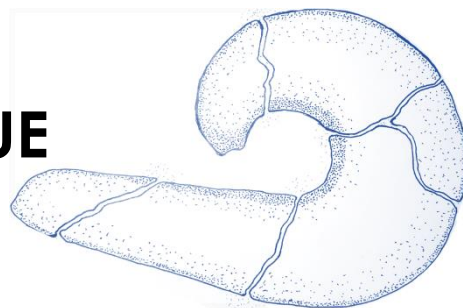


JEU DU DEUIL DE LA LANGUE



1. OBJECTIF DU JEU

Le deuil migratoire possède 12 caractéristiques. Une de ses caractéristiques est que le deuil migratoire est multiple ; il y a le deuil de la langue ; la famille, les amis & les êtres chers ; la culture ; la terre ; le statut social ; l'intégrité physique ; le contact avec le groupe d'origine. Le deuil de la langue est un des plus présents dans la vie de tous les jours. Le fait de ne pas comprendre la langue qui est utilisée dans un nouvel environnement, implique beaucoup de complications et de frustrations. Pour une personne n'ayant pas vécu cette expérience, de près ou de loin, elle pourra difficilement imaginer ce que cela implique.

Dans ce jeu il est exclu de parler car il s'agit d'une mise en situation pour mieux comprendre le deuil de la langue. Le joueur prend la place du migrant qui doit communiquer de façon très restreinte. En plus de cela, et comme dans la vie de tous les jours, le migrant est soumis à une autorité (administrative, juridique...) qu'il doit apprendre à connaître. Durant le jeu, le joueur se rend compte que le système est différent en fonction du statut social, ce qui en réalité correspond à la complexité de l'adaptation au mode de vie et à la relation entre individus du migrant dans la vraie vie.

C'est une méthode d'apprentissage qui permet d'identifier et comprendre à travers l'expérience et le vécu. Il ne s'agit donc pas de gagner ou de perdre. Le jeu a pour but de faire vivre et d'expliquer le deuil de la langue.

2. MATÉRIEL ET PARTICIPANTS NÉCESSAIRES

Participants :

- à partir de 9 joueurs
- 1 animateur par table + 1 animateur principal

Matériel :

- à partir de 3 tables
- par table :
 - min. 3 chaises, max. 5
 - un jeu de cartes
 - un crayon et une gomme
 - une feuille blanche (« 1 » ; « 2 » ; « 3 »)
 - un chronomètre
 - une fiche de règles de jeu (à chaque fois différente)*
 - fiche de debriefing*
- deux sortes de jetons différents (6 jetons par personne) (dans l'exemple ci-dessous, on utilise le maïs et le haricot)
- une étiquette \times le nombre de table
Divisez le nombre d'étiquettes en 2. La première moitié indique la couleur de la première sorte de jetons et l'autre moitié indique l'autre couleur.
Si le nombre n'est pas divisible par 2, prenez exemple à la description du déroulement du jeu au point 4.

3. RÉPARTITION DES RÔLES

L'animateur de chaque table doit superviser le bon déroulement de l'activité en plus de jouer le rôle qui lui est attribué et ce le plus correctement possible. Pour cela il doit faire respecter certaines règles :

- La communication se fait uniquement par dessin sur une feuille en un temps limité.
- Entre chaque round, les joueurs ont 1min30 pour se communiquer entre eux.
- Aux tables marquées par une étiquette brune, l'unité vaut 1 haricot ou 2 maïs.
- Aux tables marquées par une étiquette jaune, l'unité vaut 1 maïs ou 1/2 haricot.
- !! + caractéristique de chaque animateur (**voir ci-dessous**)

L'animateur est aussi chargé de :

- ramasser la fiche des règles du jeu avant de commencer le premier round ;
- ramasser ou mettre à disposition le crayon et le papier pour la communication au moment voulu ;
- faire en sorte que le déplacement des joueurs se fasse en silence et dans le bon sens ;
- chronométrer le temps pour communiquer sur la feuille entre les rounds ;
- donner la fiche pour le debriefing ;



Animateur nr 1 :

Est responsable du matériel et du déroulement du jeu dans le temps (flexibilité entre temps noté et la réalité).

Il est l'animateur principal. Il explique le déroulement et les règles de l'activité au moment venu (voir introduction point nr 4).

Résumé :

1. impose le silence ;
2. explique les règles de communication ;
3. donne le départ de la lecture de la fiche de jeu, en précisant qu'il faut lever leur poing une fois que tous les joueurs de leur table ont compris les règles ;
4. passe systématiquement entre les tables de sorte à ce qu'il puisse adapter le temps en communiquant avec les responsables de chaque table ;
5. à la fin de chaque round, invite à applaudir ceux qui vont changer de table et réimpose le silence après que ceux-ci se sont installés ;
6. met un terme au jeu, demande aux responsables de chaque table de rassembler le matériel et de distribuer les fiches de debriefing (1 par table) ;
7. dirige les tours de parole du debriefing général ;

C'est cette personne (**uniquement cette personne**) qui est chargée de communiquer les informations générales du contexte de cette activité.

Animateur nr 2 :

Il est responsable de la table nr1. Chargé du chronomètre.

Rôle:

Strict, ne tolère aucune autre communication que celle des dessins sur la feuille. Ne prévient aucun changement des règles et n'aide pas dans l'explication des règles.

Animateur nr 3 :

Il est responsable de la table nr2. Chargé du chronomètre.

Rôle:

Se permet de prévenir les règles qui diffèrent en écrivant sur la feuille (seul l'animateur peut écrire). Aide à expliquer les règles et tolère tous types de communication silencieuse de la part des joueurs.

Animateur nr 4 :

Il est responsable de la table nr3. Chargé du chronomètre.

Rôle:

Aide à expliquer (en silence) les règles aux nouveaux venus. Mais ne tolère que la communication par dessin sur la feuille de la part des joueurs.

Animateur nr 5 :

Il est responsable de la table nr4. Chargé du chronomètre.

Rôle:

Tolère tous types de communication silencieuse de la part des joueurs, mais ne participe pas aux explications.

Animateur nr 6 :

Il est responsable de la table nr5. Chargé du chronomètre.

Rôle:

Est flexible avec le temps pour communiquer avec la feuille, mais stricte pour les règles de communication.

P.S.: Pour tous les animateurs : Il y a une possibilité de consulter la feuille de communication du round précédent seulement si les joueurs de la table arrivent à formuler la demande suivant les règles de communication imposées. Cela se produit uniquement suite à l'initiative des joueurs, pas des animateurs.

!! IL EST NATURELLEMENT IMPOSSIBLE QUE LES JOUEURS NE COMMUNIQUENT QU'AVEC LES DESSINS, MAIS LE FAIT DE DEVOIR CONSTAMMENT DEMANDER LE SILENCE FAIT PARTIE DU JEU !!

4. DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Sur chaque table il y a un jeu de cartes, une fiche de règles de jeu, une feuille blanche avec « 1 » indiqué sur le coin celle-ci, un crayon.

Le silence est imposé aux joueurs. L'unique moyen de communication est la feuille blanche et le crayon. La communication se fait par dessin, donc **pas de langage écrit**.

Aux tables (étiquette brune) 1, 3 et 5, les joueurs disposent de 6 haricots. L'unité vaut 1 haricot qui vaut 2 maïs.

Aux tables (étiquette jaune) 2 et 4, les joueurs disposent de 6 maïs. L'unité vaut 1 maïs qui vaut ½ haricot.

Quand l'animateur nr1 donne le départ, les joueurs prennent connaissance des règles du jeu de leur table.

Si un joueur ne comprend pas, d'autres peuvent l'aider avec la feuille et le crayon. Quand tout le monde autour de la table a compris les règles, les joueurs de la table lèvent le poing et la fiche des règles du jeu est ramassée pour ne plus jamais réapparaître pendant le jeu. A partir du moment où tout le monde a le poing levé, le round 1 peut commencer.

Round 1 (environ 15min) :

Les joueurs appliquent les règles du jeu.

Une échelle de gagnant se fait. Le dernier dans l'échelle doit trois unités au gagnant nr 1 et l'avant dernier dans l'échelle doit 2 unités au gagnant nr 2.

Les gagnants nr 1 et 2 se déplacent vers la table à côté dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une fois tout le monde installé à chaque table, la feuille blanche avec « 2 » indiqué dans le coin de celle-ci et le crayon sont mis à disposition des joueurs sur leur table pendant **1min30** (indépendamment des autres tables). Quand le temps est écoulé, le round 2 peut commencer.

Round 2 (environ 15min):

Le jeu reprend avec les règles de jeu correspondant à la table (jeu des "autochtones").

Quand la partie se termine, le même système d'unité du round 1 s'applique sur les gagnants et perdants.

Cette fois ce sont les 2 joueurs de la table qui disposent de plus d'unités qui changent de table.

La feuille blanche avec « 3 » indiqué dans le coin de celle-ci et le crayon sont mis à disposition pendant **1min30** (indépendamment des autres tables). Une fois le temps écoulé, le round 3 peut commencer.

Round 3 (environ 15min):

Le jeu reprend avec les règles de jeu correspondant à la table.

Quand la partie se termine, le même système d'unité du round 2 s'applique sur les gagnants et perdants.

Fin du jeu.

Les joueurs restent à la table où ils se trouvent.

Debriefing:

L'animateur nr 1 distribue les fiches de debriefing aux animateurs nr 2, 3, 4, 5 et 6 chargés d'expliquer les points suivants :

Les jeunes désignent un porte-parole (parle anglais) et une personne qui va prendre note du debriefing de la table.

Une fois le temps écoulé, le porte-parole va apporter ce qui a été dit dans son groupe.

5. ANNEXES



DEBRIEFING

- Quelle est la première émotion que vous ressentez après cette activité ?
What is the first emotion you feel after this activity?
¿Cuál es la primera emoción que sienten después de esta actividad?
- Quels sont les difficultés auxquelles vous avez dû faire face ?
What difficulties did you face?
¿Cuáles son las dificultades a las que han tenido que enfrentarse?
- Avez-vous pu trouver des solutions à vos problèmes ?
Have you been able to find solutions to your problems?
¿Han podido encontrar soluciones a sus problemas?
- Les animateurs vous ont-ils aidé à surmonter vos difficultés ?
Did the facilitators help you to overcome your difficulties?
¿Los facilitadores los ayudaron a superar sus dificultades?
- Pouvez-vous faire des liens entre l'activité et la vie réelle ?
Can you make connections between the activity and real life?
¿Pueden hacer conexiones entre la actividad y la vida real?
- Citez ceux qui vous viennent à l'esprit à cet instant.
List those that come to your mind at this moment.
Haga una lista de los que les vienen a la mente en este momento.

Familles du Monde, a.s.b.l.

LA BOURRE

Dans ce jeu d'origine occitane, les cartes ont des valeurs particulières. Les voici du plus fort au plus faible.

- Roi
- Reine
- Valet
- As
- 10
- 9
- 8
- 7

5 cartes sont distribuées par personne. Le plus vieux de la table commence. Il pioche au hasard une ou deux cartes dans le reste des cartes se trouvant sur la table, les mêle à son jeu, et dépose le nombre équivalent de cartes dans la pioche. Les joueurs suivants, dans le sens des aiguilles d'une montre, ont le droit de faire de même.

Quand ce tour est passé, le premier joueur dépose une carte et les suivants déposent à leur tour une carte de même symbole mais d'une valeur supérieure à la carte qui précède.

Lorsque plus personne ne peut jouer le symbole, la dernière personne à avoir joué prend les cartes jouées (=prend le « pli »), les met de côté et trace un trait sur l'étiquette en face de lui avec le crayon pour marquer son point.

Remarque :

Il faut obligatoirement que deux joueurs aient joué pour faire un « pli », dans le cas contraire, on passe au joueur suivant en mettant la carte posée sur le côté.

Le jeu continue jusqu'à ce que plus personne n'ait de cartes. La partie est alors finie, les cartes sont rassemblées pour les redistribuer afin de faire une nouvelle partie.

On fait ainsi 5 parties.

A la fin, chaque joueur compte ses propres traits. On établit une échelle allant de celui qui a le plus de traits à celui qui en a le moins. Le **dernier** doit **2 unités** au **premier** et **l'avant dernier** doit **1 unité** au **deuxième**.

À la fin de chaque round, chacun doit gommer ses propres traits marquant les « plis ».

LA BURRA

Este juego es de origen occitana. Los valores de las barajas del más fuerte al más débil son :

- A
- K
- Q
- J
- 10
- 9
- 8
- 7

Se distribuyen 5 barajas por persona. El mayor empieza. Toma una o dos barajas de las que quedan al azar y regresa la misma cantidad de barajas en el paquete. Los que siguen, en sentido horario, pueden hacer lo mismo.

Cuando todos lo han hecho, el primero pone una baraja y los siguientes ponen cada quien a su turno una baraja del mismo símbolo pero de valor superior al anterior. Cuando nadie puede jugar el símbolo, el ultimo que ha puesto la baraja toma las ultimas que fueron jugadas (=un "pliegue"), los pone de lado y dibuja una línea con el lápiz en la etiqueta frente a él.

Atención:

Es necesario que por lo menos dos jugadores hayan jugado para hacer un "pliegue". En el caso contrario, la última baraja se quita y se pone de lado. El jugador que sigue empieza de nuevo.

El partido continúa hasta que nadie tenga barajas. De esa manera se termina el partido, se mezclan todas las barajas y se redistribuyen de nuevo.

Las barajas se redistribuyen 5 veces.

Después de eso, cada jugador cuenta sus propias líneas. Se establece una escala del que tiene más líneas al que tiene menos, el **ultimo** le debe **2 unidades** al **primero** y el **penúltimo** le debe **1 unidad** al **segundo**.

Cada vez que termine un round, cada quien borra sus propias líneas en la etiqueta.

THE "BOURRA"

This game comes from the Occitan land. Cards have different values ranking as follows:

- 1) King
- 2) Queen
- 3) Jack
- 4) 10
- 5) 9
- 6) 8
- 7) 7
- 8) Ace

Five cards are distributed per person. The oldest of the table begins. He randomly draws one or two cards from the cards remaining on the table, mixes them with his game, and places the equivalent number of cards in the draw pile (on the table). The following players, clockwise, have the right to do the same.

When this round is over, the first player deposits a card and the next ones deposit in their turn a card of the same symbol but of a value superior to the card which precedes.

When no one can play the symbol, the last person to play takes the played cards (= takes the "fold"), sets them aside and draws a line on the sticker in front of him to mark his point.

Note :

It is essential that two players have played to make a "fold", otherwise, we move to the next player by removing the card posed.

The game continues until no one has cards or there is no more fold. The game is over, the cards are collected and redistributed to make a new game.

We do 5 games in total.

At the end, each player counts his own traits. A scale is drawn from the one with the most traits to the one with the least. The **last one** among the players must give **2 units** to the **first one** and the **second last one** must give **1 unit** to **the second**.

At the end of each round, everyone must erase their own lines marking the folds.

THE "BOURRA"

This game comes from the Occitan land. Cards have different values ranking as follows:

- 1) Ace
- 2) 7
- 3) 8
- 4) 9
- 5) 10
- 6) Jack
- 7) Queen
- 8) King

Five cards are distributed per person. The oldest of the table begins. He randomly draws one or two cards from the cards remaining on the table, mixes them with his game, and places the equivalent number of cards in the draw pile (on the table). The following players, clockwise, have the right to do the same.

When this round is over, the first player deposits a card and the next ones deposit in their turn a card of the same symbol but of a value superior to the card which precedes.

When no one can play the symbol, the last person to play takes the played cards (= takes the "fold"), sets them aside and draws a line on the sticker in front of him to mark his point.

Note :

It is essential that two players have played to make a "fold", otherwise, we move to the next player by removing the card posed.

The game continues until no one has cards or there is no more fold. The game is over, the cards are collected and redistributed to make a new game.

We do 5 games in total.

At the end, each player counts his own traits. A scale is drawn from the one with the most traits to the one with the least. **The last one** among the players must give **2 units** to the **first one** and the **second last one** must give **1 unit** to **the second**.

At the end of each round, everyone must erase their own lines marking the folds.

THE "BOURRA"

This game comes from the Occitan land. Cards have different values ranking as follows:

- 1) 7
- 2) 8
- 3) 9
- 4) 10
- 5) Jack
- 6) Queen
- 7) King
- 8) Ace

Five cards are distributed per person. The oldest of the table begins. He randomly draws one or two cards from the cards remaining on the table, mixes them with his game, and places the equivalent number of cards in the draw pile (on the table). The following players, clockwise, have the right to do the same.

When this round is over, the first player deposits a card and the next ones deposit in their turn a card of the same symbol but of a value superior to the card which precedes.

When no one can play the symbol, the last person to play takes the played cards (= takes the "fold"), sets them aside and draws a line on the sticker in front of him to mark his point.

Note :

It is essential that two players have played to make a "fold", otherwise, we move to the next player by removing the card posed.

The game continues until no one has cards or there is no more fold. The game is over, the cards are collected and redistributed to make a new game.

We do 5 games in total.

At the end, each player counts his own traits. A scale is drawn from the one with the most traits to the one with the least. The **last one** among the players must give **2 units** to the **first one** and the **second last one** must give **1 unit** to **the second**.

At the end of each round, everyone must erase their own lines marking the folds.