

Un monde étranger : vadémécum pour le formateur

Aperçu

Former deux groupes.

Chacun des groupes développent une culture en **30 minutes** : la culture Spi / la culture Fa.

Chaque groupe dispose d'une salle qui symbolise sa **terre natale**.

Chaque participant dispose de **5 jetons** en plastique.

Le formateur informera les groupes qu'ils devront **voyager** dans l'autre culture pour apprendre à la connaître. **A trois reprises**, un membre de chaque groupe se rend dans l'autre groupe pour une durée de 5 à 7 minutes. Chacun des groupes va recevoir plusieurs visiteurs et doit réfléchir à la manière dont il va accueillir les étrangers en fonction des spécificités de leur culture.

A la suite de ces trois voyages, chaque groupe sera chargé de rédiger un **guide touristique**.

Matériel et espace

Fiches et symboles du jeu « Monde étranger » Metalog©. Feuilles A3, paper boards, marqueurs. Deux salles.

Indications pour les consignes

Tâche : développer une culture en 30 min

- ⇒ Quels sont les éléments essentiels d'une culture ? Que remarquons-nous en premier en contact avec une culture différente ? Y a-t-il également des aspects invisibles ?

Lors de la visite d'un envoyé de l'autre culture, l'objectif sera de montrer le comportement culturel le plus authentique possible ; les étrangers doivent être accueillis de manière naturelle, selon les habitudes de la culture visitée.

Exemple : pour se saluer, un groupe choisi de remettre à l'autre le symbole MAIN de leur main gauche. Utiliser la main droite représente un tabou et est suivi par la confiscation du symbole. Pour se saluer, ce groupe utilise le mot « grou » qui signifie « Bonjour, je te/vous salue ».

Importance des rituels :

- ⇒ Quels sont vos rituels quand vous saluez une personne et quand vous prenez congé ? Quels éléments langagiers pouvez-vous inventer ? Comment allez-vous utiliser les symboles ?

Importance du mythe : les rituels sont souvent basés sur un mythe fondateur.

Exemple : un groupe a inventé un mythe basé sur l'idée principale selon laquelle leur peuple descend du soleil.

- Avant de se saluer, ils regardent une fois vers le ciel.
- Ils s'offrent mutuellement le symbole de la feuille qui ne peut pousser que grâce à l'action du soleil.
- Ils punissent le non-respect d'un tabou en mettant à l'autre des lunettes de soleil, comme pour le couper de l'énergie originelle.

Le formateur indiquera aussi que les participants peuvent utiliser tout l'espace mis à leur disposition pour mettre en scène leur environnement culturel.

Débriefing :

Qu'est-ce qui a contribué à la construction de stéréotypes ? Qu'est-ce que l'étrangeté et comment naît-elle ?

Quels codes culturels ont été mal reçus ou mal interprétés ? Quand me suis-je senti-e exclu-e ou au contraire intégré-e ? Avez-vous mis en place des stratégies particulières ?

Consignes pour développer la culture Fa : Le pays de l'harmonie et du vivre ensemble

Tâche

30 minutes pour :

- ⇒ Développer l'identité culturelle de la culture FA (éléments et codes linguistiques, rituels et déroulés des activités).
- ⇒ Inventer une mythologie, un mythe fondateur (valeurs : harmonie et vivre-ensemble).

Au bout des 30 minutes :

- ⇒ Visite de la part de l'autre culture.

Informations générales sur la culture FA :

C'est une culture très harmonieuse. Vous pouvez par exemple imaginer des familles ou des cercles sociaux où :

- le contact est vraiment normal et expression de bienveillance ;
- certains se retirent pour le bien des autres ;
- mais où des mots francs et des vérités sont exprimés comme nulle part ailleurs et des individus sont là les uns pour les autres ;
- des sujets sont évités pour préserver la paix bien-aimée ;
- Il existe en outre des rencontres fixes fréquentes ou du moins régulières.

Utilisation des symboles

- Entrer en contact avec les autres.
- Montrer de la bienveillance et de l'affection.
- Faire des cadeaux.
- ...

Consignes pour développer la culture SPI : Le pays du jeu

Tâche

30 minutes pour :

- ⇒ Développer l'identité culturelle de la culture SPI (éléments et codes langagiers, rituels et pratiques).
- ⇒ Inventer une mythologie, un mythe fondateur (valeurs : amusement et jeu).

Au bout des 30 minutes :

- ⇒ Visite de la part de l'autre culture.

Informations générales sur la culture SPI

C'est une culture très ludique. Vous pouvez par exemple imaginer des familles ou des cercles sociaux où :

- l'on joue régulièrement ;
- gagner les jeux est très important ;
- il n'est toutefois pas un problème de perdre puisque cela fait partie du jeu ;
- les gagnants de plusieurs jeux sont sacrés « gagnants suprêmes ».

Usage des symboles :

- Entrer en contact.
- Montrer qu'on a envie de jouer ensemble.
- Monnaie des jeux.
- ...