



Pionnier

Fiche d'activité

Veillée: *Bon appétit – le jeu des smarties*

Jeu des Scouts et Guides de France

Lien avec l'élément : **T** **E** **A** **F** **Es**

Durée : 1h30 à 2h

Nombre de jeunes : 24 à 100

Nombres d'adultes : 1 par équipe

Objectif(s) de la Proposition de Branche – annexe 1 :

- S1 : accorder de l'importance à l'autre, quelle que soit sa différence afin d'améliorer la compréhension mutuelle
- A1 : Accepter les situations d'émotion, mêmes difficiles, entrer en relation d'amitié avec elles et ne pas les refouler
- I1 : donner de la valeur à l'inconnu, à l'interculturel

Matériel :

Voir Annexe 3

A noter :

But du jeu :

C'est un jeu de simulation culturelle où les jeunes seront amenés, à travers la préparation et le partage d'un repas, à s'approprier une culture imaginaire, puis à rencontrer une autre culture. Le jeu est suivi d'une analyse et d'un débat.

Déroulement :

Disposition des salles :

- Pour le jeu, il faut disposer de deux ou trois salles (ou deux ou trois lieux) permettant à chaque communauté d'être isolée : lors de la première phase du jeu, ils ne doivent pas trop se voir. L'idéal est d'isoler visuellement les communautés les unes des autres.
- Les communautés devant se rencontrer doivent être le plus éloignées possible l'une de l'autre. Une des salles (lieux) doit être suffisamment grande pour un temps en plénière.
- NB : une plénière rassemble au maximum 6 communautés (1 Artéa, 1 Balgebo, 1 Carline, 1 Dulfan, 1 Emonide, 1 Fuxoca). S'il y a plus de 6 communautés, prévoir un autre lieu pour une autre plénière avec 4 ou 6 communautés.
- Le trajet entre les salles pour se rendre d'une communauté à une autre peut alors tenir lieu de « voyage ».

Dans chaque coin de communauté, placez :

- la fiche de communauté (fiche support 2)
- un panneau avec le nom de la communauté
- deux bols au moins comprenant le nombre de bonbons défini selon chaque communauté (afin de pouvoir préparer trois repas au moins)
- un récipient pour chaque membre de l'équipe.
- des cure-dents lorsque la fiche de communauté le précise.

Cet atelier se déroule en 4 séquences. Un chef par équipe servira de guide lors des voyages entre les différentes communautés.

SEQUENCE 1 : Préparons le repas (15 min)

Nous allons jouer : Soyez attentifs aux consignes qui vous seront données, respectez le timing et les règles et laissez-vous prendre au jeu !

DING ! Il est bientôt l'heure de se restaurer ! Nous vous invitons à aller chez vous, dans votre communauté, et à préparer votre repas !

Les jeunes sont alors envoyés dans leurs coins de communauté respectifs. Ils s'assoient en rond, lisent la fiche de communauté qui leur est donnée. Ils se mettent d'accord sur la manière de préparer et partager le repas. Ils se partagent les rôles.

DING ! Il est l'heure de se restaurer. Tout le monde est prié de passer à table ! Vous avez 10 minutes pour manger.

Chaque communauté s'essaie à partager un repas ensemble.

DING ! C'est l'heure du courrier : vous recevez une invitation.

Un chef distribue à chaque communauté une lettre d'invitation. 2 ou 3 membres de chaque communauté se préparent à se rendre dans une autre communauté où ils seront accueillis afin de partager un repas. (Il faut veiller à ce que les invités soient toujours en minorité dans la communauté qui les accueille.)

SEQUENCE 2 : La rencontre (25 min)

DING ! C'est l'heure du voyage.

2 membres de chaque communauté prennent la route pour partager un repas avec une autre communauté. Vous souhaitez être le plus poli possible avec vos hôtes mais vous devez avant tout vous restaurer : le voyage est long et vous arriverez affamés !

Pour se rendre dans leur communauté d'accueil, les invités doivent suivre un parcours avec un bandeau sur les yeux. Ils sont guidés par un chef. Ce parcours (sans embûches) doit durer de 30 secondes à une minute, il a pour but de marquer le changement de contexte et de désorienter légèrement les Pionniers. Lorsque tous les invités sont arrivés :

DING ! L'heure du repas arrive : honorez vos invités de votre mieux ! Vous avez 10 minutes.

Les communautés se retrouvent alors dans cette configuration : 4 ou 6 accueillants et 2 accueillis. Ils doivent prendre un repas ensemble. Il est important, lors de cette phase, de ne pas intervenir auprès des équipes.

DING ! Maintenant que vous avez mangé, vous regagnez votre communauté riche d'une expérience que vous comptez bien raconter à vos semblables !

Les invités retournent dans leur communauté, de la même manière qu'ils sont venus. Un chef leur sert de guide. En 15 minutes, les voyageurs des communautés sont invités à partager leurs souvenirs de voyage. Pour cela ils reçoivent une fiche « souvenirs de voyages », ainsi que deux post-it et un stylo. Chaque communauté est invitée à nommer un scribe.

SEQUENCE 3 : Analyse (60 min)

DING ! Merci de vous être prêtés au jeu ! Nous nous retrouvons en plénière.

L'analyse exige les compétences du chef qui permettront de transformer ce jeu en une expérience significative : optimiser la réflexion individuelle et le développement d'idées, grâce aux échanges au sein du groupe. Former un grand cercle, où les participants se regroupent par communauté.

1er temps : qu'est-ce qu'une culture ?

- Établir ensemble ce qui formait l'identité, la culture de chaque communauté. Sur un paper-board, tracez deux lignes séparant la feuille ainsi : 1/3 en haut, 2/3 en bas.
- Demandez à chaque scribe de poser à l'autre communauté la question qu'ils ont préparée. En général les questions porteront sur des aspects extérieurs et visibles de la culture de la communauté. Placez le post-it sur le haut de la feuille. Ce sera la partie émergente de l'iceberg.
- La communauté questionnée répond : écrivez les éléments de réponse dans la partie basse de la feuille. En général ces éléments portent plutôt sur du sens, des valeurs, des croyances. Ce sera la partie immergée de l'iceberg. Vous obtenez ainsi le squelette d'une culture.
- La partie émergente est l'expression concrète et visible de l'ensemble des valeurs, attitudes et comportements assumés et partagés par les membres d'une même communauté.

2^{eme} temps : La rencontre interculturelle

On va maintenant essayer de voir ensemble quelles sont les attitudes et les comportements que déclenche une rencontre interculturelle. On va donc s'essayer à une généralisation, en s'appuyant sur ce qui s'est passé dans le jeu. Le jeu n'est pas la réalité mais il peut révéler une partie de cette réalité.

Le chef reprend une à une les questions posées dans les équipes autour de la rencontre. Pour ne pas être trop long ni trop répétitif, une équipe prend la parole puis les autres complètent, confirment ou infirment.

Qu'avez-vous ressenti lors de la rencontre ? (Ceux qui ont voyagé, ceux qui ont accueilli)

L'intérêt est de recueillir et de verbaliser ce qui a été ressenti durant la rencontre : curiosité, envie de comprendre mais aussi incompréhension, impression d'être submergé, recherche de points de repères, sentiment de tout contrôler, de fixer les règles ou au contraire malaise, frustration...

Toutes ces impressions sont inhérentes à la rencontre d'une autre culture. En prendre conscience permet aux Pionniers de ne pas s'arrêter à un simple constat, mais d'accepter l'autre tel qu'il est, avec sa culture et son histoire, et lui reconnaître ainsi sa dignité.

Que s'est-il passé ? (Ceux qui ont voyagé, ceux qui ont accueilli)

Ces questions permettent d'analyser nos réactions face à la différence. En s'appuyant sur les réponses des jeunes, un débat peut naître autour de ces questions : est-on capable de s'adapter ? Jusqu'à quel point sommes-nous capables de mettre entre parenthèses les règles de notre propre société ? S'adapte-t-on autant quand on accueille que lorsqu'on est accueilli ? Comment arrive-t-on à communiquer ?

SEQUENCE 4 : Conclusion (5 min)

Une définition de la culture : ensemble de valeurs, d'attitudes, de traditions, de comportements et de modes de vie assumés et partagés par les individus d'une même communauté humaine.

Annexes

1 - Qu'est-ce qu'une culture ?

Fiche d'approfondissement destinée à l'équipe d'animation

Très souvent, les personnes qui se rendent à l'étranger parlent de culture en termes de « choses à voir et à photographier » mais une meilleure définition de la culture serait : « l'ensemble des valeurs, attitudes, traditions, comportements et modes de vie assumés et partagés par les individus d'une même communauté humaine ».

Une culture peut être comparée à un iceberg : les choses que nous pouvons voir ou photographier sont celles qui émergent : aspects vestimentaires, culinaires, vie quotidienne, type des relations... Sous la surface se trouvent des valeurs, des attitudes et des croyances plus profondes, plus complexes et plus difficiles à percevoir et à comprendre.

La partie visible n'est que l'expression, la résultante de cet ensemble de valeurs / attitudes / croyances partagé par la communauté. Très souvent, ce lien ne nous apparaît pas très nettement, jusqu'à ce que nous soyons parvenus à en apprendre davantage sur cette culture, ses valeurs et son histoire. C'est là l'un des aspects enrichissants d'une expérience en profondeur d'une autre culture.

Un exemple de lien entre un comportement et des valeurs / attitudes / croyances dans notre société : Vous vous dirigez vers une personne et, sans instructions, vous lui tendez la main en disant : « Bonjour, comment allez-vous ? » Votre interlocuteur, s'il est de culture occidentale, tendra spontanément sa main pour serrer la vôtre. Dans notre culture, nous savons automatiquement comment répondre à une main tendue, car c'est notre façon de nous saluer, c'est une norme de politesse. Mais savez-vous qu'il s'agit d'un salut de paix médiéval en Europe ? En tendant sa main droite, on signifiait à la personne en face qu'on n'avait pas l'intention de dégainer son épée.

C'est là un bon exemple de coutume ancestrale (partie immergée de l'iceberg) qui permet d'expliquer un comportement culturel que nous pouvons observer aujourd'hui. Pourtant, de nos jours, la plupart des personnes ne pensent pas que, en serrant la main, elles font un geste de non-agression !

2 – Les fiches communauté

Communauté Artea

Dans notre communauté, les aliments sont placés dans un grand plat, au milieu de la table. Il n'y a que le pain (les bonbons verts) que nous plaçons dans un plat à part. Nous nous asseyons en rond. Le plus âgé est placé en face du plus jeune. Durant le repas, on discute de choses et d'autres, comme la pluie et le beau temps. On ne parle jamais de nourriture. Poser une question est considérée comme une impolitesse grave.

Chacun se sert dans le plat principal : on prend quelques bonbons, on les place dans son assiette puis on les mange. Tout convive cherche à garantir son apport alimentaire journalier. Soit :

- des vitamines (1 bonbon violet)
- du pain (2 bonbons verts)
- des calories (3 bonbons de différentes autres couleurs)

Notre religion nous interdit de manger les légumes qui poussent en terre, ils sont considérés impurs. Ils sont symbolisés par les bonbons jaunes. Lorsqu'un convive mange un bonbon marron, met considéré comme très raffiné en Artéa, il se lève et fait le tour du groupe avant de le manger. C'est un signe de

Communauté Balgebo

Dans notre communauté, le repas est servi par les 2 membres qui ont les yeux les plus foncés. Ils distribuent tous les aliments aux membres de la communauté qui sont assis en rond. Ils ont le souci que chaque convive mange à sa faim. Soit :

- des pommes de terres, base de notre alimentation (2 bonbons jaunes)
- au moins un fruit (bonbon rouge)
- de la viande ou du poisson (3 bonbons d'autres couleurs)

Nous mangeons avec des baguettes. Manger avec ses doigts est considéré comme dégoûtant. C'est un manque de respect. Le repas se prend en silence. On ne s'exprime que par des hochements de tête. Le repas ne commence que lorsque tout le monde est assis. C'est celui qui a préparé le repas qui donne le signal du début du repas.

La langue de bœuf – les bonbons marrons – est un aliment détesté par l'ensemble de la communauté.

Nous trouvons son goût particulièrement répugnant.

Comme nous sommes très soucieux d'égalité, lorsqu'un convive a plus de trois aliments de la même couleur, il doit en offrir à son voisin.

Communauté Carline

Dans notre communauté, le repas est préparé à l'avance par le plus âgé. Chaque convive reçoit une assiette avec soit des bonbons roses (du riz) soit des bonbons violets (des abats de volaille). Le reste de la nourriture est distribué au hasard.

Les membres de la communauté forment deux ronds : les enfants (ceux qui ont les bonbons roses) d'un côté et les adultes (ceux qui ont les bonbons violets) de l'autre. Nous sommes fiers de notre alimentation très variée. Cependant il faut veiller à ne pas mélanger les agrumes (bonbons orange) avec le lait (bonbons marrons). En effet le lait caillé est une nourriture pour les animaux. Lorsque nous avons les deux éléments dans notre assiette, nous en prenons un et nous le mettons au centre de la table : cela sera donné aux animaux. Les brocolis (bonbons verts) ne sont pas du tout aimés dans la communauté, leur goût est répugnant !

Avant de commencer le repas, chacun serre la main de son voisin en lui souhaitant un très bon appétit.

Le repas est un moment très convivial, il se prend en silence mais on peut s'exprimer et discuter par

Communauté Dulfan

Dans notre communauté les repas sont pris tous ensemble. Les convives s'assoient autour du plus âgé, les femmes d'un côté du cercle, les hommes de l'autre. Le repas est placé au centre du cercle et chaque convive doit servir son voisin 3 à 4 fois dans le repas, en veillant toujours à l'équilibre du repas. Soit :

- du riz, comme aliment de base (bonbons roses)
- des agrumes pour le plaisir de l'acidité (bonbons oranges)
- du lait comme boisson (au moins deux bonbons marrons)

Lorsqu'il n'y a pas assez de nourriture, les hommes se privent pour les femmes. Notre religion nous interdit de manger les abats des volailles (bonbons violets) car ils sont considérés comme impurs. Pendant le repas, il est de coutume de parler de choses et d'autres de la vie quotidienne. Les hommes parlent entre eux et les femmes parlent entre elles

Communauté Emonide

Chez les Emonides, les repas se prennent assis par terre, disposé en rond autour du plat contenant les denrées alimentaires. Nous utilisons des piques pour attraper la nourriture, la toucher avec les doigts est très impoli. Le top du top est de manger des brochettes c'est-à-dire de piquer plusieurs bonbons sur une même pique.

Dans le plat principal, chaque convive doit avoir au moins deux bouts de viande de lapin (bonbons marrons). Le reste sert à accompagner la viande. Nous ne mangeons pas de racines (bonbons jaunes) car ce n'est pas bon et donc on les donne aux lapins : il faut bien qu'ils mangent un peu... les lapins ! Les fruits (les rouges et les roses) sont pris une fois que tout le reste a été mangé. Le sucre (bonbons violet) fait grossir, ainsi seules les femmes ont le droit d'en manger (les hommes aiment les femmes bien en chair). Au cours du repas, nous ne parlons que de cinéma, tout autre sujet de discussion est tabou

Communauté Fuxoa

Chez les Fuxoas, nous ne parlons qu'en prononçant les voyelles : la légende raconte que Fux aurait sauvé les Fuxoas de la colère des Dieux. Ce dernier, qui avait la langue pendante, ne pouvait prononcer les consonnes. Pour prendre le repas, nous nous asseyons par terre, en rond. Le plus âgé distribue à chacun une assiette et au moins :

- 2 racines (bonbons jaunes)
- 1 morceau de viande de lapin (bonbons marron)
- 1 feuille de salade (bonbons verts)

Les fruits (bonbons rouges et roses) sont laissés dans une assiette au milieu du cercle, on en prend quand on veut. Les racines étant amères, on les mange toujours avec un peu de sucre (bonbons violets). Nous mangeons avec les doigts en prenant la nourriture entre le pouce et l'auriculaire. Les autres servent à gratter la terre pour trouver des racines et sont donc sales. La nourriture est déposée sur la langue hors de la bouche, en souvenir de la malformation de Fux. Il ne doit rien rester car la nourriture est sacrée et ne doit pas être gaspillée. Le serveur ne se nourrit que de ce qui reste après la distribution

3 - Support matériel

Les quantités sont données pour un repas. Pensez à les multiplier par le nombre de repas pris pendant le jeu (deux ou trois par communauté).

Communauté Artéa

Pour chaque repas :

- Autant d'assiettes que de convives
- 1 bol contenant :
 - Bonbons jaunes : 5
 - Bonbons verts : 2 par convive + 3
 - Bonbons marron : 1 pour chaque convive – 2
 - Bonbons roses : 4
 - Bonbons violets : 1 par convive + 2
 - Compléter par des bonbons d'autres couleurs pour avoir un total de 6 bonbons par convive.

Communauté Balgebo

Pour chaque repas :

- Autant d'assiettes que de convives
- 2 bol contenant :
 - Bonbons marron : 5
 - Bonbons jaunes : 2 par convives + 3
 - Bonbons verts : 4
 - Bonbons rouges : 1 par convive
 - Compléter par des bonbons d'autres couleurs pour avoir un total de 7 bonbons par convive
 - 2 cure-dents par convive.

Communauté Carline

Pour chaque repas :

- Autant d'assiettes que de convives
- 1 bol contenant :
 - Bonbons marron : 1 par personne
 - Bonbons orange: 1 par personne + 3
 - Bonbons violets pour la moitié de la communauté, bonbons roses pour l'autre moitié.
 - Bonbons verts : 3
 - Autres bonbons de différentes couleurs : 3 par convive.

Communauté Dulfan

Pour chaque repas :

- Autant d'assiettes que de convives
- 1 bol contenant :
 - Bonbons marron : 2 par personne - 2
 - Bonbons orange: 1 par personne - 2
 - Bonbons roses : 1 par personne + 2
 - Bonbons violets : 3
 - Autres bonbons de différentes couleurs : 3 par convive.

Communauté Emonide

Pour chaque repas :

- Deux plats (assiettes en carton) au milieu de la table contenant :
 - Bonbons jaunes : 3
 - Bonbons violets : 3
 - Bonbons rouges : 1 par personne
 - Bonbons roses : 1 par personne
 - Bonbons marron : 3 par personne
 - Autres bonbons : compléter jusqu'à un total de 8 bonbons par personne.

Communauté Fuxoa

Pour chaque repas :

- Une assiette par personne
- Un bol contenant :
 - Bonbons jaunes : 2 par personne
 - Bonbons marron : 1 par personne
 - Bonbons violets : 2 par personne
 - Bonbons verts : 1 par personne
 - Autres bonbons : compléter jusqu'à un total de 8 bonbons par personne.

4 - Support souvenirs de voyage

Vous avez voyagé, vous avez accueilli...

Vous avez plein de souvenirs et de questions à partager !

Nommez un scribe et laissez-vous guider en répondant à ces questions.

Vous disposez de 15minutes.

• Qu'avez-vous ressenti lors de cette rencontre ?

- Ceux qui ont voyagé ?

- Ceux qui ont accueilli ?

• Que s'est-il passé ?

- Pour ceux qui ont voyagé ?

- Pour ceux qui ont accueilli ?

Préparez une ou deux questions à poser aux membres de l'autre communauté.

Inscrivez-les sur des post-it.

5 - Lettres d'invitation

Lettre pour la communauté Artéa

Bonjour !

Nous sommes la communauté Balgébo et nous avons le plaisir d'inviter deux membres de votre groupe à partager un repas.
Nous nous réjouissons de votre venue !

la communauté Balgébo.

Lettre pour la communauté Balgébo

Bonjour !

Nous sommes la communauté Artéa et nous avons le plaisir d'inviter deux membres de votre groupe à partager un repas.
Nous nous réjouissons de votre venue !

la communauté Artéa.

Lettre pour la communauté Carline

Bonjour !

Nous sommes la communauté Dulfan et nous avons le plaisir d'inviter deux membres de votre groupe à partager un repas.
Nous nous réjouissons de votre venue !

la communauté Dulfan.

Lettre pour la communauté Dulfan

Bonjour !

Nous sommes la communauté Carline et nous avons le plaisir d'inviter deux membres de votre groupe à partager un repas.
Nous nous réjouissons de votre venue !

la communauté Carline.

Lettre pour la communauté Emonide

Bonjour !

Nous sommes la communauté Fuxoa et nous avons le plaisir d'inviter deux membres de votre groupe à partager un repas.
Nous nous réjouissons de votre venue !

la communauté Fuxoa.

Lettre pour la communauté Fuxoa

Bonjour !

Nous sommes la communauté Emonide et nous avons le plaisir d'inviter deux membres de votre groupe à partager un repas.
Nous nous réjouissons de votre venue !

la communauté Emonide.