

PALACINKY

JEU EUROPEEN DE L'ALIMENTATION ET DES CULTURES

Origine(s) de cette animation

Nathalie Bétry, Charles Marcos, Gert Mebius, Perrine Vandenbroucke pour FRANCE EUROPEA

Objectifs généraux

Identifier et prendre conscience des différences culturelles européennes
Prendre conscience des représentations et des préjugés

L'alimentation est un sujet sensible sur lequel les jeunes ont des préjugés, des craintes, des représentations et qui fait référence à beaucoup d'éléments culturels : la religion, l'éducation, la région, le pays, le rythme de vie, les goûts, la représentation des effets sur le corps (attention à l'hygiène), la pudeur, le rapport à la propreté, les codes de conduite, les codes sociaux (propres à chaque groupe, la famille, etc.).

Publics

8 à 16 joueurs, à partir de 14 ans

L'animation

Le jeu prend 1/2h + temps de débriefing = 1h15 environ

Matériel

- Une salle avec un espace vide au centre dans lequel on installera tables et chaises
- 4 à 8 chaises
- au moins 2 tables en face à face (pour « manger » à 8) Se joue idéalement à 16 joueurs plus des observateurs (1 par table éventuellement) soit 20 personnes. 4 tables de 4 joueurs.

Matériel contenu dans le jeu

- 16 cartes consignes pour les joueurs (une par équipe) ; 4 différentes
- photos de plats, voire ingrédients composant les plateaux-repas
- couverts et assiettes en plastique
- grilles d'observation pour les observateurs
- Fiches-pays à exploiter par l'animateur lors du débriefing

Le jeu

0- Au préalable : Mise en scène... (5min environ)

l'animateur dispose les tables pour que les joueurs puissent manger ensemble, en laissant de la place autour pour que les observateurs soient au plus près de leur équipe. Sur chaque table, il dépose le plateau repas de chacun .
Les mangeurs et les observateurs (sélectionnés selon les critères de l'animateur : volontariat + désignation) sont séparés les uns des autres.

Composition des équipes :

Nombre de joueurs : 4 à 8 (1 à 2 par pays) + 4 à 8 observateurs (1 à 2 par pays). Dédoubler les

groupes au-delà de 16 personnes.

(Multiple de 4 de préférence)

Ex Pour un pays il y a pour 4 habitants :

- 2 habitants joueurs

- 2 habitants observateurs

4 équipes de joueurs jouent en même temps.

1- Présentation du jeu par l'animateur (5min environ)

• Le cadre :

• **qui ?** des stagiaires venant de pays différents, ne se connaissant pas entre pays.

• **Où ?** dans une grande entreprise horticole qui reçoit plein de stagiaires de pays différents.

• **Quand ?** première matinée du premier jour de stage dans l'entreprise.

• **Comment ?** Sur le poste de travail (adapter en fonction de la formation : aménager un parterre en plantant des bulbes de tulipe et des petits arbustes OU traire les vaches et faire des petits fromages. Ou nettoyer le matériel d'une nurserie...)

• **L'objectif :** En respectant les consignes de votre carte, mangez tous ensemble, à la même table tout en suivant les annonces de l'animateur.

• Les conseils aux joueurs :

• montrez bien ce que vous aimez ou n'aimez pas ainsi que vos pratiques pour les faire deviner aux observateurs de votre pays.

• Soyez le plus expressif possible pour faire deviner le contenu de votre carte, c'est-à-dire les pratiques alimentaires de votre pays aux observateurs de votre équipe.

• Parlez entre vous MAIS : ne parlez pas aux observateurs et ne leur donnez pas des indices trop précis (dire « j'aime pas si » ou « je n'utilise jamais de... ») sous peine de sanction !

• Les conseils aux observateurs :

• observez et devinez, uniquement par l'observation les pratiques de votre pays, ce que les joueurs aiment ou pas et remplir les cases.

• Vous pouvez parler entre observateurs MAIS pas avec les mangeurs.

Fiche du Jeu « Palacinky », 2/4

2- Distribution et prise de connaissance des cartes (5 min environ)

Les observateurs reçoivent une grille d'observation à remplir en regardant les joueurs de leur pays.

Les joueurs reçoivent une carte consigne à ne montrer ni aux observateurs ni aux joueurs des autres

équipes. Les habitants mangeurs de chaque pays lisent les consignes qu'ils doivent mémoriser.

3- Jeu de rôle (30min environ)

• **Les mangeurs** font leur travail de stage puis jouent ce qui est inscrit sur leur carte. Ils peuvent surjouer des choses, mimer... mais pas donner d'indices trop directs (dire « j'aime pas

si » ou « je n'utilise jamais de... »)

• **Les observateurs** notent ce qu'ils observent.

• **L'animateur**

• annonce le temps : il est 10h / 11h / 11h30 / midi/ midi et quart /midi et demi / une

heure moins le quart / 13 h / 13h30 /14 h... selon le rythme qu'il choisit (à adapter en fonction de la dynamique du jeu, en laissant bien les actions s'installer).

- Pendant le repas, il propose – selon les besoins ou non de dynamiser le jeu- : de l'eau, du vin, du pain, un dessert, du fromage au lait cru, des aliments en tube...
- Il peut aussi favoriser les interactions : tu as vu ce qu'il mange...

4- Synthèse et débat (25 min environ)

Fin du jeu : l'animateur demande aux observateurs ce qu'ils ont mis dans les grilles, on demande aux joueurs si c'est bien cela qu'il fallait deviner ou non, s'ils ont bien repéré les pratiques, les interdits...

Puis l'animateur demande : qu'est-ce que vous pouvez en déduire, qu'est-ce qui est important en

termes de valeurs... pour mon pays.

On compte les points tel que décrit p.1.

Débriefing : l'animateur demandera:

- aux joueurs : qu'avez-vous ressenti ? Quels moments avez-vous apprécié ? Quels sont ceux où vous avez été le plus gêné ?...
- à tous : ce que vous avez vécu et ressenti, est-ce une réalité possible ou uniquement du domaine de l'imaginaire ? Avez-vous déjà remarqué des choses différentes dans les pays que vous avez éventuellement visités ?...

↪ l'animateur abordera la question des cultures, différences culturelles et des « décalages

culturels » en portant l'attention sur :

- le rythme quotidien et l'importance des repas ou non = les repas, l'alimentation n'ont pas la même signification pour tous
- les pratiques culturelles, les goûts, les préjugés, les stéréotypes
- les codes culturels et les valeurs

L'animateur pourra se servir des témoignages d'élèves et des fiches-pays fournies dans le jeu,

pour donner des informations sur les pays de stage.

Les pays imaginaires sont une passerelle pour aborder les pratiques culturelles réelles des pays et les aspects interculturels.

Extension possible

Que nous apprend ce jeu sur nos différences culturelles ?

Et nous les français, et si on remplissait la grille pour nous ?

On pourra faire remplir une grille d'observation individuellement pour souligner les pratiques qui sont

constantes (ajouter pour repas du dimanche, fêtes...) et montrer combien les pratiques peuvent varier d'une famille à l'autre.

RAPPEL DU RÔLE DE L'ANIMATEUR

L'animateur dispose le jeu, constitue les groupes, leur donne les consignes et distribue les cartes.

Pendant le jeu de rôle, l'animateur rythme le jeu, le relance et observe les interactions en vérifiant que chacun respecte bien les consignes.

Après, il anime le débriefing, compte les points et amorce les débats.

L'animateur abordera la question des cultures, différences culturelles et des « décalages culturels » en portant l'attention sur :

- le rythme quotidien et l'importance des repas ou non = les repas, l'alimentation n'ont pas la même signification pour tous
- les pratiques culturelles, les goûts, les préjugés, les stéréotypes
- les codes culturels et les valeurs

L'animateur pourra se servir des témoignages d'élèves et des fiches-pays fournies dans le jeu, pour donner des informations sur les pays de stage. Les pays imaginaires sont une passerelle pour aborder les pratiques culturelles réelles des pays et les aspects interculturels.

Extension possible

Que nous apprend ce jeu sur nos différences culturelles ?
Et nous les français, et si on remplissait la grille pour nous ?
On pourra faire remplir une grille d'observation individuellement pour souligner les pratiques qui sont constantes (ajouter pour repas du dimanche, fêtes...) et montrer combien les pratiques peuvent varier d'une famille à l'autre.

RAPPEL DU RÔLE DE L'ANIMATEUR

L'animateur dispose le jeu, constitue les groupes, leur donne les consignes et distribue les cartes.

Pendant le jeu de rôle, l'animateur rythme le jeu, le relance et observe les interactions en vérifiant que chacun respecte bien les consignes.

Après, il anime le débriefing, compte les points et amorce les débats.