




Dire et montrer qui tu es !

Titre de l'activité	Dire et montrer qui tu es !
Thème	Communication interculturelle, se souvenir des informations.
Objectifs pédagogiques	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidation d'équipe • Communication • Observer et écouter les autres (gestes et mots) • Façonner un cadre pour se rappeler plus facilement des informations complexes.
Public cible	Jeunes de 18 à 30 ans avec les parcours linguistiques différents.
Type d'activité	Jeu de mémoire.
Mots clés	Réflexions, mots, mouvement, mémoire
Etapas par étapes...	<p>1. L'animateur introduit le jeu qui mettra à l'épreuve les mémoires des participants.</p> <p>2. Les participants forment un cercle avec l'animateur qui explique le jeu et la tâche :</p> <p><i>« Je vous dirai mon nom et une information à mon sujet accompagnée d'un mouvement. La prochaine personne en cercle répète ce qu'il/elle a vu et a entendu et se présente de la même manière. La troisième personne, quant à elle, répète ce qu'il/elle a vu et a entendu des deux personnes précédentes et se présente aussi, et ainsi de suite. La tâche devient de plus en plus difficile pour les personnes suivantes avec plus de faits à retenir. Le but est de voir quel volume d'information nous pouvons retenir avec cette méthode. La dernière personne, réussira-t-elle aussi ? »</i></p>

	<p>Bien sûr, le jeu est amusant pour les participants, mais ils tentent à accomplir la tâche sur trois niveaux : D'abord ils doivent se souvenir du nom et de l'information accompagnée du mouvement. D'autre part, ils doivent réfléchir à une information et un mouvement pour se présenter alors que le troisième niveau interfère avec les deux premiers.</p> <p>3. Le jeu se déroule dans la bonne humeur et globalement les participants se rappellent des trois éléments (nom, information et geste) assez facilement jusqu'à la dixième personne. Ensuite, le volume d'information est trop grand et les participants rencontrent des difficultés. Il est évident que les noms sont plus difficiles à retenir, alors que l'information accompagnée du geste est plus facile à garder en mémoire.</p> <p><i>Débriefing</i></p> <p>A la fin du jeu, nous concluons que les informations s'appuyant sur les mots sont les plus difficiles à retenir. Les informations orales accompagnées d'une sensation visuelle facilitent la mémoire. Il sera donc utile d'ajouter à chaque élément d'information verbale, une illustration (geste, dessin, image, etc.) si nous souhaitons mieux nous les rappeler.</p> <p>Tâche de clôture : noter une information et la façonner pour la rendre facile à retenir.</p>
Espaces nécessaires	Salle de réunion ou de classe.
Matériel nécessaire	Papier/stylos.
Durée	45 min.
Contact 	Association Udruga Brac – Croatie Contact : Lucija Puljak - lucijapuljak@gmail.com

