



## L'interprétation du patrimoine ou le partage des faits ?

<b>Titre de l'activité</b>	L'interprétation du patrimoine ou le partage des faits ?
<b>Thème</b>	Travailler en équipe sur l'interprétation du patrimoine et s'adapter à des publics différents.
<b>Objectifs pédagogiques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pratiquer les compétences en communication.</li> <li>- Pratiquer les compétences de partage des tâches et rôles en groupe, selon les styles d'apprentissage.</li> <li>- Appliquer la capacité de résoudre les problèmes et travailler en équipe.</li> <li>- Faire de la recherche sur le patrimoine et identifier des faits précis à interpréter.</li> <li>- Faire de l'interprétation du patrimoine adaptée à un public particulier.</li> </ul>
<b>Public cible</b>	Pas de limite d'âge ni de compétences requises. Cette activité fonctionne au mieux avec des groupes d'un minimum de 5 personnes, y compris l'animateur.
<b>Type d'activité</b>	Jeu / Exercice / Travail en équipe / Présentation / Discussion / Recherche.
<b>Mots clés</b>	Leadership, résolution des problèmes, discussion, interprétation du patrimoine, styles d'apprentissage, recherche, narration.
<b>Etapes par étapes...</b>	<p>L'activité se déroule en 3 étapes. Les informations ci-dessous s'appliquent à 3 équipes de 5 personnes.</p> <p>Etape 1 : elle dure 20 minutes dont la première tâche est d'établir 3 équipes.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ecrire sur un papier le nom de chaque participant et les placer dans un sac/chapeau. Trois noms sont choisis au hasard et ces personnes seront les chefs d'équipes.</li> </ol>

2. Les chefs d'équipes ont 3 minutes pour préparer un discours pour recruter des coéquipiers.
3. Les chefs d'équipes ont un maximum de 3 minutes pour présenter leur discours. Ensuite, les participants sont invités à choisir parmi les chefs d'équipes sur une base objective et non pas à cause des liens affectifs ou de nationalité avec le chef en question. L'animateur explique qu'il s'agit d'une activité compétitive et si les participants veulent gagner, ils devront choisir leur chef d'équipe intelligemment. Si certains chefs n'arrivent pas à recruter assez de coéquipiers, ils auront une deuxième chance pour parler et « gagner les cœurs » des participants. S'il n'y a toujours pas assez de coéquipiers, l'animateur sélectionnera au hasard des personnes des groupes plus importants.

Etape 2 de l'activité : elle dure 1 heure et concerne **l'interprétation du patrimoine.**

1. Chaque équipe doit préparer une conférence d'interprétation (une courte présentation sur un seul objet), un jeu ou une autre activité à destination d'un public précis, sur la base d'un objet qui lui sera remis au hasard par l'animateur.  
Par exemple, il pourrait s'agir d'une espèce d'oiseau local, d'un champ de bataille, d'une danse traditionnelle, d'une coutume locale ou d'un plat traditionnel, etc.  
Il y a 3 publics cibles : enfants, adultes et personnes âgées. Le public « enfants » se divise par tranches d'âge : 2 à 6 ans, 7 à 11 ans et +12 ans.
2. Chaque équipe travaille sur l'interprétation de son objet pour son public cible. Elle fait de la recherche sur l'objet et sélectionne les outils à utiliser pour présenter l'objet au groupe cible. Par exemple, pour un animal vivant sur le territoire et un public cible d'enfants de 2 à 7 ans, l'équipe pourrait créer une pièce de théâtre sur l'animal.
3. Les chefs d'équipes doivent partager les diverses tâches à accomplir entre leurs coéquipiers : la recherche, la sélection des outils pour présenter les informations, le champ des faits à partager avec le

	<p>public en tenant compte de la recherche, le choix d'animateur, etc.</p> <p>Avant de confier les tâches, chaque membre reçoit une copie des styles d'apprentissage selon David Kolb's en guise de description et un questionnaire à compléter. Cet exercice dure 15 minutes, permettant au chef d'équipe de lire en détail sur les styles d'apprentissage identifiés par Kolb. Le chef d'équipe se sert des résultats du questionnaire pour mieux confier les tâches aux coéquipiers.</p> <p>4. Ensuite, les équipes auront 45 minutes pour identifier une idée permettant d'interpréter l'objet au groupe cible. Pendant ce temps, tous les coéquipiers recherchent et identifient des obstacles selon le groupe cible et comment lui présenter au mieux les informations sur leur objet.</p> <p>L'étape 3 dure 40 minutes et concerne la <b>présentation des propositions d'interprétation du patrimoine</b>.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Chaque équipe a 5 minutes en plénière pour présenter leurs idées aux autres. Chaque coéquipier y participe.</li> <li>2. Les autres participants posent des questions.</li> <li>3. Pour conclure, les participants votent pour la meilleure idée sans voter pour leur propre équipe ! Le gagnant est celui qui récolte le plus de votes.</li> </ol>
<b>Espaces nécessaires</b>	Salle de réunion.
<b>Matériel nécessaire</b>	Paperboard, marqueurs, internet pour la recherche sur ordinateurs portables ou smartphones, papier, feutres/stylos, tables et chaises, colle, pailles, gobelets en papier, ciseaux, scotch, ballons.
<b>Durée</b>	2 heures minimum
<b>Contact</b>  	<b>Association Community integration initiatives</b> – Bulgarie Contact : Daniela Georgieva <a href="mailto:cii.bg.association@gmail.com">cii.bg.association@gmail.com</a>

