



METTRE EN PLACE
UN PROJET
DE SOLIDARITÉ
INTERNATIONALE



Le congrès des cultures

Descriptif

Les participant·e·s sont invité·e·s à un congrès des cultures dont le but est de favoriser la rencontre entre culture pour favoriser d'éventuels échanges. Une multitude de cultures sont présentes pour aller à la rencontre des autres : le contexte interculturel va-t-il empêcher la mise en place de relations ?

Cette animation est particulièrement adaptée à un atelier ou une formation sur l'interculturalité. Elle demande un temps de débriefing et peut être suivie par un débat participatif.

 **Durée :** 30 min – 1h selon débrief

 **Nombre d'animateur·rice·s :** 1

 **Nombre de participant·e·s :** 10 à 30-35 participant.e.s

 **Date de création :** 2019

 **Public ciblé :** Jeunes engagés dans un projet de SI

 **Dernière mise à jour :** 2025

 **Type d'espace :** inter/exter ? ; taille

 **Créé par/pour :** E&D

 **Matériel :**

 **Objectifs pédagogiques :**



Cette œuvre est mise à disposition sous licence **Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France**. Pour voir une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/fr/>



- Les cartes CDC
- S'interroger sur la conception et la mise en œuvre d'un projet dans une société aux codes culturels différents des nôtres
- Favoriser la cohésion de groupe et l'esprit d'équipe
- Sensibiliser au respect et à la valorisation des traits culturels que l'on juge positifs ou négatifs



Déroulé de l'animation

Accueil des participant.e.s et règles du jeu

Les participant.e-s sont réuni.e-s en cercle et l'animateur explique les différents termes que les joueurs vont trouver sur leurs cartes.

Caractéristique dominante : c'est une caractéristique très présente dans la culture, cependant elle peut être outrepassée selon les cultures rencontrées.

Tabou : Le tabou ne peut être outrepassé, il est impensable pour cette culture d'agir autrement qu'avec ce tabou.

Manière de saluer : les personnes devront saluer comme il est écrit sur leurs cartes.

Conseils aux animateur-rices : Il est difficile d'animer le jeu avec moins de 10 personnes. Entre 10 et 20 personnes il est utile de choisir les cartes à l'avance pour qu'elles puissent interagir entre elles.

NB : Certaines cultures ont les même caractéristique ou tabou ou manière de saluer que d'autres, afin de montrer que des traits culturels similaires peuvent être présents dans des cultures différentes. La culture multicolore n'a presque que des cartes différentes, montrant qu'on peut être de la même culture et avoir des traits culturels différents !

Déroulé

Chaque personne reçoit une carte culture sur laquelle figure une caractéristique dominante, un tabou et une manière de saluer.

Il faut alors laisser 3 minutes à chaque participant.e pour s'imprégner de sa culture et s'imaginer un personnage (métier, pays, hobbies, vie, classe sociale ...).

1ère étape du jeu – 15 min

Les participant.e-s marchent dans la salle et doivent aller à la rencontre des autres cultures afin d'échanger, avec une ou plusieurs personnes à la fois. L'animateur-riche peut poser des questions à haute voix pour que les participant.e-s ait matière à échanger : D'où viens-tu ? Que fais-tu ? Que manges-tu ? Où aimerais-tu voyager ? L'animateur-riche tape dans les mains toutes les 2-3 minutes (en fonction de l'entrain des discussions) pour que les participant.e-s circulent et échangent à peu près avec tout le monde.

Durant cette première étape, on demande à chaque culture de garder toutes les caractéristiques indiquées sur la carte. Même la caractéristique dominante doit être jouée presque comme un tabou.

2eme étape du jeu – 15 min

Les règles changent : à partir de maintenant, le but est de s'adapter aux autres cultures et d'essayer de ne pas offenser une autre culture via nos faits et gestes.

L'étape est sensiblement la même que la première, les participant-e-s marchent dans la pièce et s'arrêtent discuter avec d'autres cultures au claquement des mains. Cette fois, ils et elles tentent de s'adapter en réduisant leur caractéristique dominante lorsque celle-ci offense une autre culture.

On arrête le jeu quand les participant-e-s se sont tous et toutes rencontré-e-s.

Conseils aux animateur-rices : il est important de prendre des notes sur les comportements des participant-e-s pendant toutes ces étapes du jeu, afin de pouvoir relancer les discussions pendant le débrief en proposant des exemples (non nommés) sur ce qu'il s'est passé pendant le déroulé du jeu.

Débrief

Questions qui peuvent être posées au groupe, en faisant attention à bien faire circuler la parole.

- ❖ Comment vous êtes-vous senti-e-s dans votre propre culture ?
- ❖ Qu'avez-vous ressenti ?
- ❖ Comment vous êtes-vous sentis dans votre rôle ?
- ❖ Comment vous êtes-vous sentis comme groupe culturel ?
- ❖ Comment vous êtes-vous sentis quand vous étiez le seul de votre culture ?
- ❖ Comment l'autre population a-t-elle respecté vos règles ?
- ❖ Les autres cultures ont-elles persisté avec leurs règles culturelles ?
- ❖ Ont-ils-elles été flexibles ?
- ❖ Y a-t-il eu des tensions ou conflits qui sont apparus ?
- ❖ Comment avez-vous perçu les autres cultures ?
- ❖ Comment gérer ses différences de trait culturel dans la réalité ?
- ❖ Quelles règles vous ont gêné ? A quel point ? Comment avez-vous respecté scrupuleusement vos règles dans votre propre culture ? Quel a été votre niveau de tolérance ?

Mise en relation pratique avec leurs projets/ vie de tous les jours :

- ❖ Comment ces conclusions peuvent-elles être mises en relation avec ce qui peut arriver sur un chantier ?
- ❖ Avez-vous déjà vécu des situations où la différence des traits culturels a créé une situation embarrassante/drôle/d'incompréhension ?
- ❖ Quelles sont les limites de la tolérance ? Comment les faites-vous comprendre ?
- ❖ Pouvez-vous imaginer que les problèmes soulevés ici peuvent apparaître sur un projet ?



- ❖ Comment l'entente (ou la mésentente) de deux cultures peut-elle perturber un projet ?

Conseils aux animateur-rices pour le débrief : le débriefing du Congrès des cultures est primordial car le jeu ne peut se suffire à lui-même. Voici quelques points à aborder pendant le débriefing qui pourront être amené par des questions et des relances en fonction des retours des participant-e-s.

Les points suivants devront être abordés en plénière :

- ✓ Nous avons tendance à penser que les autres pensent comme nous.
- ✓ Souvent, nous interprétons les choses de façon directe, sans être conscient-e-s du comportement induit par les codes culturels.
- ✓ Comment ont été distribués les rôles ? Quel rôle ai-je pris ? Qu'est-ce que cela a révélé de mon identité ? Est-ce que je me suis senti confortable dans mon rôle ?
- ✓ Est-ce que l'image que j'avais était la même que celle des autres ?
- ✓ Quelles ont été les influences de ma propre culture dans le rôle que j'ai joué ?
- ✓ Attention tout de même à ne pas être trop « culturaliste » et à ne pas complètement effacer l'individualité des personnes et des comportements.



CULTURE ROSE



Caractéristique Dominante Pas à plus d'un mètre des gens (espace vital agrandi)

Tabou Vous ne parlez pas aux femmes d'une autre culture

Manière de saluer Un coucou de la main

CULTURE ROSE



Caractéristique Dominante Pas à plus d'un mètre des gens (espace vital agrandi)

Tabou Vous ne parlez pas aux femmes d'une autre culture

Manière de saluer Un coucou de la main

CULTURE ROSE



Caractéristique Dominante Pas à plus d'un mètre des gens (espace vital agrandi)

Tabou Vous ne parlez pas aux femmes d'une autre culture

Manière de saluer Un coucou de la main

CULTURE ROSE



Caractéristique Dominante Pas à plus d'un mètre des gens (espace vital agrandi)

Tabou Vous ne parlez pas aux hommes d'une autre culture

Manière de saluer Un coucou de la main

CULTURE ROSE



Caractéristique Dominante Pas à plus d'un mètre des gens (espace vital agrandi)

Tabou Vous ne parlez pas aux hommes d'une autre culture

Manière de saluer Un coucou de la main

CULTURE ROSE



Caractéristique Dominante Pas à plus d'un mètre des gens (espace vital agrandi)

Tabou Vous ne parlez pas aux hommes d'une autre culture

Manière de saluer Un coucou de la main

CULTURE MARRON



Caractéristiques dominante: Vous baillez souvent

Tabou : Tout signe/geste de main représente une insulte dans ta culture

Manière de saluer: Tirer la langue

CULTURE MARRON



Caractéristiques dominante: Vous baillez souvent

Tabou : Tout signe/geste de main représente une insulte dans ta culture

Manière de saluer: Tirer la langue

CULTURE MARRON



Caractéristiques dominante: Vous baillez souvent

Tabou : Tout signe/geste de main représente une insulte dans ta culture

Manière de saluer: Tirer la langue

CULTURE MARRON



Caractéristiques dominante: Vous baillez souvent

Tabou : Tout signe de main représente une insulte dans ta culture

Manière de saluer: Tirer la langue

CULTURE MARRON



Caractéristiques dominante: Vous baillez souvent

Tabou : Tout signe de main représente une insulte dans ta culture

Manière de saluer: Tirer la langue

CULTURE MARRON



Caractéristiques dominante: Vous baillez souvent

Tabou : Tout signe de main représente une insulte dans ta culture

Manière de saluer: Tirer la langue

CULTURE MUTICOLORE



Caractéristique Dominante: Tu parles beaucoup avec les mains

Tabou: ne touche pas les gens

Manière de saluer : faire la bise (2)

CULTURE MUTICOLORE



Caractéristiques dominantes: Tu parles très fort

Tabou : Ne touche pas les gens

Manière de saluer : faire la bise (2)

CULTURE MUTICOLORE



Caractéristique Dominante : Poser des questions est pour vous un signe de politesse

Tabou ne touche pas les gens

Manière de saluer: tirer la langue

CULTURE MUTICOLORE



Caractéristique Dominante: Tu parles beaucoup avec les mains

Tabou: ne touche pas les gens

Manière de saluer : faire la bise (2)

CULTURE MUTICOLORE



Caractéristiques dominantes: Tu parles très fort

Tabou : Ne touche pas les gens

Manière de saluer : faire la bise (2)

CULTURE MUTICOLORE



Caractéristique Dominante : Poser des questions est pour vous un signe de politesse

Tabou ne touche pas les gens

Manière de saluer: tirer la langue



CULTURE JAUNE



Caractéristique dominante: Vous touchez toujours votre interlocuteur quand vous parlez

Tabou: C'est offusquant de voir des gens bailler

Manière de saluer: Vous faites 1 bise

CULTURE JAUNE



Caractéristique dominante: Vous touchez toujours votre interlocuteur quand vous parlez

Tabou: C'est offusquant de voir des gens bailler

Manière de saluer: Vous faites 1 bise

CULTURE JAUNE



Caractéristique dominante: Vous touchez toujours votre interlocuteur quand vous parlez

Tabou: C'est offusquant de voir des gens bailler

Manière de saluer: Vous faites 1 bise

CULTURE VERTE



Caractéristique Dominante : tu invites très vite les gens chez toi pour boire un thé/café/diner ...ect

Tabou : vous n'utilisez jamais le bras ou la main droite

Manière de saluer : Tchek du poing en disant "yoshaai"

CULTURE VERTE



Caractéristique Dominante : tu invites très vite les gens chez toi pour boire un thé/café/diner ... ect

Tabou : vous n'utilisez jamais le bras ou la main droite

Manière de saluer : Tcheck du poing, en disant yooshai

CULTURE VERTE



Caractéristique Dominante : tu invites très vite les gens chez toi pour boire un thé/café/diner ... ect

Tabou : vous n'utilisez jamais le bras ou la main droite

Manière de saluer : Tchek du poing en disant "yooshaai"

CULTURE BLEUE



Caractéristique Dominante : Tu t'approches près des gens pour parler (espace vital réduit)

Tabou: Vous n'utilisez jamais la main ou le bras gauche

Manière de saluer: Une accolade

CULTURE BLEUE



Caractéristique Dominante : Tu t'approches près des gens pour parler (espace vital réduit)

Tabou: Vous n'utilisez jamais la main ou le bras gauche

Manière de saluer: Une accolade

CULTURE BLEUE



Caractéristique Dominante : Tu t'approches près des gens pour parler (espace vital réduit)

Tabou: Vous n'utilisez jamais la main ou le bras gauche

Manière de saluer: Une accolade

CULTURE ORANGE



Caractéristique Dominante: Vous parlez très doucement (volume)

Tabou: vous ne touchez jamais les gens

Manière de saluer: Hoche la tête pour dire bonjour avec un signe en V de main

CULTURE ORANGE



Caractéristique Dominante: Vous parlez très doucement (volume)

Tabou: vous ne touchez jamais les gens

Manière de saluer: Hoche la tête pour dire bonjour avec un signe en V de main

CULTURE ORANGE



Caractéristique Dominante: Vous parlez très doucement (volume)

Tabou: vous ne touchez jamais les gens

Manière de saluer: Hoche la tête pour dire bonjour avec un signe en V de main

CULTURE ROUGE



Caractéristique Dominante: Tu commences la majorité de tes phrases par "AAAllors "

Tabou: Ne regardez jamais dans les yeux

Manière de saluer : Serre la main gauche

CULTURE ROUGE



Caractéristique Dominante: Tu commences la majorité de tes phrases par "AAAllors "

Tabou: Ne regardez jamais dans les yeux

Manière de saluer : Serre la main gauche

CULTURE ROUGE



Caractéristique Dominante: Tu commences la majorité de tes phrases par "AAAllors "

Tabou: Ne regardez jamais dans les yeux

Manière de saluer : Serre la main gauche

CULTURE VIOLETTE



Caractéristique Dominante: Vous souriez tout le temps

Tabou: Vous ne parlez pas avec les hommes d'une autre culture

Manière de saluer: Une accolade

CULTURE VIOLETTE



Caractéristique Dominante: Vous souriez tout le temps

Tabou: Vous ne parlez pas avec les hommes d'une autre culture

Manière de saluer: Une accolade

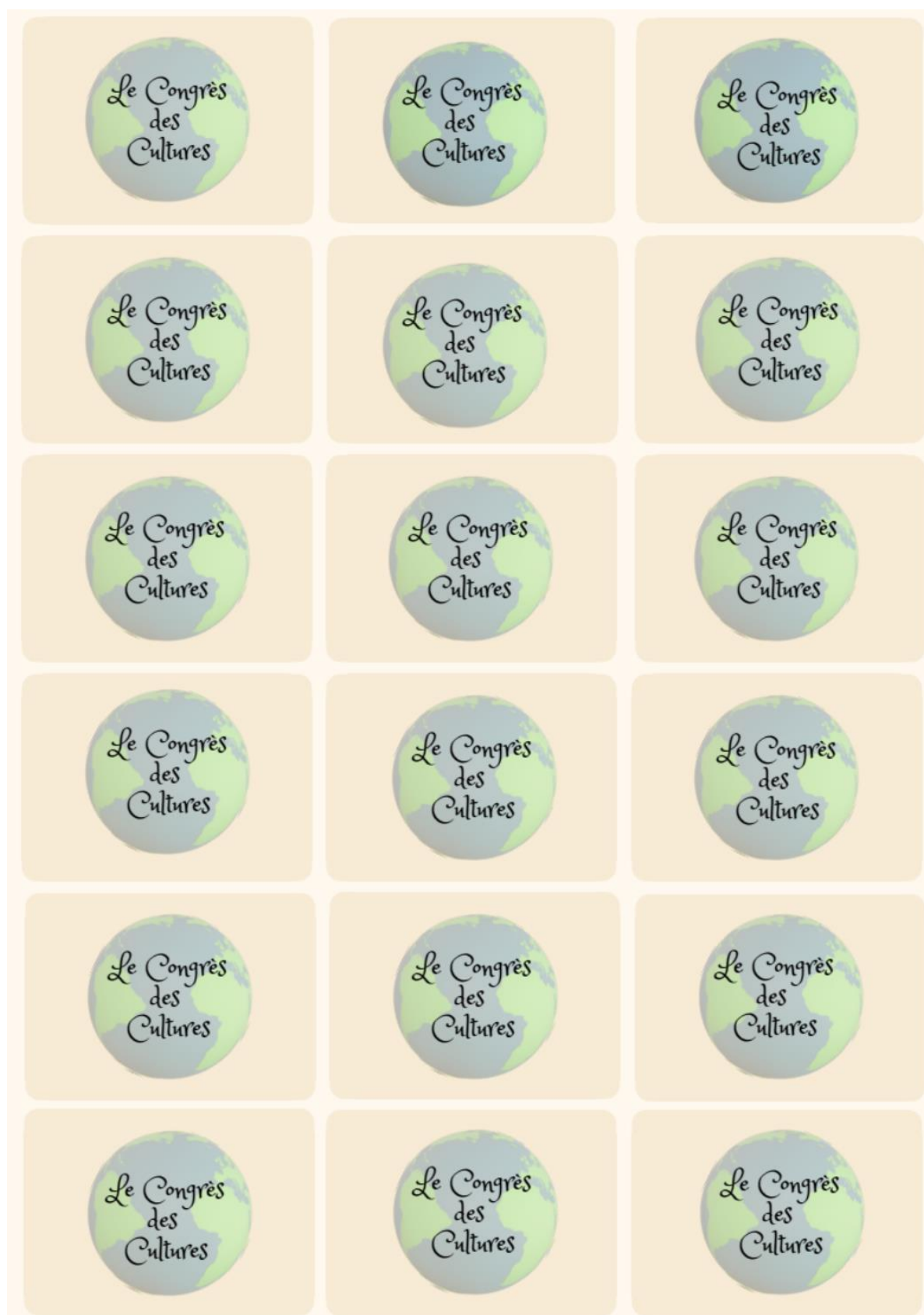
CULTURE VIOLETTE



Caractéristique Dominante: Vous souriez tout le temps

Tabou: Vous ne parlez pas avec les hommes d'une autre culture

Manière de saluer: Une accolade



Les outils pédagogiques d' E&D

E&D, en plus d'être un réseau d'associations de solidarité internationale jeunes et étudiantes, est aussi une association d'Education Populaire et d'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale (ECSI).

En effet, E&D utilise et imagine des outils Pédagogiques qui se veulent participatifs, ludiques, originaux et innovants et qui visent à provoquer des prises de conscience et à amener les participant·e·s à l'action tout en leur donnant des clés de lecture pour mieux comprendre les phénomènes sociétaux contemporains dans leur globalité en questionnant leurs origines et les liens qui les unissent.

Cette mission de création d'outils fait pleinement partie de l'ADN du réseau E&D. Ces outils, une fois créés, servent aux différentes actions d'E&D (formation, accompagnement de projets, plaidoyer, promotion de l'ECSI...). Néanmoins, ils ont aussi vocation à être diffusés et réutilisés par le plus grand nombre d'acteur·rice·s engagé·e·s. C'est pour cette raison que la majorité des outils pédagogiques d'E&D est accessible en ligne et sous une licence permettant leur libre utilisation tant qu'elle reste à but non-lucratif.