le contexte autour de la communication n'est pas neutre.

En plus de cette ressource de formation, vous devrez régulièrement évaluer votre travail, et l'appui de vos pairs.

Exemples de programmes de formation

Les modules de formation peuvent être utilisés individuellement, ou constituer un programme de formation personnalisé à l'aide de plusieurs, ou de tous les modules.

Durée de la formation	**1/2 journée de formation**		**1 journée de formation**		**1 ½ journées de formation**	**2 journées de formation**
Complexité	De★ à ★★	De★★★★ à ★★★★	De★ à ★★	De★★★★ à ★★★★	De★★★★ à ★★★★	De★★★★ à ★★★★
Activités proposées	Molécules d'identité + D'accord/ Pas d'accord	Barnga + Molécules d'identité	Un pas en avant + Puzzle Stens	Barnga + Haïku des valeurs	Couper les coins + La Culture Albatrosienne	Barnga + Le Carrousel + Le Haïku des valeurs

Liste des modules de formation

Le Haïku des valeurs 13
D'accord / Pas d'accord 15
La Culture Albatrosienne 17
BARNGA - le jeu de cartes 21
La carte de la communication 27
Couper les coins 29
Molécules d'identité 31
Vivre les valeurs 35
Objets migrateurs : travailler avec les réfugiés/migrants comme comédiateurs 37
Un pas en avant 41
Puzzle Stens 47
La stratégie du brainstorming en Carrousel 49
World Café 51

Le Haïku des valeurs

Source : adaptée par Ellinogemaniki Agogi du Projet Erasmus + Enquiring Classroom

Objectif de l'activité : vivre les difficultés que nous rencontrons lorsque nous tentons d'expliquer des valeurs dont nous pensons souvent connaître la signification, tout en puisant dans la force de la poésie et de son langage, tout en travaillant ensemble.

Durée : 15-30 min

Complexité : ★★★

Matériel requis :

- Il vous faut du papier, des stylos et les cartes valeurs (petites cartes comportant les valeurs d'un côté, l'autre face reste vierge) et

Rôle de l'animateur : créer une atmosphère calme, donner les consignes et faciliter la discussion.

Processus :

Décider avec quelles valeurs travailler, et préparer les cartes valeurs.

Préparer les consignes suivantes, sur un panneau ou un tableau blanc, ainsi tout le monde peut voir les consignes pendant l'exercice :

• Ligne 1 : un mot, un nom, pour décrire ce dont il s'agit dans ce poème (par exemple un rapport avec la valeur liberté, équité ou inclusion),

• Ligne 2 : 2 mots, des adjectifs, pouvant décrire que quelque chose est comme...

• Ligne 3 : trois mots, des verbes, pour décrire ce que fait cette valeur...,

• Ligne 4 : quatre mots, c'est-à-dire une phrase, qui exprime un sentiment (ce que représente pour vous l'interprétation de cette valeur), et

• Ligne 5 : un mot, le même mot que dans la ligne 1, et dans cet exemple une métaphore de cette valeur. Suivez ce déroulé avec les participants, et expliquez les catégories des noms, adjectifs, verbes et synonymes en donnant des explications et des exemples.

Répartir les participants en petits groupes, des groupes de trois de préférence.

• Distribuer une feuille et un crayon à chaque groupe,

• Afficher les consignes ci-dessus sur un panneau ou un tableau, et expliquer l'exercice,

- Un projecteur et écran pour la présentation PowerPoint.

• Laisser chaque groupe choisir une carte valeur (face cachée)

• Laisser un peu de temps pour l'exercice en groupe (environ 10 min)

• Afficher et discuter. Placer les haïkus au mur, laisser chaque groupe lire leur poème à voix haute. Discuter au sujet du langage poétique utilisé, et des valeurs représentées.

D'accord / Pas d'accord

Source : adaptée par Ellinogemaniki Agogi du Projet Erasmus + Enquiring Classroom

Objectif de cette activité : apprendre comment dialoguer et accepter les opinions des autres personnes.

Durée : 15-45 min

Complexité : ★★

Matériel requis :

Du ruban adhésif pour créer une ligne au sol parcourant la longueur de la pièce,

Deux feuilles en format A4 avec les mots « D'accord » et « Pas d'accord » placées de chaque côté de la ligne, et un espace libre.

Rôle de l'animateur : créer une atmosphère calme, donner les consignes et faciliter la discussion.

Processus :

1. Cet exercice se déroulera debout, et nécessitera de pouvoir se déplacer physiquement.
2. Expliquer aux participants : le jeu consiste à se placer le long de la ligne D'accord-Pas d'accord, en fonction de leur avis sur chaque affirmation lue par l'animateur.trice. S'assurer que les participants ont bien compris qu'il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse, mais il ne s'agit pas non plus de juste « donner son avis » : chacun.e doit pouvoir donner les raisons, réfléchir et être prêt.e à changer d'avis. Les personnes participent en se déplaçant. Un exemple d'affirmation : « la science est neutre ».
3. Proposer régulièrement aux participants la possibilité de changer d'avis et de poser des questions.
4. L'animateur va continuellement refléter les réponses, chercher à clarifier et créer des liens/distinctions entre les différentes raisons et définitions, tel que « X a dit que... mais Y a dit que... et Z a dit que... »
5. Les participants se rendront compte au fil de l'activité que les désaccords proviennent parfois de différences dans les définitions, et que lorsqu'un groupe paraît

atteindre un consensus, ce n'est pas forcément le cas car des personnes peuvent avoir leur propre compréhension d'un terme, différente d'une autre personne.

La Culture Albatrosienne

Source : adapté de >http://crossingborders.dk/wp-content/uploads/2015/08/1-Visiting-the-albatros-culture.pdf

Objectif de l'activité : comprendre les comportements d'autres cultures, accepter et respecter les différences

Durée : 60 min

Complexité : ★★

Matériel requis : Chaises pour les participants, consignes, un bol, des cacahuètes

Remarque: Doit être animé par une animatrice et un animateur

Rôle de l'animateur : donner les instructions, guider l'activité et animer le débriefing

Processus :

Dans la culture albatrosienne, la terre est sacrée. Dans la hiérarchie sociale, les femmes sont au-dessus des hommes et pour cette raison, seules les femmes ont le droit de toucher le sol. Les femmes sont également considérées comme des êtres sacrés.

Les hommes ne doivent pas toucher ce qui vient de la terre ; c'est pourquoi les hommes sont nourris par les femmes, en effet seules les femmes sont autorisées à toucher la nourriture. Les cacahuètes sont le fruit de la terre, elles sont considérées comme aliments sacrés. Les hommes doivent protéger les femmes. Pour cette raison les hommes marchent toujours devant les femmes, et ils goûtent avant que les femmes ne mangent.

Une femme est à genoux à côté d'un homme assis sur une chaise parce qu'elle seule est autorisée à être en contact avec la terre sacrée.

Les hommes ont le droit de toucher les femmes quand les femmes baissent la tête vers le sol. C'est un signe de gratitude envers la terre nourricière - ainsi les hommes se rapprochent de la terre sacrée, par le truchement des femmes.

Disposition : les chaises sont placées en cercle dans une salle vide, sauf pour l'animateur : si l'animateur est un homme il sera assis sur une chaise au centre du cercle et si l'animatrice est une femme elle se place à genoux à côté de lui.

Etape 1 : : Les participants entrent dans la pièce. La seule information qui leur a été

donnée est qu'ils sont des invités découvrant une nouvelle culture.

Il existe 3 formes de communication en langage Albatros (que les participants ignorent) :

- Shhhh !! = un signal négatif, pour un comportement incorrect,

- Mmmm !! = un signal positif, pour un comportement correct, et

- un claquement de langue = un signal qu'il faut faire quelque chose.

Le peuple vivant sur l'île d'Albatros est toujours très respectueux, ils sont prévenants avec les autres. Ils sourient beaucoup et ont l'air heureux.

Etape 2 : L'activité va se dérouler comme suit (tout en laissant de la place pour la créativité) :

- L'animateur marche dans la salle pour venir se placer devant l'animatrice,

- Pour prendre place : l'animatrice fait des signes afin que tous les hommes s'asseyent sur une chaise, et les femmes prennent place au sol.

- Manger les cacahuètes : l'animatrice nourrit les hommes avec les cacahuètes, et elle donne les cacahuètes aux femmes, une fois que les hommes ont testé la nourriture, ainsi elles peuvent manger par elles-mêmes.

- Choisir une femme : les deux animateurs circulent dans la salle et désignent la participante qui a les plus grands pieds. Ils lui font signe de se mettre à genoux de l'autre côté de la chaise où l'animateur est assis, et,

- Les mains sur la tête : l'animateur place ses mains sur la tête des deux femmes à côté de lui, et leur baisse doucement la tête vers le sol.

APRES L'ACTIVITE :

Les animateurs demandent aux participants de retourner s'asseoir, et d'évaluer l'activité à l'aide des questions suivantes :

• Qu'avez-vous observé ?

Les animateurs prennent en note les observations des participants sur un tableau.

• Avez-vous remarqué quelque chose en particulier ?

• Que s'est-il passé ?

• Qu'ont ressenti les hommes pendant l'activité ? Qu'ont ressenti les femmes ?

A présent il est temps que les animateurs expliquent la culture albatrosienne

Les animateurs lisent les observations des participants notées au tableau à voix haute. Quelles remarques sont de l'ordre des interprétations de la culture, et quelles sont les véritables observations ?

Dernières questions / idées pour continuer le débat :

• Qu'avons-nous appris ?

• Etes-vous partis du principe que les femmes sont visées par une discrimination ? Pourquoi ?

• Notions de hiérarchies : en Europe, vers le haut = positif, à Albatros, vers le bas = positif

• Serait-ce possible que vous rencontriez cette situation dans un pays/une culture étrangère ?

• Comment pouvons-nous justifier un comportement, si nous ne connaissons pas les règles d'un bon comportement ?

BARNGA - le jeu de cartes

Source : Barnga : un jeu de simulation des chocs culturels, S. Thiagarajan & R. Thiagarajan

Objectif de l'activité : réaliser que différentes cultures perçoivent les choses différemment, et/ou jouent selon des règles différentes, prendre conscience de nos résistances, de notre style de communication et vivre un petit choc de culture.

Objectif : Minimum 9 joueurs

Durée : 60 à 80 min

Complexité : ★★

Matériel requis :

- 6 tables (ou moins pour un petit groupe, mais au moins 3 tables)

Pour chaque table : une copie des règles pour

Rôle de l'animateur : annoncer un tournoi, faire respecter strictement les règles, organiser un débriefing

Processus :

Les joueurs forment 6 (ou moins) groupes de taille similaire (3 à 6 joueurs) et s'installent à une table comportant les règles, et un jeu de cartes.

Donner quelques minutes (5 min approx.) aux joueurs pour lire les règles et s'entraîner au jeu des « Cinq Tours »

Une fois que tout le monde a compris le principe, les animateurs ramassent les règles du jeu, et en même temps ils imposent la consigne stricte de ne pas communiquer verbalement. Cela signifie que les joueurs peuvent faire des gestes ou dessiner s'ils le souhaitent, mais ils n'ont pas le droit de parler, ni de communiquer par une langue des signes, ni d'écrire des mots. Clairement, à partir de là, la communication se fait plus difficilement.

Les animateurs annoncent le tournoi. Ils s'installent, une fois tout le monde assis ils jouent tous à « Cinq Tours ».

Chaque partie dure quelques minutes. Lorsque l'animateur indiquent qu'il est temps de changer de table, voici la règle :

Le joueur* qui a gagné le plus de mains de cette partie se déplace vers la table avec un numéro supérieur (*si chaque table comporte 5 joueurs, alors 2 joueurs changent de table)

Le joueur* qui a perdu le plus de mains pendant cette partie descend vers la table avec

chaque joueur sur cette table, et un jeu de cartes (utiliser uniquement As à 10, pas de « têtes »)

un numéro inférieur (*si chaque table comporte 5 joueurs, alors 2 joueurs changent de table)

Débriefing :

Au moment de terminer le jeu, l'animateur va organiser un débriefing. Comme dans toute simulation, le débriefing est le moment le plus important. Environ 50% du temps prévu pour l'activité doit être réservé pour cette partie, et idéalement le débriefing se déroulera selon les phases suivantes, dans l'ordre :

PHASE 1 : Description

- A quoi vous attendiez-vous au début de l'activité ?
- Qu'avez-vous pensé ou ressenti pendant le jeu ?
- Quelles ont été vos plus grandes réussites / frustrations ? Qu'avez ressenti ?
- Le fait de ne pas pouvoir parler, est-ce un facteur qui a joué un rôle dans ce que vous ressentiez ?
- Que s'est-il passé ?
- Quand vous êtes-vous rendu compte que quelque chose clochait ?
- Comment avez-vous géré cela ?

Vous entendrez certainement des observations très différentes. Il est important de les entendre toutes. Certains penseront peut-être que des joueurs ont triché, ou qu'ils n'avaient pas bien appris les règles, ou que d'autres joueurs n'ont pas joué selon les règles parce qu'ils ne les ont pas comprises... L'hypothèse selon laquelle il existait différentes versions des règles sera mentionnée. Confirmer cette hypothèse après avoir donné suffisamment de temps pour formuler des propositions alternatives.

En fait, au début du jeu, chaque groupe a reçu une version légèrement différente des règles du jeu « Cinq Tours ». Une version des règles énonce par exemple que l'As est une carte forte, dans une autre c'est une carte faible. Dans une version les carreaux sont les atouts, dans une autre c'est le pique, et dans une autre il n'y a pas d'atouts. Ces variations sur quelques différences sont les seules différences présentes, quel que soit le nombre de groupes. Donc pratiquement tout est identique dans les règles, sauf un ou deux aspects.

PHASE 2 : Analyse

- Quelles sont les situations de la vie réelle qui sont reproduites ici dans Barnga ?
- Avez-vous déjà été dans une situation où les règles étaient différentes, mais vous n'en aviez pas conscience ?
- Comment ce jeu nous permet-il de nous concentrer sur les aspects cachés de la culture ?
- Quel est l'élément le plus important que vous ayez retenu après avoir joué à Barnga ?
- Et si vous aviez pu parler ?
- Et si le jeu avait duré plus longtemps ?
- Qu'est-ce que l'expérience de ce jeu vous inciterait à faire la prochaine fois que vous rencontrez cette situation « en vrai » ?

<u>Réflexions sur les problèmes apparus pendant le jeu :</u>

Pendant le jeu, chacun a fait de son mieux, mais chaque groupe évoluait avec différentes circonstances et différentes règles de base.

Beaucoup ont découvert (ou soupçonné) que les règles étaient différentes, mais n'ont pas

toujours su comment pallier ces divergences.

Même pour les personnes qui savaient que les règles étaient différentes, ils n'ont pas toujours su quoi faire pour atténuer les différences

Communiquer avec l'autre est quelque chose de difficile : cela requiert de la sensibilité et de la créativité

Les affirmations suivantes sont justes, même dans un contexte où presque tout est identique, avec quelques petites différences, parfois cachées. En fait, dans un cas où il n'existe que quelques différences à peine perceptibles, cela peut être encore plus difficile de les surmonter par rapport à un cas où les différences sont nombreuses et évidentes.

Malgré de nombreuses similarités, chacun va faire les choses à sa manière. Vous devez comprendre et réconcilier ces différences pour pouvoir avancer efficacement dans un groupe.

Fiches BARNGA : les règles des Cinq Tours

« Cinq tours » : règles du jeu

Distribution
La personne la plus âgée du groupe mélange les cartes avant de les distribuer face cachée, une par une à chaque personne (certains pourraient avoir moins de cartes que d'autres).

Démarrage
Le joueur situé à sa gauche commence en posant n'importe quelle carte. Chaque personne joue une carte à son tour. Cela représente un tour.

Jouer une couleur
La première carte jouée dans un tour peut être de n'importe quelle couleur. Chaque joueur doit poser une carte de cette même couleur s'il en a une quand vient son tour. S'il n'en a aucune, alors il peut poser une carte d'une autre couleur.

L'As
L'As est la carte la plus faible dans chaque couleur.

Atouts
Les cartes Carreaux sont les atouts. Si vous n'avez pas de carte de la couleur demandée dans votre jeu, poser un atout vous permet de remporter le tour. Un atout, même le 2, va battre un 7 de la couleur demandée.

Tours gagnants
La carte la plus haute remporte le tour. Le gagnant du tour ramasse toutes les cartes et les place face cachée devant lui.

Une partie
Le gagnant du tour pose la première carte du tour suivant. Dès qu'un joueur n'a plus de cartes dans son jeu, la partie est terminée.

Fin du jeu
La personne ayant remporté le plus de tours se lève et attend. Quand tous les groupes auront terminé, les gagnants changent de table.

« Cinq tours » : règles du jeu

Distribution
La personne la plus âgée du groupe mélange les cartes avant de les distribuer face cachée, une par une à chaque personne (certains pourraient avoir moins de cartes que d'autres).

Démarrage
Le joueur situé à sa gauche commence en posant n'importe quelle carte. Chaque personne joue une carte à son tour. Cela représente un tour.

Jouer une couleur
La première carte jouée dans un tour peut être de n'importe quelle couleur. Chaque joueur doit poser une carte de cette même couleur s'il en a une quand vient son tour. S'il n'en a aucune, alors il peut poser une carte d'une autre couleur.

L'As
L'As est la carte la plus forte dans chaque couleur.

Atouts
Les cartes Trèfles sont les atouts. Si vous n'avez pas de carte de la couleur demandée dans votre jeu, poser un atout vous permet de remporter le tour. Un atout, même le 2, va battre un 7 de la couleur demandée.

Tours gagnants
La carte la plus haute remporte le tour. Le gagnant du tour ramasse toutes les cartes et les place face cachée devant lui.

Une partie
Le gagnant du tour pose la première carte du tour suivant. Dès qu'un joueur n'a plus de cartes dans son jeu, la partie est terminée.

Fin du jeu
La personne ayant remporté le plus de tours se lève et attend. Quand tous les groupes auront terminé, les gagnants changent de table.

« Cinq tours » : règles du jeu

Distribution

La personne la plus âgée du groupe mélange les cartes avant de les distribuer face cachée, une par une à chaque personne (certains pourraient avoir moins de cartes que d'autres).

Démarrage

Le joueur situé à sa gauche commence en posant n'importe quelle carte. Chaque personne joue une carte à son tour. Cela représente un tour.

Jouer une couleur

La première carte jouée dans un tour peut être de n'importe quelle couleur. Chaque joueur doit poser une carte de cette même couleur s'il en a une quand vient son tour. S'il n'en a aucune, alors il peut poser une carte d'une autre couleur.

L'As

L'As est la carte la plus faible dans chaque couleur.

Atouts

Les cartes Piques sont les atouts. Si vous n'avez pas de carte de la couleur demandée dans votre jeu, poser un atout vous permet de remporter le tour. Un atout, même le 2, va battre un 7 de la couleur demandée.

Tours gagnants

La carte la plus haute remporte le tour. Le gagnant du tour ramasse toutes les cartes et les place face cachée devant lui.

Une partie

Le gagnant du tour pose la première carte du tour suivant. Dès qu'un joueur n'a plus de cartes dans son jeu, la partie est terminée.

Fin du jeu

La personne ayant remporté le plus de tours se lève et attend. Quand tous les groupes auront terminé, les gagnants changent de table.

« Cinq tours » : règles du jeu

Distribution

La personne la plus âgée du groupe mélange les cartes avant de les distribuer face cachée, une par une à chaque personne (certains pourraient avoir moins de cartes que d'autres).

Démarrage

Le joueur situé à sa gauche commence en posant n'importe quelle carte. Chaque personne joue une carte à son tour. Cela représente un tour.

Jouer une couleur

La première carte jouée dans un tour peut être de n'importe quelle couleur. Chaque joueur doit poser une carte de cette même couleur s'il en a une quand vient son tour. S'il n'en a aucune, alors il peut poser une carte d'une autre couleur.

L'As

L'As est la carte la plus forte dans chaque couleur.

Atouts

Les cartes Cœurs sont les atouts. Si vous n'avez pas de carte de la couleur demandée dans votre jeu, poser un atout vous permet de remporter le tour. Un atout, même le 2, va battre un 7 de la couleur demandée.

Tours gagnants

La carte la plus haute remporte le tour. Le gagnant du tour ramasse toutes les cartes et les place face cachée devant lui.

Une partie

Le gagnant du tour pose la première carte du tour suivant. Dès qu'un joueur n'a plus de cartes dans son jeu, la partie est terminée.

Fin du jeu

La personne ayant remporté le plus de tours se lève et attend. Quand tous les groupes auront terminé, les gagnants changent de table.

Langues

La carte de la communication

Source : París Aznar and Irene Lucas (Colectivo Improspañol Vienna – Corridor Breaks projekt)

Objectif de l'activité : Visualiser toutes les langues parlées dans le groupe et les « ponts » possibles entre les langues pour traduire ; donner de la visibilité à l'existence du multilinguisme dans n'importe quel groupe de personnes

Durée : 30-45 min

Complexité : ★

Matériel requis : une grande feuille placée au sol (au moins deux rouleaux de feuilles), et des marqueurs

Rôle de l'animateur : expliquer l'exercice, aider les participants à dessiner leur langue-île, poser des questions et inclure tout le monde.

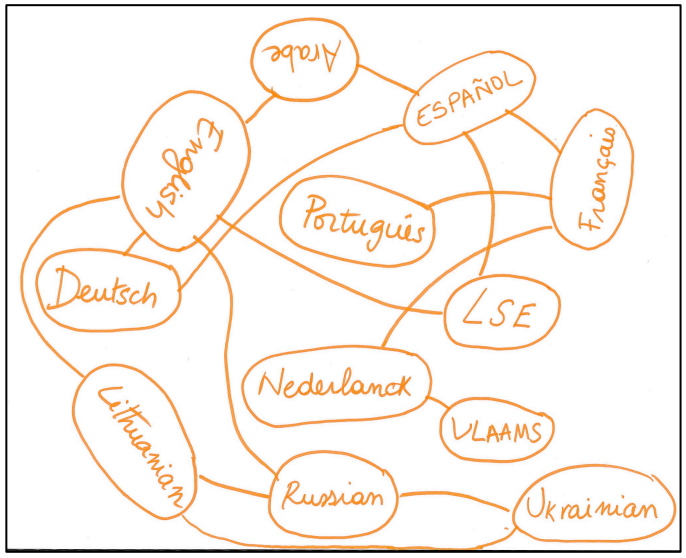
Processus :

Les participants se placent en cercle autour d'une grande feuille au sol, l'animateur explique le but : dessiner une carte de toutes les langues parlées dans le groupe.

Une personne débute, en écrivant toutes les langues qu'il.elle parle / comprend et dessine des ponts entre ces langues. Une autre personne ajoute les langues qu'elle parle, et dessine des liens/connexions entre toutes les langues qu'il.elle comprend, en prenant en compte celles qui figurent déjà sur la feuille.

Ce peut être les langues, dialectes, variations d'une langue, etc... Tout langage considéré comme pertinent par les participants.

Continuer jusqu'à ce que toutes les langues parlées par chaque personne du groupe soient écrites sur la feuille. Votre carte ressemblera plus ou moins à ceci :



Le rôle de l'animateur est de s'assurer que chaque personne peut s'exprimer, et se sent représentée sur la carte.

A la fin, chaque participant se tient sur l'île/langue où il.elle se sent le plus en sécurité (leur langue maternelle ou langue la plus couramment utilisée).

L'objectif est non seulement de montrer la richesse des langues dans un groupe, mais aussi de permettre à chacun de voir à qui ils peuvent s'adresser s'ils ont besoin d'aide ou de traduction pour mieux comprendre ce qui se passe.

Donc l'objectif de ces ponts entre les îles-langues est de faire apparaître les traducteurs possibles pour chaque langue.

Si, par exemple, la langue commune est l'anglais, mais tout le monde ne le comprend pas parfaitement, ou certains préfèrent s'exprimer dans leur langue maternelle, alors cette carte permet à chacun de trouver cet appui linguistique.

Couper les coins

Source : Dorothea Kahr-Gottlieb

Objectif de l'activité : sensibiliser le public sur les questions de communication, réflexions sur la communication en général et le modèle émetteur-destinataire en particulier, et les spécificités dans un contexte interculturel. Visualisation des différentes compréhensions des mêmes instructions.

Peut être utilisé comme exercice pour briser la glace ou dynamiser le groupe pendant des formations interculturelles

Durée : 10-15 min

Complexité : ★★

Matériel requis : feuilles A4 (ou un format similaire) de différentes couleurs

Rôle de l'animateur : créer une atmosphère calme, donner les consignes et faciliter la discussion et le débriefing.

Processus :

Première partie : chaque participant choisit une feuille et se place quelque part dans la pièce (debout). L'animateur demande aux participants de suivre ses instructions, mais de ne pas parler ou poser de questions pendant les consignes, les instructions sont très claires.

Instructions pour les participants : « Plier la feuille. Déchirer ou couper un coin de la feuille. Plier de nouveau la feuille. Déchirer ou couper un coin de la feuille. Plier de nouveau la feuille. Déchirer ou couper un coin de la feuille. »

Débriefing :

a) Chaque participant déplie sa feuille et l'accroche au mur. Vous verrez des feuilles avec des trous, très différentes. Cela permet de visualiser la règle énonçant que « ce qui est dit n'est pas (la même chose que) ce qui est entendu », « ce qui est entendu n'est pas (la même chose que) ce qui est compris » et « ce qui est compris n'est pas (la même chose que) ce qui est fait ».

b) Même les instructions (par ex. venant d'un animateur pour une activité scientifique) qui paraissent parfaitement claires pourront être entendues différemment par chaque participant.

c) Continuons avec la deuxième partie

Deuxième partie : 2 participants travaillent ensemble avec 2 feuilles de la même couleur. Position : ils se tiennent debout, dos à dos. Ils ont le droit de parler, mais regarder ou comparer leur travail n'est pas autorisé.
L'animateur donne les mêmes consignes que pour la première partie, mais rajoute comme objectif que les feuilles par équipe doivent être le plus similaires possibles.
Débriefing : les équipes accrochent leurs feuilles les unes à côté des autres au mur, et comparent. Les résultats montreront probablement que de discuter (longuement) permet d'arriver à des résultats plutôt ressemblants. Une communication soutenue permet de s'assurer que les personnes parlent de la même chose, et arrivent à une compréhension proche d'un même concept.
Ces perspectives seront révélées en demandant aux participants, par ex. « Qu'avez-vous vécu lors de cette activité ? » « Comment vous êtes-vous assurés que vous compreniez la même chose ? » « Quelles stratégies ont été pertinentes, lesquelles ne l'étaient pas » « Pouvez-vous comparer les deux parties ? » et « Qu'avez-vous appris sur la communication, le temps nécessaire pour traiter la communication et les incompréhensions ? »

Les Molécules d'Identité

Source : Adaptée d'un programme développé par Yavilah McCoy.

Objectifs de l'activité : réfléchir à votre propre identité et votre rôle, étudier comment une identité perçue comme commune peut en fait contenir une diversité importante, et examiner votre propre « identité culturelle »

Durée : 45-60 min

Complexité : ★

Matériel requis :

- Les fiches de travail « les Molécules d'Identité », et un panneau d'affichage ou un tableau,
- une grande feuille blanche, et
- des punaises ou de la colle

Rôle de l'animateur : donner les consignes et expliquer, présenter, distribuer et animer le jeu.

Processus :

Partie 1 : Qui suis-je

Expliquer aux participants que cette activité consiste à examiner les idées préconçues que nous pouvons avoir sur les rapports entre différents aspects de notre identité et la communauté... par exemple :

Nous portons en nous différentes expériences, des affinités et des principes qui nous façonnent, qui influence notre manière de nous présenter, de voir les autres, de nous comporter au sein de la communauté, et un aspect de notre identité en particulier, i.e. celui que nous avons en commun avec les autres membres de cette communauté est souvent au cœur de nos interactions. Cependant, l'expression de cette identité commune est façonnée par nos expériences individuelles, et par d'autres aspects de notre personne.

Distribuer des copies des fiches Molécules d'Identité à chaque participant. Expliquer que

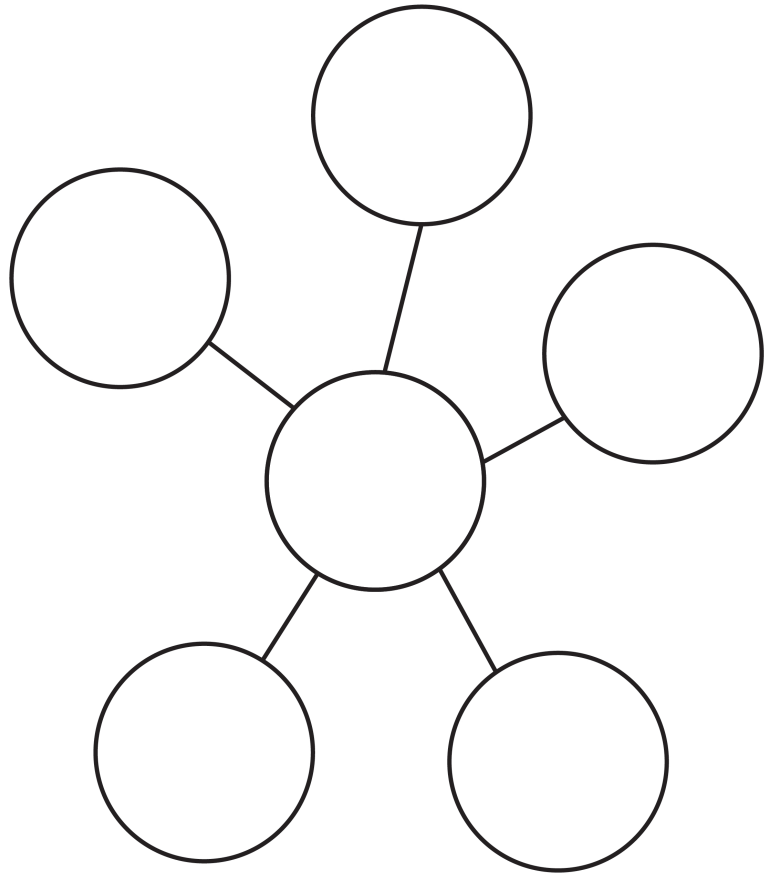
la feuille sera une carte de leurs identités individuelles. Au centre de la molécule, les participants écrivent leur nom. Ensuite, expliquer que chacun.e réfléchira à son identité, son rôle, et aux éléments clés qui font de vous qui vous êtes. Demander aux participants de penser à leurs 5 identités/rôles les plus importants.
Faire un modèle pour les participants avec votre molécule d'identité - en prenant en compte les catégories telles que le genre, l'ethnicité, le niveau d'éducation, etc. Donner 10 min maximum pour cette section de l'activité.

Pendant que les participants remplissent leur fiche, préparer le grand poster blanc sur un panneau, ou un tableau.
Une fois que les participants ont terminé leurs « Molécules d'Identité », leur demander de présenter leurs molécules. Pendant leur présentation des catégories composant leur identité, leur demander d'accrocher leur fiche au mur. Faire des traits pour rejoindre les Molécules d'autres participants avec des identités ou rôles en commun. Au final, vous vous retrouverez avec un grand poster de plusieurs molécules avec des lignes les connectant entre eux.
Demander aux participants d'examiner les questions suivantes deux par deux, pendant 5 minutes :
• Quels aspects de votre identité font de vous la personne que vous êtes ?
• Comment est-ce que les autres aspects de votre identité interagissent avec votre « culture » ?

• En prenant en compte les autres aspects de votre identité, quelles suppositions pourriez-vous faire à propos des autres ?
• Dans quelle mesure est-ce que les suppositions que vous faites créent des obstacles involontaires dans votre interaction avec d'autres personnes qui font partie d'une autre culture ?

Faire revenir le groupe et demander à des volontaires de répondre à chaque question. Enfin, demander au groupe de regarder la communauté de Molécules d'Identités qu'ils ont créée. Voyez-vous des catégories, des groupes qui ne sont pas représentés ici, par ex. en termes d'orientation sexuelle, d'ethnicité, de classe, etc. ? Quelles sont les identités communes ?

Fiche Molécules d'Identité : Molécules d'Identité



Vivre les valeurs

Source : adaptée par Ellinogemaniki Agogi du Projet Erasmus + Enquiring Classroom

Objectifs de l'activité : apprendre comment dialoguer et accepter les opinions des autres personnes.

Durée : 20-30 min

Complexité : ★★

Matériel requis :

- Une carte de couleur de bonne qualité (pas trop fluo) avec les concepts suivants écrits sur un côté de la page (il vous en faut une par groupe) : Tolérance, Solidarité, Justice, Liberté, Intégrité, Egalité, Dignité, Tolérance et Responsabilité, et
- un chronomètre

Rôle de l'animateur : créer une atmosphère calme, donner les consignes et faciliter la discussion.

Processus :

1. Répartir les participants en groupes de 4 à 6, assis en cercles, en se faisant face.

2. Un animateur explique le processus.

• Chaque personne dispose de 1 à 3 minutes (décider de la durée exacte en amont, vous pouvez commencer avec 1 min) pour parler de leur expérience, ou d'une histoire portant sur une des valeurs.

• Faire le tour du cercle dans le sens des aiguilles d'une montre.

• Si une personne décide de ne pas s'exprimer, alors son groupe attend en silence jusqu'à la fin de son temps alloué, pour passer à la personne suivante.

• Personne ne peut parler plus longtemps que le temps imparti.

• Personne ne doit interrompre ou discuter de ce qui vient d'être exprimé par une autre personne.

• Si une personne ressent de fortes émotions, ou devient triste, permettre à cette personne de l'exprimer, sauf si elle est vraiment bouleversée.

• Une fois que chacun aura eu son tour, le groupe peut choisir de refaire un tour avec le même concept.

Poser la carte au centre. Chaque personne du groupe doit réfléchir à la même valeur.

• Après le premier tour, vous pouvez décider avec le groupe de choisir un concept différent pour la suite, de réfléchir au même concept ou de choisir un concept différent pour chaque personne qui s'exprime.

• Ne demandez pas de commentaires : laisser les individus faire part de leurs propres expériences, tout en leur demandant de respecter le processus et de ne pas divulguer les histoires racontées par les autres.

Cette activité permet aux médiateurs d'approfondir et de développer leur compréhension et leur appréciation de la complexité des valeurs, et ainsi de pouvoir s'ouvrir davantage à leur public. Elle permet aussi de cultiver la capacité à écouter les points de vue des autres, à comprendre comment les traditions et le vécu d'autres personnes influencent leur compréhension de ces valeurs. Enfin, les participants peuvent faire l'expérience du partage de leur vécu et de leurs idées, en étant réellement écoutés dans un cadre où leur voix et leur histoire est mise en avant.

Objets migrateurs : travailler avec des réfugiés/migrants comme co-médiateurs

Source : basé sur le projet TRACES « Raconte-moi les objets migrateurs »

Objectif de l'activité :

Coanimer un atelier interculturel et intergénérationnel avec des réfugiés/migrants

L'activité « objets migrateurs » permet aux participants de différentes cultures d'échanger et de promouvoir leurs connaissances et leur vécu autour de la science, du fonctionnement et de l'histoire d'objets du quotidien provenant de différents pays et différentes régions. Les participants sont amenés à découvrir et comprendre l'intérêt scientifique et technique de vrais objets, ils s'appuient sur leurs connaissances pour échanger au sujet de cultures, de modes de vie, et ils apprennent ensemble.

Durée : 3 x 60-75 mins

Processus :

ATELIER 1

Disposition : 3 tables placées en U au centre de la pièce, ainsi les animateurs peuvent se déplacer dans le U. Les participants s'installent autour de la table, assis sur des chaises.

1. Présentation de l'atelier et des règles :

• Vous avez tous des connaissances à partager avec les autres : profitez de cette opportunité lors de cet atelier, de partager ce que vous connaissez, et découvrir ce que les autres ont à vous apprendre

• Dans ce but, vous devrez écouter et prendre le temps d'apprécier les histoires racontées par les autres

• Les moments de silence font partie de l'atelier : nous demandons de les respecter

• Ne pas interrompre les autres participants : votre tour viendra, patience

• Cet atelier n'est pas une compétition de connaissances : vous pouvez expliquer des choses, ou aussi raconter des histoires. Les deux méthodes sont tout aussi importantes

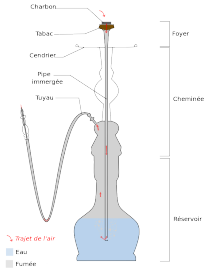
• Les animateurs ne savent pas tout ! Ils sont garants du respect de la bonne répartition de la parole, et de la qualité des échanges dans le groupe.

• Il est possible de manipuler et de toucher les objets seulement lorsque la conversation porte sur cet objet.

Complexité : ★★

Matériel requis : Objets migrateurs

Un exemple d'objets proposés, le narghilé correspond aux critères du projet et permet d'aborder plusieurs concepts scientifiques et techniques : la combustion, la pression de l'air et de l'eau, la dépression et la formation de fumée. Les dessins permettent de visualiser ces différents concepts scientifiques.



• Vous êtes des participants de différentes générations, différentes cultures : vos habitudes, votre façon de faire peut être différentes. Respectez-vous ! Découvrez-vous !

2. Demander par quel objet le groupe souhaite commencer. Utiliser les questions suivantes pour guider la discussion :

Quelles sont les règles ? Quel est le concept scientifique derrière cet objet ? Est-il ancien ? De quand date-t-il ? Est-il utilisé ? Qui l'a déjà utilisé ? Voulez-vous le tester ? A-t-il été remplacé par de nouveaux objets ou de nouvelles technologies aujourd'hui ? Avez-vous des souvenirs associés à cet objet ? Quelles histoires avez-vous à raconter à propos de cet objet ?

Si vous pensez que le groupe est à court d'anecdotes ou d'histoires à propos d'un objet, inviter les participants à en choisir un autre.

3. Prendre le temps de faire le tour des impressions et des retours sur l'atelier : ce que vous avez aimé / ce que vous avez appris / ce que vous n'avez pas aimé ou ce que vous aimeriez améliorer / ce que cet atelier a changé pour vous au quotidien. Rappelez-vous de noter ce que les participants ont dit.

4. Demander aux participants de venir avec leurs propres objets la fois suivante.

ATELIER 2

Faire la même activité avec les objets des participants. Vous pouvez aussi décider d'acheter des objets, sur la base de critères définis en amont (taille, poids, prix, état de fonctionnement, intérêt scientifique et technique).

ATELIER 3

Décider le processus et l'objectif de vos activités de cocréation.

Un pas en avant

Source : adaptée par TRACES à partir d'une activité du Conseil de l'Europe

Objectif de l'activité : sensibiliser au sujet des inégalités des chances / opportunité

Durée : 45 min

Complexité : ★★

Matériel requis :

- Les cartes de rôles imprimées
- Une liste des situations imprimée, et
- Un espace libre.

Rôle de l'animateur : créer une atmosphère calme, donner les consignes et faciliter la discussion.

Processus :

1. Donner une carte de rôle au hasard à chaque participant, leur dire de la garder pour eux et de ne pas la montrer aux autres.

2. Demander aux participants de se préparer à rentrer dans la peau du personnage. Pour les aider, poser quelques-unes des questions suivantes, en faisant une pause après chaque question pour leur laisser le temps de réfléchir et de visualiser leur rôle, leur vie :

Comment était votre enfance ? Dans quel type de maison avez-vous habité ? A quelle sorte de jeux avez-vous joué ? Dans quel domaine vos parents travaillent-ils ?

A quoi ressemble votre quotidien maintenant ? Où se passe votre vie sociale ? Que faites-vous le matin, l'après-midi, et le soir ?

« Quel est votre mode de vie ? Où habitez-vous ? Combien gagnez-vous chaque mois ? Que faites-vous de votre temps libre ? Que faites-vous pendant vos vacances ?

Qu'est-ce qui vous passionne, qu'est-ce qui vous fait peur ?

3. Demander aux participants de se taire et de se déplacer dans le silence pour former une ligne les uns à côté des autres (comme sur la ligne de départ d'une course)

4. Dire aux participants que vous allez lire une série de situations ou d'évènements. A chaque fois qu'ils entendent une proposition à laquelle ils peuvent répondre oui, ils font un pas en avant. Dans le cas contraire, ils restent à leur place, ils ne bougent pas.

5. Lire les situations une par une. Faire une pause entre chaque proposition, pour laisser le

temps aux participants de faire un pas en avant et de regarder autour d'eux pour voir comment ils se positionnent par rapport aux autres.

6. A la fin, inviter tous les participants à regarder et noter leur position. Leur donner quelques minutes pour sortir de leur rôle avant le débriefing en plénière.

7. Débriefing et évaluation :

Commencer en demandant aux participants ce qui s'est passé, ce qu'ils ont ressenti pendant l'activité, puis continuer en parlant de sujets qui ont émergé et les enseignements que l'on peut en tirer.

• Qu'ont ressenti les personnes qui se sont avancées, ou qui sont restées à leur place ?

• Pour ceux et celles qui ont souvent fait un pas en avant, à quel moment ont-ils commencé à remarquer que d'autres n'avançaient pas aussi rapidement qu'eux ?

• Est-ce que quelqu'un s'est dit qu'à certains moment, ses droits humains essentiels n'étaient pas pris en compte ?

• Est-ce que vous pouvez deviner les autres rôles présents (chacun peut révéler son rôle dans cette partie de la discussion)

• Est-ce que c'était facile/difficile de jouer les différents rôles ? Comment avez-vous imaginé la personne dont vous avez joué le rôle ?

• Est-ce que l'exercice reflète certains aspects de notre société ? Dans quelle mesure ?

Quels sont les droits de l'homme en jeu dans chaque rôle ? Est-ce que quelqu'un peut affirmer que ses droits n'étaient pas respectés, ou qu'il/elle n'y avait pas accès ?

Quelles seraient les premières étapes pour réduire les inégalités dans la société ?

Fiche Un pas en avant : les cartes rôles

Vous pouvez adapter localement et créer vos propres cartes

Vous êtes une mère célibataire au chômage.	
Vous êtes le fils d'un immigrant turc qui tient un fast food prospère.	
Vous êtes une fille arabe musulmane, vous vivez avec vos parents qui sont profondément religieux.	
Vous êtes un jeune homme handicapé, vous ne pouvez vous déplacer qu'en fauteuil roulant.	
Vous êtes une jeune fille Rom de 17 ans, qui n'a pas fini l'école primaire.	

Vous êtes une lesbienne de 22 ans.	
Vous êtes un diplômé de l'université au chômage, en attente de sa première opportunité de travail.	
Vous êtes un réfugié afghan de 24 ans.	
Vous êtes un migrant malien sans papiers	
Vous êtes le fils de 19 ans d'un agriculteur dans un village reculé en montagnes.	
Vous êtes ouvrier retraité d'une usine de chaussures	

Fiche Un pas en avant : liste de situations

Situations du quotidien :

- Vous n'avez jamais dû faire face à de graves difficultés financières.
- Vous avez un logement décent avec le téléphone et la télévision.
- Vous pensez que votre langue, votre religion et votre culture sont respectés dans la société dans laquelle vous vivez.
- Vous pensez que votre opinion sur les questions politiques et sociales a de l'importance, et votre point de vue est écouté.
- D'autres personnes vous consultent sur différents sujets.
- Vous n'avez pas peur d'être arrêté.e par la police.
- Vous savez vers qui vous tourner pour obtenir des conseils ou de l'aide si vous en avez besoin.
- Vous ne vous êtes jamais senti.e visé.e par une discrimination à cause de votre origine.
- Vous avez accès à la protection sociale et médicale dont vous avez besoin.
- Vous pouvez prendre des vacances une fois par an.
- Vous pouvez inviter des amis à dîner à votre domicile.
- Votre vie est intéressante, et vous êtes positif.ve à propos de votre avenir.
- Vous pensez pouvoir suivre des études et poursuivre la profession que vous choisissez.
- Vous n'avez pas peur d'être harcelé.e ou agressé.e dans la rue, ou dans les médias.
- Vous êtes libre de voter aux élections nationales et locales.
- Vous pouvez célébrer les fêtes religieuses les plus importantes avec vos proches et vos amis.
- Vous pouvez participer à un séminaire international à l'étranger.
- Vous pouvez aller au cinéma ou au théâtre au moins une fois par semaine.
- Vous ne vous souciez pas à propos de l'avenir de vos enfants.

• Vous pouvez acheter des vêtements neufs, au moins une fois par trimestre.

• Vous pouvez tomber amoureux.se de la personne de votre choix.

• Vous pensez que vos compétences sont appréciées et respectées par la société dans laquelle vous vivez.

• Vous pouvez utiliser et explorer Internet.

• Vous n'avez pas peur des conséquences du changement climatique.

• Vous êtes libre d'aller sur n'importe quel site sur Internet, sans avoir peur d'être censuré.e

Situations d'engagement scientifique :

• Vous avez accès aux informations de base sur les activités et les ateliers proposés près de chez vous, ou dans les lieux où vous passez quotidiennement.

• Lorsque vous allez dans un centre scientifique, ou si vous participez à une activité de communication scientifique, les visites et les activités sont adaptés à votre mobilité.

• Lorsque vous allez dans un centre scientifique, ou si vous participez à une activité de communication scientifique, vous comprenez la langue et les mots utilisés dans les activités proposées.

• Lorsque vous allez dans un centre scientifique, ou si vous participez à une activité de communication scientifique, vous êtes sûr.e que vous verrez des personnes de la même origine ethnique que vous.

• Lorsque vous allez dans un centre scientifique, ou si vous participez à une activité de communication scientifique, vous êtes sûr.e que vous verrez d'autres personne du même milieu socio-économique que vous.

• Lorsque vous allez dans un centre scientifique, ou si vous participez à une activité de communication scientifique, vous êtes sûr.e que les personnes de la même classe sociale que vous seront représentés positivement.

• Lorsque vous allez dans un centre scientifique, ou si vous participez à une activité de communication scientifique, vous êtes sûr.e que le personnel sera représentatif de votre ethnicité ou votre classe sociale.

• Lorsque vous allez dans un centre scientifique, ou si vous participez à une activité de communication scientifique, vous faites preuve d'esprit critique sans penser que c'est un « problème de culture ou d'intégration »

• Avant de quitter ce centre scientifique, vous pourrez vous acheter quelque chose à la boutique, car vous pouvez vous payez un café ou un sandwich à la sortie.

Puzzle Stens

Source : Adaptée par Navet

Objectifs de l'activité : coopérer et prendre conscience de nos stratégies mutuelles dans la résolution de problèmes.

Durée : 30 min

Complexité : ★★

Matériel requis :

- Des puzzles composés d'images similaires. La taille de chaque puzzle correspond à la taille d'une affiche (c'est à dire pas moins de 30*40cm). Pour cinq groupes, il vous faudra quatre puzzles, et
- Des feuilles pour couvrir les puzzles.

Rôle de l'animateur : créer une atmosphère calme, donner les consignes et faciliter la discussion après l'activité.

Processus :

Disposer d'un espace ouvert afin que tout le monde puisse se voir.

Diviser le grand groupe en plus petits groupes (3-4 personnes).

Il faut avoir un groupe de plus par rapport au nombre de puzzles.

Mélanger les puzzles, puis les répartir en piles (autant de piles que de groupes).

Tourner les pièces face cachée et les recouvrir jusqu'au début de l'activité.

Donner comme consigne à chaque groupe de résoudre le problème posé, sans en discuter avec les autres.

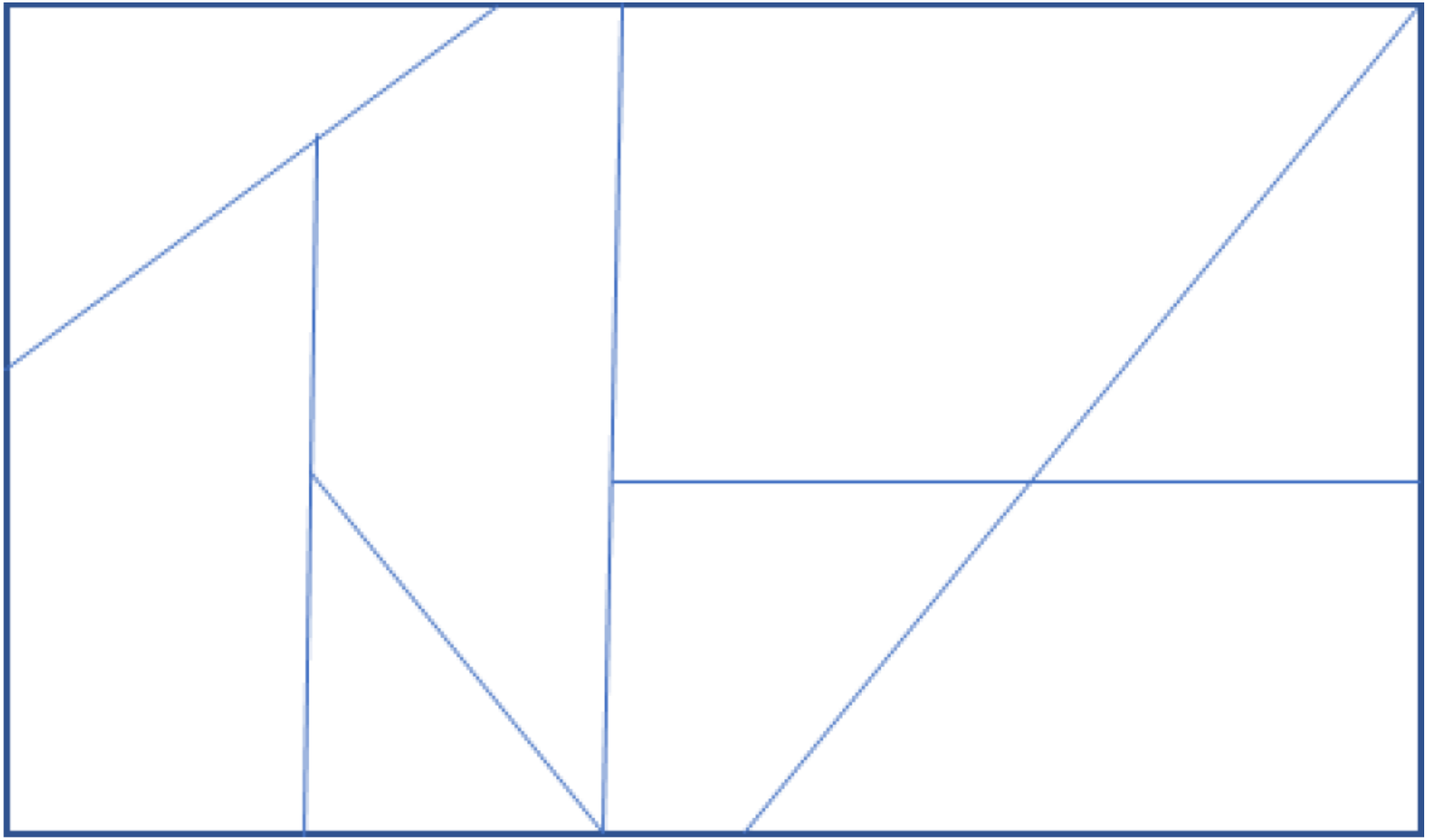
Questions à aborder ensuite :

• Combien de groupes étaient présents, combien de puzzles ont été réalisés ?

• Comment les groupes ont-ils été définis ?

• Quel était votre rôle dans votre groupe ?

Fiche Puzzle Stens : Puzzle



La stratégie du brainstorming en Carrousel

Source : support Learning, Working Life and Integration, The Association of Local Authorities of Skåne, adapté par Navet

Objectifs de l'activité : visualiser rapidement et facilement les connaissances, les expériences et les défis existants autour d'un sujet.

Durée : 30-45 min

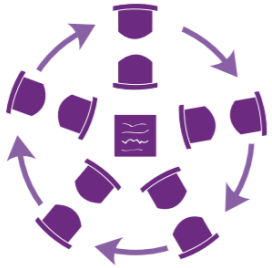
Complexité : ★★★

Matériel requis :

- Chaises (autant que de participants)
- Stylos et chronomètre,
- 5 questions, avec une question par feuille A4 (pour plus de 16 participants, prévoir plus de copies des questions).

Rôle de l'animateur : créer une atmosphère calme, donner les consignes et faciliter la discussion.

Processus :



1. Préparer le carrousel. Le nombre de participants doit être un nombre pair. Placer les chaises comme indiqué sur l'image. Il ne peut y avoir plus de 16 participants dans un même carrousel. Si vous avez plus de 16 participants, prévoir un second carrousel. Peu importe s'il y a un nombre inégal de chaises tant qu'il y a un nombre pair.

2. Chaque personne assise à l'intérieur du carrousel reçoit une question imprimée sur une feuille de papier A4. Ce sont toutes des questions différentes. Ils posent la question inscrite sur leur feuille A4 à la personne assise devant eux, sur l'extérieur du carrousel. Les participants assis à l'extérieur doivent répondre avec autant de détails que possible en 1½ à 2 minutes. La personne qui a posé la question écrit les réponses, et pose des questions en retour si nécessaire. A la fin du temps imparti, l'exercice est interrompu et toutes les personnes assises à l'extérieur doivent se déplacer d'un pas vers la gauche du cercle et recevoir ainsi une nouvelle question. Les participants assis à l'intérieur restent à leur place et posent la même question jusqu'à ce que tous les participants reviennent à l'endroit où la question initiale leur a été posée. Assurez-vous de bien respecter les délais et d'avertir le groupe en criant « Il ne reste que dix secondes…», « Pause » ! « Tourner » ! et « Démarrer » !

3. Echanger les places ! Les participants assis à l'intérieur du carrousel échangent leurs places avec les participants assis à l'extérieur du carrousel. Ils donnent leur feuille,

comprenant des réponses écrites, et leur stylo à la personne qui prend leur place. Et le jeu recommence. La personne qui posait les questions jusque-là pourra donc y répondre, d'abord la question qu'ils ont posée, ensuite les autres, puisqu'ils font de la même façon le tour du carrousel. Cependant le temps par question peut être réduit à 1 minute pour chaque réponse, puisqu'à ce moment-là les participants auront déjà discuté. Le jeu se termine une fois que les participants sont revenus à leur question initiale.

4. Compilation des résultats : tous les participants ayant noté les réponses à une même question forment un groupe. Si vous avez formé un carrousel, alors vous aurez des groupes de deux, si vous avez formé deux carrousels, alors vous avez quatre personnes par groupe. Les groupes lisent les réponses, pour résumer, trier et mettre en avant les points les plus importants dans les réponses de tous les participants. Les groupes auront ensuite la responsabilité de sélectionner les résultats et d'analyser les problèmes.

Voici les questions sur lesquelles nous avons travaillé lors de votre visite à Navet. Vous pouvez bien sûr utiliser les questions les plus pertinentes pour vous.

- Quel genre de connaissances professionnelles sont nécessaires pour travailler sur des activités avec un public multiculturel/de réfugiés ?
- Quelles seraient les nouvelles mesures à mettre en place dans vos institutions de manière à travailler plus efficacement avec un public de réfugiés ou d'autres publics multiculturels (par ex. les directeurs, médiateurs, membres du conseil d'administration, professeurs, créateurs, techniciens... et autres) ?

World Café

Source : Caritas Vienna, Project Kompa

Objectifs de l'activité :
Collecter un large éventail d'idées et d'opinions,
Créer les conditions d'une meilleure coexistence, ensemble sur le long terme plutôt qu'en opposition, créer un climat et un voisinage agréable pour tous,
Créer l'esprit de solidarité et de communauté quelle que soit l'affiliation personnelle des participants. Incorporer les idées d'autant de personnes que possible, et écouter et apprendre du vécu de chacun

Durée : 30 min

Complexité : ★★

Rôle de l'animateur/trice : : donner les instructions, guider l'activité et animer les questions

Processus :
Le World Café est une méthode qui doit permettre aux participants d'échanger des informations sur différents sujets, ainsi les participants peuvent se forger une opinion sur un large éventail d'idées, par exemple basée sur des informations, des avis personnels et des expériences.
En bref l'animateur.trice va diviser les participants en 4 groupes et illustrer le processus sur une feuille du tableau.
Le modérateur reste à chaque table, et note les réponses et les idées sur le tableau.
Normalement un des participants à la table sera choisi comme modérateur.

Sur les tables :
Les participants doivent lire/discuter les questions sur la table et écrire leurs premières idées sur un tableau à feuilles. Les questions sont différentes selon les tables. Après avoir discuté de la question pendant 10 à 15 minutes, les participants doivent changer de tables et seuls les modérateurs doivent rester à leurs tables.
Chaque tour dure 10 à 15 minutes, en fonction de la taille du groupe.
Les modérateurs présentent ensuite dans le prochain tour ce qui a déjà été discuté par les participants. Organiser de courtes pauses entre les parties.

Matériel requis : un tableau à feuilles de type chevalet paperboard

A la fin, les participants et les modérateurs se retrouvent pour une séance plénière afin d'entendre les résultats par table de la part des modérateurs, et éventuellement échanger sur les questions en suspens.

Questions proposées pour le World Café :

Première table : Format

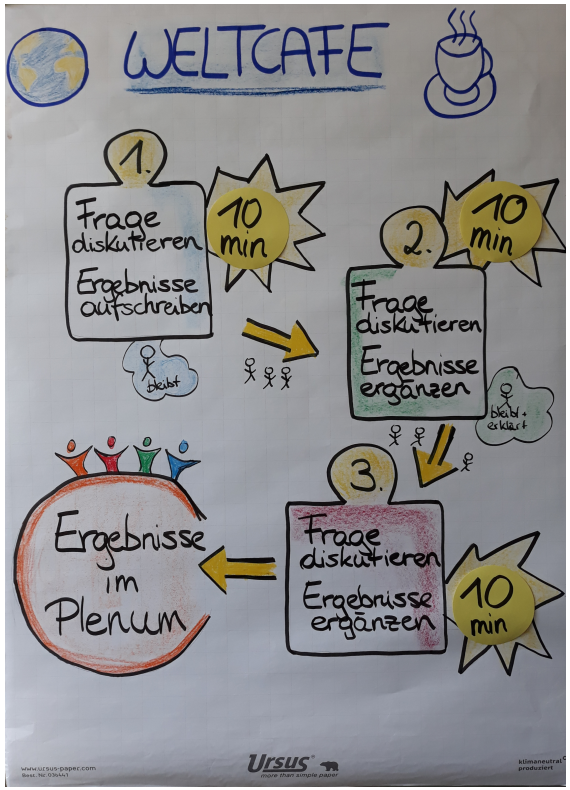
Quelles activités et quels événements seraient intéressants et pertinents pour vous, et comment devraient-ils être conçus ? Quels formats comparables / transférables existe-t-il actuellement dans vos pays d'origine / communautés ? À quoi participeriez-vous ? À quels événements, activités, réunions, etc. assisteriez-vous ? Quel type d'activités pourraient être utiles pour renforcer / former une communauté ? Qu'est-ce qui pourrait intéresser tout le monde (y compris des personnes d'autres communautés)

Deuxième table : motivation et engagement.

Qu'est-ce qui vous motiverait, vous et les membres de votre communauté, à participer ? Comment augmenter le taux d'engagement / responsabilité ? Comment faire venir les personnes, et les inciter à rester ? Sous quel format présenter les évènements, comment les présenter au mieux ? Comment inciter à la participation ?

Troisième table : vision et durabilité.

Que doit-il se passer pour que le projet produise un bon résultat ? Comment créer un projet durable / à long terme ? Quel pourrait être le résultat ? Que faut-il faire pour que la communauté continue une fois le projet est terminé ? Que faut-il faire pour instaurer une solidarité durable au sein des communautés ?



Quatrième table : contenu

Quel devrait être le contenu des activités / réunions / évènements ? A quoi ressemblerait une activité intéressante, selon vous ? Quels sujets sont pertinents pour vous et votre communauté ? Quels sont les sujets qui ne vous attirent pas, vous ou votre communauté ?

Remerciements

Cette ressource a été créée avec l'aide de l'Union Européenne [Référence du financement : 2017-1-AT01- KA204-035073].
L'Association TRACES tient à remercier les partenaires du projet pour leur expertise qui a permis d'enrichir cette ressource. Ce guide n'aurait pu voir le jour sans les contributions et les travaux antérieurs de nombreuses associations sur la thématique du dialogue Interculturel.

PARTENAIRES DU PROJET PISEA

Coordinateur :

ScienceCenter-Netzwerk – Austria

www.science-center-net.at/

Partenaires :

Ellinogermaniki Agogi SA – Grèce

www.ea.gr

NAVET – Suède

www.navet.com/

TRACES – France

www.groupe-traces.fr

Fondazione IDIS – Città della Scienza – Italie

www.cittadellascienza.it

Caritas – Autriche

https://www.caritas-wien.at/

Mentions légales

Responsable du contenu : Vanessa Mignan

Site Internet du projet : www.pisea.eu

PISEA

Promoting Intercultural Science Education for Adults

Référence du financement : 2017-1-AT01- KA204-035073

Durée : Du 1er novembre 2017 au 30 novembre 2019

Cette publication fait partie du projet « PISEA – Promoting Intercultural Science Education for Adults » (2017-1-AT01- KA204-035073), financé avec l'appui du Programme Erasmus + de l'Union Européenne. Cette publication n'engage que ses auteurs et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.