

Résumé des animations Solafrika avec le centre de loisirs de Castillon-en-Couserans et Castid'jeunes

Pour tous ces jeux, un temps de bilan/expression des ressentis est nécessaire.

Jeux coopératifs

-Présentations croisées : en binôme, s'interviewer sur un certains nombre de points choisis en amont (loisirs, centres d'intérêt, ...). Retour en grand groupe, chacun présente son binôme qui affirme/infirme les informations.

-Méli-mélo : en cercle, sans parler, fermer les yeux, tendre les bras devant soi et attraper deux mains. Ouvrir les yeux et se démêler sans lâcher les mains.

-Tous assis sans chaise : sans aucun objet, sans mains ou autres parties du corps par terre, trouver une solution pour que tout le monde soit assis.

-Jeu des pieds et des mains : sans objet, rien d'autre que des pieds et des mains par terre. L'animateur/trice annonce un nombre de pieds et de mains qu'il veut voir par terre, les joueurs s'organisent pour y parvenir.

-La machine infernale : le groupe choisit un thème. Chacun son tour, les joueurs vont au centre de la pièce et font un geste et un son en rapport avec le thème et en rapport avec les gestes que les précédents font... Ils répètent le geste et le son.. A la fin, l'animateur peut demander d'accélérer/ de ralentir, voire de faire exploser la machine.

Jeux de confiance

-En cercle serré, une personne au milieu se laisse tomber les autres la rattrapent...

-Le groupe forme une ligne (un mur), une personne court dans sa direction et doit s'arrêter le plus prêt possible sans le percuter.

Jeux interculturels et sur les discriminations

Jeu de la gomette

Coller des gomettes de plusieurs groupes de couleur sur le front des joueurs (permet ensuite de former des groupes pour un autre jeu). Une personne a une couleur différente. Les joueurs doivent se regrouper par groupe de couleur sans parler. Analyser ce qui se passe pour la personne de couleur différente : rejet ou intégration.

Forcer le cercle

Un groupe fermé (en rond), un outsider et un observateur.

1Ère situation : L'outsider a pour consigne d'intégrer le groupe.

2ème situation : l'outsider a pour consigne d'intégrer le groupe coûte que coûte.

3Ème situation : le groupe travaille sur un projet commun depuis 6 mois, l'outsider en a entendu parler et veut s'intégrer...

Analyser les comportements, les biais choisis pour intégrer le cercle, ... Faire des liens avec la vie

quotidienne (intégration/rejet société, groupe de pairs, autres groupes, ...)

60 secondes = 1 minute ?

Les joueurs ferment les yeux et comptent 60 secondes au signal de l'animateur. Lorsqu'ils pensent qu'une minute est atteinte, ils ouvrent les yeux et lèvent la main.

Débat sur la relativité du temps (et de plein d'autres choses). Différences ville-campagne, cultures, milieux sociaux, ...

Cultionary

Former des groupes qui ont chacun une affiche vierge et un feutre. L'animateur est au milieu et va demander à une personne de chaque groupe de venir le voir pour écouter un mot. Ils doivent faire deviner le mot à leur équipe le plus rapidement possible en le dessinant (faire entendre que c'est un jeu de compétition en insistant sur la rapidité...).

Choisir les mots en fonction du thème de l'atelier.

Au final, afficher les mots, annoncer qu'on n'a pas compté les points, et lancer le débat sur les représentations et préjugés.

L'histoire d'Abigaël

Faire des groupes hétérogènes et distribuer l'histoire ci-après :

« Abigaël aime Tom qui vit de l'autre côté de la rivière. Une crue a détruit tous les ponts qui enjambaient la rivière et n'a épargné qu'un seul bateau. Abigaël demande à Sinbad, le propriétaire du bateau, de lui faire traverser la rivière. Sinbad accepte à condition qu'Abigaël se donne d'abord à lui.

Abigaël, ne sachant que faire, court demander conseil à sa mère qui lui répond qu'elle ne veut pas se mêler des affaires de sa fille.

Désespérée, Abigaël cède à Sinbad, qui lui fait ensuite traverser la rivière. Abigaël court retrouver Tom, le serre joyeusement dans ses bras et lui raconte tout ce qui s'est passé. Tom la repousse sans ménagements et Abigaël s'enfuit.

Pas très loin de chez Tom, Abigaël rencontre John, le meilleur ami de Tom. A lui aussi, elle raconte tout ce qui s'est passé. John gifle Tom et part avec Abigaël. »

Demander de classer les 5 personnages du pire au meilleur. Une fois qu'une liste est écrite dans chaque groupe, rassembler petit à petit les groupes avec la même consigne jusqu'à finir sur une liste commune en grand groupe.

L'animateur joue l'avocat du diable en déconstruisant les arguments... Bilan sur les valeurs, d'où viennent-elles ?, les partage-t-on ?, est-il facile de trouver un consensus ? .

Variante : à la fin, proposer la même histoire avec quelques informations supplémentaires (Abigaël a 45 ans, elle est l'ex épouse de Sinbad et ils ne sont pas divorcés, ...), la classement change-t-il ? Ouverture du débat sur la vérification des sources (dans les médias, infos diverses, ...).

Carte mentale

à partir d'un mot central en rapport avec le thème de l'atelier, chacun trace une flèche et écrit un autre mot. On passe ensuite la feuille et chacun complète les feuilles de autres, ...

Bilan sur les mots qui sont souvent ressortis, qui semblent les plus importants, ...

Mise en situation et théâtre forum

... Lors d'un repas dans une famille africaine, tu manges tout seul observé par tout le monde... Que fais-tu ?

... Lors d'un repas dans une famille africaine on t'amènes un plat qui te donne la nausée... Que fais-tu ? (tout le monde te dis « il faut manger ! »)

... Aller aux toilettes avec un satala ? A la douche avec un sceau et un gobelet ?

... Sur le chantier, quelqu'un ne fait rien (sauf critique ceux qui s'activent), quelqu'un s'en va énervé... que faites vous ?

... Tout le temps en groupe depuis deux semaines, tu t'échappes pour prendre un peu de temps pour toi. A peine le temps de t'asseoir sous un manguier qu'une quinzaine d'enfants sont autour de toi, te demandant de jouer, des cadeaux, ... Que fais-tu ?

... Dans le groupe, une personne passe beaucoup de temps à la douche, s'est servi de l'eau potable (rare sur place!) et a laissé la mousse de son shampoing chimique partout sur le sol des sanitaires... Tu passes après, quelle réaction ?

Le Jeu des Derdians

Deux groupes : des ingénieurs et des derdians avec des codes culturels bien particuliers. Les ingénieurs doivent former les derdians à la fabrication de ponts mais n'ont pas connaissance des spécificités culturelles des derdians...

Simulation Jury Jeunesse et Solidarité internationale

Un groupe va jouer le jury et se réunit pour préparer des questions, des points à préciser sur les projets qui vont être présentés. Deux autres groupes résument leur projet et se préparent à les présenter devant le jury.

Mise en situation du jury et mise en évidence des points positifs et négatifs.

Crainces et appréhensions du groupe avant le départ

(on vous le dira sûrement là bas : « Ca va aller ! »)

Pour les jeunes

- conflits dans le groupe,
- limites de chacun sur place (non décelée avant le départ) ,
- la formation de clans dans le groupe,
- personnes qui ne participent pas, – l'éventuelle mauvaise fois des autres
- rencontre avec les togolais, - difficultés dans la communication
- difficulté d'adaptation, - la pluie
- emploi du temps trop calé qui ne laisse pas la place aux initiatives individuelles et collectives, à la découverte par soi-même,
- ne pas pouvoir terminer le chantier,
- tomber malade

Pour les animateurs :

- ne pas être à la hauteur/ne pas tout assumer
- ne pas arriver à ce que les jeunes s'adaptent/soient à l'aise