CultuRallye (version courte)

Cette activité a été conçue sur la base de l’outil Metalog© CultuRallye

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Mise en place** | | |
| Sur chaque table seront placés un dé chiffré, un dé-action, les jetons répartis entre les participants (20 par gobelet) et la règle correspondante à chaque table ; chaque table sera numérotée de 1 à 4 (voire 6 pour la version XXL). | Mallette Metalog | 15’ |
| **00h00 – Présentation de l’activité par le formateur** |  |  |
| « Vous allez jouer à une activité qui s’appelle KultuRallye. Je vais vous expliquer brièvement les règles principales du jeu. Vous aurez ensuite un peu de temps pour vous les approprier. L’objectif du jeu est de gagner un maximum de jetons.  Vous jouez avec un dé action et un dé chiffré. Les deux dés sont lancés en même temps. Le joueur le plus jeune commence. Puis, les autres joueurs dans le sens des aiguilles d’une montre.  Les symboles inscrits sur le dé action correspondent à des actions bien déterminées. Lorsqu’on lance le dé action, tous les joueurs accomplissent l’action sauf le joueur qui a lancé le dé. Il faut accomplir l’action le plus rapidement possible.  Le joueur le plus lent perd le tour et doit payer en donnant autant de jetons que de points sur l’autre dé.  Au début, il y aura une phase de test de cinq minutes durant laquelle vous pouvez expérimenter, vous réexpliquer les règles ensemble etc.  Après cette phase d’expérimentation, il sera i**nterdit de communiquer verbalement** durant toute la durée de l’activité et **on enlèvera les règles**.  Il y aura ensuite quatre manches de cinq minutes. A la fin de chacune de ces manches, il faudra à nouveau répartir les jetons équitablement et le vainqueur de chaque groupe (au nombre de jetons) rejoindra la table +1. Au signal du formateur, la prochaine manche commencera.  Nous allons à présent vous répartir par groupes de quatre (voir outils formation de groupe).  Amusez-vous bien ! »  En fonction de l’objectif fixé par le formateur, il est aussi possible de faire revenir l’ensemble des joueurs à leur table initiale pour la dernière manche (4e ou 5e en fonction du temps). Cela permet de travailler sur les perceptions et le ressenti d’un « retour chez soi » après avoir été confronté à des règles différentes. |  | 5’ |
| **00h05 – Expérimentation** | | |
|  |  | 5’ à 10’ |
| **00h15 – Jeu** | | |
| A partir de la deuxième manche, le formateur chronométrera donc des phases de cinq minutes, il donnera un signal au début et à la fin ; à la fin de chaque manche, le vainqueur de chaque table se déplacera à la table suivante ; attention, il faut compter le temps de redistribution des jetons à chaque fois. Le jeu prendra fin après 4 manches consécutives (ou après le retour à la table initiale) |  | 20’ |
| **00h35 – Rangement** | | |
|  |  | 10’ |
| **00h45 – Débriefing de l’atelier** |  |  |
| « Je vous invite à prendre quelques instants pour écrire ce qui s’est passé pour vous durant l’activité. Je vais vous guider avec des questions :   * Qu’avez-vous vécu et qu’avez-vous observé chez vous et chez les autres ? * Comment avez-vous vécu le changement de groupe / l’accueil d’un nouveau ? * Quelle stratégie avez-vous suivie durant le jeu ? * Quel lien faites-vous entre cette activité et votre contexte ? » |  | 20’ |
| **01h05 – En binôme** |  |  |
| « Mettez-vous à présent par deux et discutez de ce que vous avez écrit :   1. Faites une synthèse sous forme de mots-clefs. 2. Et, à votre avis, quelles sont les compétences ou autres éléments dont vous avez mobilisé pendant le jeu ? Et quelles sont celles qui vous ont manqué ? » |  | 15’ |
| **01h20 – Plénière** |  |  |
| Mise en commun :   1. Mots clefs 2. Compétences à disposition / à développer |  | 20’ |