



➤➤ 2 JEUX INTRODUCTIFS FACILES : LA MINUTE ET L'EXCEPTION

Cette fiche a pour vocation de faciliter l'approche et l'accroche de l'animateur(trice) avec son public lors d'une séance d'animation en éducation au développement, notamment lorsqu'il s'agit de traiter de sujets vastes et/ou complexes (économie du développement, inégalités mondiales, interculturel ...).



LE JEU DE LA MINUTE

 **Public** : Tous effectifs, tous âges

 **Objectifs** : Faire prendre conscience que le temps, comme d'autres notions, ou choses, sont relatives et que ce sont des représentations propres à chacun, même au sein d'une même culture.

 **Matériel** : Un chronomètre ou une montre affichant les secondes

DEROULEMENT

-  Placer le public debout en cercle en se tenant par la main. Faire lâcher les mains, se placer en retrait du cercle pour mieux observer avec la montre/chronomètre.
-  Enoncez la consigne suivante : « Nous allons faire un test pour commencer cette séance. Je vais demander à chacun de fermer les yeux, et à mon top départ, chacun comptera une minute (en silence), et lorsque vous aurez compté ce temps, vous ouvrirez les yeux et vous vous assoirez en silence pour observer ce qui se passe autour de vous.



- ❖ Lancez le top départ, démarrez le chronomètre, observez et repérez au bout de combien de temps la première et la dernière personne auront fini de compter. Notez la différence.
- ❖ Demander aux premiers et aux derniers d'estimer leur temps pour compter une minute, puis donnez-leur vos notes chronométrées. Interrogez les impressions des uns et des autres une fois après avoir ouvert les yeux.
- ❖ Elargissez quelque peu le débat en demandant : « à votre avis quel était l'objectif de ce jeu (ne donnez pas la réponse) ? » Si la parole est difficile à libérer, relancez : « Détachez-vous de la notion du temps, et imaginez qu'on pourrait traiter n'importe quelle autre donnée : l'espace (mesurer à vue des distances), la population, ... »
- ❖ Si jamais ne sont pas évoquées les idées de « représentations », « préjugés », « relativité », ..., ne donnez pas la réponse quant à l'objectif de ce jeu et passez à la suite de la séance, pour y revenir un peu plus tard.

Note :

Ce jeu peut servir à introduire n'importe quelle séance, par une animation simple, pour lequel le thème (mondialisation, inégalités, développement, interculturel...) abordera les représentations que le public se fait d'une situation, du monde, etc.

Exemple de jeux introduits lors d'une séance par le « jeu de la minute » : jeu du pas en avant, jeu du commerce mondial, le jeu du banquet mondial, si le monde était un village de 100 habitants, le jeu des chaises, ...

JEU DE L'EXCEPTION

 **Public :** Tous effectifs, tous âges

 **Objectifs :** Aborder la notion de groupe : intégration, rejet, discrimination, dans la société/dans le monde / Débattre de l'exclusion et réfléchir aux personnes se retrouvant dans ces situations

 **Matériel :** Des pastilles autocollantes de différentes couleurs, avec des familles croissantes de couleur. Exemple : une pastille blanche, 2 pastilles bleues, 3 pastilles vertes, 4 pastilles jaunes, etc. (une pastille par participant).



DEROULEMENT

- ❖ Collez une pastille sur le front de chaque participant : la personne ne doit pas connaître sa couleur.
- ❖ Énoncez la consigne suivante : « Vous allez maintenant former des groupes avec ceux dont la pastille est de la même couleur que la vôtre. Attention, vous n'avez pas le droit de parler ! »
- ❖ Lorsque tous les groupes sont enfin réunis, lancez le débat par ces quelques questions par exemple :
 - Qu'avez-vous ressenti lorsque vous avez rencontré les groupes de personnes aux pastilles de même couleur ?
 - Qu'a ressenti la personne portant l'unique pastille (blanche) ?
 - Avez-vous tenté de vous aider mutuellement au sein des groupes ?
 - Dans notre société/ le monde, qui sont les exceptions ?

Notes:

Ce jeu accompagne très bien le jeu de la minute. Il peut aussi servir d'introduction à une séance traitant les phénomènes de groupes au sens le plus large, à l'interculturel, aux minorités, etc.

Si vous connaissez votre public, essayez de ne pas coller l'unique pastille de couleur sur une personne déjà en marge du groupe, car ce jeu ne l'aidera.