



EVENEMENT ECSI 2021

Jeu de cartes interculturel

Intervenant: Etienne MARUEJOLS (Maison des Citoyens du Monde 44)

Présentation d'outil

Ce jeu permet d'aborder la notion d'interculturalité de façon simple et ludique. Chaque joueur est le créateur de ses propres règles !



Points clés de l'atelier

- Sensibilisation aux enjeux de l'intégration des personnes issues de cultures différentes;
- L'idée est de se mettre dans la peau d'une personne qui n'a pas les mêmes codes que le groupe;
- Ce jeu permet de se mettre dans une posture d'accueil;
- L'idée est de voir comment s'adapter à des codes inconnus;
- C'est une sensibilisation à la différence et à la rencontre interculturelle.
- Avec le jeu de cartes interculturel, aussi appelé jeu du village, les participants vivent une simulation de travail collectif en contexte interculturel. Le but est de découvrir la différence et de se placer dans une position d'ouverture.
- Ce jeu est à destination de tous, mais plus particulièrement des jeunes et très jeunes.
- Ce jeu n'est pas spécialement adaptable. Il est très simple au niveau du matériel nécessaire (seulement des jeux de cartes). Il faut faire attention à bien créer des groupes de 3 ou plus, et d'avoir au minimum 3 groupes. Le debrief est la partie la plus importante du jeu. Ce jeu peut servir à introduire une formation ou un événement sur l'interculturalité.
- La culture repose sur un certain nombre de code. Ici, le jeu représenter des migrations et la rencontre interculturelle : les individus doivent s'adapter avec des codes qui changent. Le jeu sensibilise en faisant ressentir aux participants cette différence culturelle : la violence lorsque l'on arrive dans un système qu'on ne connaît pas mais aussi la compassion et l'accueil face à quelqu'un qui est extérieur à un groupe.

Le jeu de cartes interculturel

- Les participants sont réunis en 3 groupes de 3. Ils doivent inventer un jeu avec des règles. Puis, une personne de chaque groupe change de groupe. Les nouveaux groupes ainsi formés doivent jouer au jeu sans avoir le droit de parler.
- Cela signifie que seuls 2 personnes de chaque groupe connaissent les règles : la 3ème personne doit jouer sans savoir comment.
- Les uns doivent essayer de faire comprendre les règles aux nouveaux joueurs et s'adapter. Les autres doivent s'intégrer et accepter l'injustice de perdre au début car ils ne connaissent pas les règles qu'ils doivent essayer de comprendre.

Contact

Maison des Citoyens du Monde (Nantes):

<https://www.mcm44.org/>