



Le KIT FuSION de Gamification

Les activités de gamification
sur le Patrimoine (Inter)Culturel



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



Le KIT FuSION de Gamification

**Les activités de gamification sur le
Patrimoine (Inter)Culturel**



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



Sommaire

Introduction.....	5
Le Projet FuSION	5
Méthodes d'apprentissage FuSION	6
Le KIT FuSION	8
Activités de Gamification sur le patrimoine (inter)culturel	11
ACTIVITÉ 1 - Le Voyage de Découverte	11
ACTIVITÉ 2 - La Danse de la Tomate.....	14
ACTIVITÉ 3 - La Chasse au Patrimoine Culturel.....	16
ACTIVITÉ 4 - Atelier Sucré-Salé de ma cuisine locale	18
ACTIVITÉ 5 - Perceptions Culturelles.....	20
ACTIVITÉ 6 - Connais ton monde	22
Activités en Ligne.....	24
ACTIVITÉ 1 - Aspects Culturels	24
ACTIVITÉ 2 - Les goûts des cultures	26
ACTIVITÉ 3 - Patrimoine et Diversité.....	28
ACTIVITÉ 4 - Rituels.....	30
ACTIVITÉ 5 - Voyage à travers le Monde.....	32
ACTIVITÉ 6 - Jeu de mime sur les monuments historiques.....	33
Activités FuSION sur le patrimoine (inter)culturel	35
ACTIVITÉ 1 - Faire avancer le débat.....	35
ACTIVITÉ 2 - Ne jamais cesser de jouer	37
ACTIVITÉ 3 - Quelle est la relation entre le colonialisme et le patrimoine culturel?	39
ACTIVITÉ 4 - Lancez les dés.....	40
ACTIVITÉ 5 - Pictionary Culturel	41
ACTIVITÉ 6 - Le langage corporel culturel	43
ACTIVITÉ 7 - Chasse au Trésor Culinaire.....	45
Conclusion.....	48
Bibliographie	49



Introduction

Le Projet FuSION

FuSION – L'éducation au patrimoine (inter)culturel pour l'Inclusion Sociale est une action clé 2 - Capacity Building in the field of Youth - projet cofinancé par le programme européen Erasmus +. L'objectif du projet est de développer de nouvelles méthodes éducatives pour la valorisation du patrimoine (inter)culturel auprès des jeunes.

Le projet est fondé sur la conviction de l'importance de la valeur et de la fusion des cultures ainsi que de l'éducation des jeunes au patrimoine (inter)culturel pour l'inclusion sociale. L'importance du partage des pratiques exemplaires entre des communautés différentes et éloignées, ainsi que le pouvoir et le rôle des jeunes dans la préservation de leur patrimoine (inter)culturel, ont été les moteurs de la conception de ce projet, qui est le résultat de la coopération de six organisations d'Italie, d'Espagne, de France, du Kenya, d'Équateur et d'Inde.

Le projet FuSION se concentre spécifiquement sur la croissance sociale et la pratique de compétences sociales chez les jeunes par le biais d'activités ludiques liées au patrimoine (inter)culturel afin de favoriser la conscience de soi des jeunes, de tisser des liens solides au sein des communautés locales et d'améliorer l'engagement des jeunes. L'accent est mis sur l'éducation au patrimoine (inter)culturel par le biais d'approches de gamification, car cela représente un élément innovant à utiliser dans le développement de pratiques et de compétences clés innovantes pour les jeunes, en particulier ceux qui sont issus d'un milieu défavorisé.

L'échange de patrimoines culturels par le biais d'activités dynamiques, non formelles et gamifiées représente donc une approche innovante de promotion de la participation civique et du dialogue interculturel.

Le projet FuSION, qui se concentre sur ces sujets, vise à:

- Développer de nouvelles approches éducatives basées sur l'éducation non formelle et interculturelle au patrimoine et les méthodes de gamification pour la valorisation du patrimoine (inter)culturel auprès des jeunes;
- Promouvoir la compréhension interculturelle, la coopération et la cohésion sociale des jeunes défavorisés et des organisations locales de jeunesse en Europe, en Asie, en Amérique latine et en Afrique;
- Développer de nouveaux outils innovants pour les organisations de jeunesse et les animateurs de jeunesse, à utiliser dans différents continents, contextes et groupes cibles, afin d'améliorer la qualité du travail de jeunesse;

- Diffuser au niveau local, national et international des outils et des pratiques exemplaires en matière d'éducation au patrimoine (inter)culturel afin de sensibiliser les communautés et les acteurs clés;
- Promouvoir le dialogue intercontinental, la mise en réseau, l'échange de compétences sociales, les connexions et la compréhension interculturelle parmi les communautés locales ainsi que la participation des jeunes;

Guidés par ces objectifs et basant les travaux sur les thèmes principaux du projet - le patrimoine culturel et l'inclusion sociale - deux principales publications ont été produites dans le cadre du projet:

- (ce) «KIT FuSION de gamification - Activités de gamification sur le patrimoine (inter)culturel»
- Et un «Manuel d'éducation au patrimoine (inter)culturel pour l'inclusion sociale».

Méthodes d'apprentissage FuSION

Le projet FuSION, afin de poursuivre les objectifs mentionnés ci-dessus et l'objectif global de l'inclusion sociale des jeunes, en particulier ceux qui risquent d'être marginalisés, a basé toutes les actions, activités, ressources mises en œuvre et produites sur 3 principales méthodologies et approches d'apprentissage:

1. Éducation non-formelle
2. Gamification
3. Éducation au Patrimoine Culturel

Éducation non-formelle

Le Conseil de l'Europe définit l'éducation non formelle comme suit

«[...] des programmes et des processus planifiés et structurés d'éducation personnelle et sociale pour les jeunes, conçus pour améliorer une série d'aptitudes et de compétences, en dehors du programme d'enseignement formel. L'éducation non formelle est ce qui se passe dans des lieux tels que les organisations de la jeunesse, les clubs sportifs, les ateliers d'art dramatique et les groupes communautaires où les jeunes se rencontrent, par exemple, pour entreprendre des projets ensemble, jouer à des jeux, discuter, aller camper, ou faire de la musique et du théâtre. [...]»¹

Il s'agit d'une approche basée sur la méthode de «l'apprentissage par la pratique», qui permet d'accroître les connaissances et les compétences de l'individu sur des sujets particuliers en réalisant des activités.

¹ <https://www.coe.int/en/web/european-youth-foundation/definitions>

Le principal avantage de l'éducation non formelle est sa flexibilité et sa capacité à s'adapter aux besoins sociaux et d'apprentissage de chacun. Elle peut contribuer au développement personnel et à l'amélioration des compétences professionnelles d'un individu. Chaque participant apporte sa propre expérience, permettant ainsi un échange et un partage d'expériences, d'idées et de pensées qui enrichissent tout le monde, aussi bien les participants que le formateur.

L'apprentissage non formel améliore la pensée critique et les nouvelles approches de réflexion, car il ne s'agit pas de transmettre des informations, mais de faciliter l'apprentissage chez quelqu'un.²

Gamification

La gamification est une forme d'éducation non formelle faisant référence à la mise en œuvre des éléments du jeu dans les activités éducatives.

Le terme «apprentissage gamifié» fait référence à l'apprentissage obtenu grâce à l'utilisation de jeux, qui sont des outils de divertissement, mais qui sont ensuite utilisés pour atteindre des objectifs éducatifs.

La gamification est une excellente méthode pour stimuler la curiosité et l'implication.

Cette approche agit au niveau de la motivation du joueur grâce à l'adoption de certains mécanismes de jeu tels que: les niveaux, les défis, les récompenses, les points.³

Éducation au Patrimoine Culturel

L'idée de base de l'éducation au patrimoine culturel est de fournir des expériences pour acquérir de nouveaux concepts et de nouvelles compétences. En l'étudiant directement, on acquiert des connaissances, des aptitudes intellectuelles et des compétences sur des sujets tels que la conservation du patrimoine ou le bien-être social, l'identité culturelle propre et le patrimoine qui est en effet important car il offre aux communautés et aux individus un sentiment d'identité et de continuité. Il peut promouvoir la cohésion sociale, le respect de la diversité culturelle et la créativité humaine, ainsi qu'aider les communautés à construire des sociétés résilientes, pacifiques et inclusives.⁴



Pour en savoir plus sur l'éducation au patrimoine culturel, lisez le «Manuel d'éducation au patrimoine (inter)culturel pour l'inclusion sociale», produit dans le cadre du projet FuSION.

² <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/benefits-non-formal-learning>

³ <https://www.savethechildren.it/blog-notizie/game-based-learning-gamification-e-didattica-cosa-sono>

⁴ <https://ich.unesco.org/doc/src/46212-EN.pdf>

Le KIT FuSION

Le KIT FuSION de Gamification est une collection d'outils innovants sur l'éducation au patrimoine (inter)culturel pour l'inclusion sociale.

Au début du processus de développement de ce KIT, des recherches ont été menées dans 6 pays différents afin de recueillir les bonnes pratiques de gamification et d'activités éducatives sur le patrimoine culturel dans chaque pays, afin de jeter les bases pour développer de nouvelles méthodologies et d'outils de travail pour les jeunes sur l'éducation au patrimoine (inter)culturel dans différents contextes et communautés internationaux. Le KIT et les outils qu'il contient ont été élaborés sur la base de ces pratiques nationales.

(Les pratiques exemplaires nationales peuvent être consultées dans le *"Manual on (inter)cultural heritage education for social inclusion"*)

Ces outils comprennent une série d'activités, à mettre en œuvre avec des jeunes, en particulier ceux qui sont menacés de marginalisation ou issus de milieux plus défavorisés, basées sur des approches non formelles et de gamification, et orientées vers l'éducation au patrimoine (inter)culturel. Ces activités s'adressent aux organisations et aux animateurs de jeunesse et ont été développées de manière flexible afin de les rendre adaptables et utilisables sur différents continents, dans différents contextes et avec différents groupes cibles.

L'objectif principal des activités et du KIT est d'utiliser le patrimoine culturel local, national et international pour favoriser le dialogue et la cohésion interculturelle des jeunes défavorisés et des organisations de jeunesse par le biais d'activités de gamification.

Pour cela, le KIT cherche également à:

- Améliorer les connaissances et les compétences professionnelles des animateurs dans leur travail avec les jeunes, sur l'éducation non formelle hors ligne et en ligne, la gamification et l'éducation au patrimoine interculturel;
- Encourager les valeurs interculturelles et civiques et promouvoir la participation active des jeunes;
- Exploiter le potentiel caché des richesses culturelles locales afin de favoriser le processus de compréhension interculturelle et la cohésion sociale des jeunes défavorisés par le biais d'activités de gamification.

Le KIT propose donc 12 activités gamifiées non formelles développées par les partenaires du projet: 6 à mettre en œuvre dans des environnements en ligne et 6 à mettre en œuvre dans des environnements hors ligne et en présence, à utiliser par les travailleurs, animateurs et responsables socio-éducatifs, en collaboration avec les jeunes.

De plus, il y a 7 autres activités qui peuvent être faites en présence, qui ont été développées par les animateurs de jeunesse et les responsables FuSION de chaque pays partenaire, pendant les 4 mois de concours locaux mis en place dans chaque pays partenaire.



Pour en savoir plus sur les concours locaux FuSION sur l'exploration et la valorisation du patrimoine (inter)culturel, lisez le «Manual on (inter)cultural heritage education for social inclusion», produit dans le cadre du projet FuSION.

Toutes les activités présentées dans ce kit ont été utilisées et testées dans chaque pays partenaire, avec des jeunes, lors de différents concours, puis ajustées en fonction du feedback et de l'expérience des participants, des animateurs de jeunesse et des responsables FuSION.

Chaque activité se présente sous la forme d'une fiche d'informations de base et utiles sur la manière, le moment, le lieu, la personne et la raison de sa mise en œuvre. Plus précisément, les éléments suivants sont fournis pour chaque activité:

- Nom
- Environnement de la mise en œuvre
- Durée de l'activité
- Nombre de participants
- Thème abordé
- Objectif de l'activité
- Matériel nécessaire à la mise en œuvre
- Instructions étape par étape sur la mise en œuvre de l'activité
- Autres possibilités de mise en œuvre
- Conseils pour les formateurs/animateurs qui organiseront et mettront en œuvre l'activité
- Commentaires pour l'organisateur de l'activité provenant de l'expérience de mise en œuvre de FuSION

Les activités ont été développées et utilisées avec des jeunes, mais compte tenu de l'importance des sujets - le patrimoine culturel et la culture - et de l'aspect ludique de chacune d'entre elles, elles peuvent également être utilisées avec d'autres groupes cibles - il n'y a pas d'âge ni de contexte social ou culturel pour s'amuser et apprendre en jouant!



Activités de Gamification sur le patrimoine (inter)culturel

Ce chapitre présente 12 différentes activités de gamification d'éducation au patrimoine interculturel, à mettre en œuvre à la fois en ligne et hors ligne, en fournissant des informations utiles et des lignes directrices sur la façon de les mettre en œuvre, grâce à une fiche d'information complète.

Activités Hors Ligne

Les 6 activités suivantes sont destinées à être réalisées en présentiel.

ACTIVITÉ 1 - Le Voyage de Découverte

Nom de l'activité	Le Voyage de Découverte
Environnement	Un espace intérieur suffisamment grand pour accueillir tous les participants
Durée de l'activité	90 minutes
Nombre de participants	Minimum 10 - pas de maximum
Thème	Patrimoine culturel tangible
Objectif	Faire l'expérience d'un voyage à la découverte du patrimoine culturel de différents lieux
Matériel	• Photos A4 en couleur d'éléments tangibles du patrimoine - une photo par groupe • Enveloppes (même nombre que les photos) • Des feuilles de papier A5 (au moins 12 feuilles par groupe) • Présentation PowerPoint avec des questions pour les participants • Ordinateur portable et projecteur

Instructions détaillées	Avant la session: Découpez chaque image A4 du patrimoine en 12 morceaux et mettez-les dans une enveloppe. Vous en aurez besoin pour l'activité «Voyage de découverte». Marquez les enveloppes d'un numéro et associez-les plus tard au numéro du groupe. Étape 1. Démarrez la discussion en demandant aux participants quel endroit ils aimeraient visiter dans le monde et pourquoi, puis présentez une grande carte du monde et demandez-leur d'identifier les sites patrimoniaux qu'ils connaissent. Demandez-leur ensuite s'ils connaissent la signification des termes «patrimoine», «patrimoine culturel» et «patrimoine culturel matériel et immatériel», puis expliquez-leur, donnez des définitions et des informations sur ces trois termes. Étape 2. La préparation du «Voyage de découverte» commence; répartissez les participants en 4 ou 5 équipes, en fonction du nombre de participants (chaque équipe doit idéalement compter 4 à 5 membres). Expliquez-leur qu'ils vont devoir répondre à un quiz sur le patrimoine matériel des pays des participants (si tous les participants viennent du même pays, vous pouvez décider de préparer des questions sur un pays, le leur, ou sur plusieurs pays, en fonction du niveau de connaissance du groupe). Expliquez les règles générales du jeu: Chaque groupe tentera de répondre aux 12 questions affichées sur le projecteur. Après chaque question, les groupes disposent d'une minute pour discuter et écrire leur réponse sur une feuille de papier A5. Après un signe du formateur, chaque groupe montrera sa réponse. Pour chaque bonne réponse, les équipes reçoivent l'un des douze éléments du patrimoine culturel matériel préparés au préalable. Si les équipes répondent correctement à toutes les questions, elles seront en mesure de résoudre l'énigme (une image du patrimoine matériel) Précisez les questions que les participants se posent sur les règles du jeu avant de commencer. Après chaque question, demandez aux participants s'ils ont plus d'informations sur le sujet de la question. Entamez une petite conversation à ce sujet, puis présentez les informations supplémentaires qui s'y rapportent. Passez à la question suivante et suivez la même procédure que celle décrite ci-dessus. Étape 3: Commencez un débriefing en discutant avec les participants des points d'apprentissage du jeu, en posant les questions suivantes : • Avez-vous aimé le jeu ? • Qu'avez-vous appris au cours de ce jeu? • Quels sites du patrimoine culturel connaissiez-vous auparavant et quels nouveaux sites avez-vous découverts? • Que représente notre patrimoine culturel matériel? • Comment pouvons-nous explorer plus en profondeur les sites du patrimoine culturel matériel?
Autres options	Cette activité peut être réalisée de différentes manières en fonction de la composition du groupe. Si les participants sont tous originaires du même pays/région/ville, les questions peuvent être adaptées au pays/région/ville dont ils sont originaires ou, pour rendre la tâche plus difficile, elles peuvent également porter sur d'autres pays; Si les participants sont originaires de différents pays, les questions peuvent être adaptées à chaque pays dont ils sont originaires (1 par pays de provenance) ou, pour compliquer un peu les choses, elles peuvent porter sur le pays où se déroule l'activité;
Conseils	Il est important d'adapter les questions au niveau de connaissance des participants afin d'éviter les questions auxquelles personne ne peut répondre. Il est important de procéder à un débriefing final et à une séance de réflexion afin de faire réfléchir les participants sur les nouvelles connaissances qu'ils ont acquises;

Commentaires

Il est important de fournir aux participants des instructions brèves mais claires pour mener à bien une tâche ou jouer à un jeu. Lorsque vous donnez des instructions pour un jeu ou une activité, vous devez utiliser des phrases simples et courtes allant étape par étape. Après avoir donné les instructions, demandez aux participants de vous répéter ce qu'ils doivent faire et de clarifier toute question avant de commencer. N'oubliez pas: plus c'est simple, mieux c'est!

**Adapté de: A handbook from teachers: Cultural heritage and cultural diversity lessons 2012 produit dans le cadre du projet commun "EU/CoE Support to the Promotion of Cultural Diversity in Kosovo", financé par l'Union Européenne.*

ACTIVITÉ 2 - La Danse de la Tomate

Nom de l'activité	La Danse de la Tomate
Environnement	Un espace intérieur ou extérieur suffisamment grand pour permettre aux gens de se déplacer et de danser librement.
Durée de l'activité	15-20 minutes
Nombre de participants	10 minutes minimum
Thème	Musique populaire et traditionnelle de différentes cultures
Objectif	Acquérir des connaissances sur la musique populaire de différentes cultures/pays en interprétant ces danses
Matériel	• Des tomates • De quoi faire de la musique • Chansons populaires/traditionnelles
Instructions détaillées	Étape 1. Répartissez les participants en paires et donnez à chacune une tomate (ou tout autre fruit ou objet rond de la même taille) et expliquez les règles du jeu: chaque équipe doit danser en tenant une tomate avec les mains derrière le dos sans la faire tomber (le fruit peut être tenu avec n'importe quelle partie du corps). Étape 2. Chaque couple commence à danser sur différentes chansons traditionnelles ou folkloriques de différents pays sans faire tomber le fruit. Le but du jeu est de danser sans faire tomber de tomate jusqu'à la fin de la musique. Le(s) couple(s) qui y parvient(nt) gagne(nt) 1 point. Étape 3. Après chaque tour, nous demandons au(x) binôme(s) gagnant(s) de deviner de quel pays provient la chanson. S'ils répondent correctement, ils obtiennent un point supplémentaire, sinon les autres paires ont une chance de deviner. À l'issue de tous les tours (après avoir joué toutes les chansons), le couple qui a accumulé le plus de points remporte le jeu! Étape 4. A la fin du jeu, posez quelques questions aux participants : • Avez-vous apprécié le jeu ? • Quelles difficultés avez-vous rencontrées en coopérant avec votre binôme ? • Aviez-vous déjà entendu ces chansons auparavant ? • Qu'avez-vous ressenti en dansant sur la musique de différentes cultures ? Pour conclure, il est également essentiel de créer une discussion ouverte sur les chansons traditionnelles en demandant aux participants s'ils savent quelque chose sur les chansons jouées et en en parlant tous ensemble (ou en présentant les traditions qui se cachent derrière les chansons si aucun des participants ne les connaît).

Autres options	Si les participants ne se sentent pas à l'aise pour danser à deux, une alternative consiste à les faire danser individuellement en plaçant un objet sur leur tête qui ne peut pas tomber, comme un livre.
Conseils	Il pourrait être intéressant de montrer une vidéo d'une danse typique pour chaque chanson à la fin de l'activité, après avoir discuté de chaque chanson.
Commentaires	Tout fruit, légume ou objet rond peut être utilisé pour ce jeu (par ex : pommes, pommes de terre, oranges, citrons, une petite balle, etc..).

ACTIVITÉ 3 - La Chasse au Patrimoine Culturel

Nom de l'activité	La Chasse au Patrimoine Culturel
Environnement	Un espace intérieur ou extérieur (comme point de départ et d'arrivée) 1 quartier de la ville (pas trop grand, mais avec plusieurs sites culturels)
Durée de l'activité	1 h 30 - 2 heures
Nombre de participants	Minimum 8 – pas de maximum
Thème	Patrimoine culturel local, histoire du patrimoine culturel matériel local, histoire culturelle du pays.
Objectifs	• Identifier et décrire les lieux du patrimoine culturel matériel; • En apprendre davantage sur le patrimoine culturel du pays; • En découvrir plus sur l'histoire du pays et des sites du patrimoine culturel.
Matériel	• une carte d'un quartier ou d'une zone de la ville où se trouvent de nombreux éléments matériels du patrimoine culturel; • de petites enveloppes; • des morceaux de papier; • des couronnes faites à la main (facultatif); • des bonbons et des biscuits (facultatif); • un projecteur (facultatif).
Instructions détaillées	Étape 1. Préparation de l'Activité: Sélectionnez un quartier ou une zone de la ville où se trouvent plusieurs sites du patrimoine culturel matériel, sélectionnez-en au moins quatre et imaginez un circuit possible depuis le point de départ en passant par tous les sites jusqu'au point d'arrivée (qui doit être le même que le point de départ); Imprimez la zone sélectionnée de la carte sans aucun signe des sites sélectionnés; Pour chaque lieu choisi, écrivez sur un morceau de papier quelques informations/indices qui peuvent amener les participants à le découvrir sans leur dire directement le nom du lieu; Placez les informations pour chaque lieu dans une enveloppe, toutes les petites feuilles de papier avec les informations doivent être placées une à une dans une enveloppe différente et chaque enveloppe doit être numérotée à partir de 1 (les numéros sont placés en fonction du circuit que vous avez imaginé au début). Étape 2. Les participants sont répartis en groupes et un chef est désigné pour chacun d'entre eux. Vous remettez ensuite à chaque groupe la carte imprimée ainsi qu'un délai pour terminer la chasse au trésor. Remettez au chef de groupe les enveloppes numérotées contenant les informations/indices des lieux du patrimoine culturel sélectionnés.

	Étape 3. La chasse au trésor culturel commence; chaque groupe lit les informations contenues dans la première enveloppe et essaie de découvrir à quel lieu du patrimoine culturel il appartient; une fois qu'il l'a découvert, il doit se rendre sur place et prendre une photo de tous les participants devant ou à côté du site, comme preuve de leur première étape de la visite. Une fois le premier lieu découvert, l'animateur remet au groupe la deuxième enveloppe contenant des informations sur le deuxième lieu sélectionné et les participants doivent à nouveau essayer de découvrir le deuxième lieu à l'aide des informations et s'y rendre pour prendre une photo; répétez cette opération jusqu'à ce que toutes les enveloppes numérotées soient ouvertes et que tous les sites culturels aient été découverts ou jusqu'à la fin du temps prévu. Étape 4. Une fois tous les sites découverts ou à la fin du temps imparti, les groupes reviennent au point de départ; le groupe qui découvre tous les spots en premier gagne (ou le groupe qui découvre le plus de spots avant la fin du temps si aucun groupe ne parvient à les découvrir tous avant la fin). Étape 5. Après avoir proclamé le groupe gagnant, débriefez en posant les questions suivantes: • A-t-il été difficile ou non de les trouver? • Connaissiez-vous déjà ces lieux? • Avez-vous l'impression d'avoir une meilleure idée de ces lieux, de leur histoire et de leurs caractéristiques culturelles? • Saviez-vous que ces lieux pouvaient être considérés comme des éléments matériels du patrimoine culturel? • Avez-vous l'impression d'en savoir plus sur le patrimoine culturel et l'histoire de votre ville? • Avez-vous une meilleure idée de ce qu'est le patrimoine culturel?
Autres options	S'il y a plusieurs groupes, pour rendre le jeu plus ludique, vous pouvez également dire aux participants que la photo qu'ils doivent prendre avec le lieu qu'ils ont trouvé doit être aussi drôle que possible et, une fois qu'ils seront revenus après la chasse, des points supplémentaires seront attribués aux photos les plus drôles pour chaque lieu culturel.
Conseils	Après le retour de tous les groupes au point de départ, il peut être intéressant d'organiser une petite cérémonie sympathique avec des couronnes faites main, une agréable musique d'ambiance et quelques bonbons et biscuits pour la cérémonie finale de désignation du groupe gagnant, pour que les participants profitent de l'instant; Pendant ce temps, rassemblez les photos de tous les groupes et projetez-les afin de montrer le travail de tous les groupes et de leur permettre de passer un bon moment.
Commentaires	Le délai pour la découverte des sites ne doit être ni trop long ni trop court. Décidez de la durée du concours en fonction du nombre de sites à trouver et de la taille de la zone ou de la distance entre les sites.

ACTIVITÉ 4 - Atelier Sucré-Salé de ma cuisine locale

Nom de l'activité	Atelier Sucré-Salé de ma cuisine locale
Environnement	Une cuisine (suffisamment grande pour permettre à plusieurs groupes de cuisiner et avec au moins 3 tables) ou Un espace intérieur (suffisamment grand pour y installer plusieurs tables, un équipement et des ustensiles de cuisine)
Durée de l'activité	3-4 heures
Nombre de participants	10 - 30 participants
Thème	Le patrimoine culinaire local
Objectifs	• Découvrir la variété de la gastronomie locale à travers une cuisine traditionnelle mêlant des produits salés et sucrés • Utiliser l'activité cuisine pour permettre aux jeunes d'aborder la richesse et l'histoire des produits locaux qu'ils ne connaissent pas • Découvrir la culture locale autour de l'alimentation
Matériel	• Ingrédients culinaires typiques du pays/de la région • Ingrédients et ustensiles de base pour la cuisine • Fiches explicatives sur l'histoire de chaque produit (utilisation traditionnelle, anecdotes, etc.)
Instructions détaillées	Avant l'activité L'animateur doit faire les courses en fonction du nombre de participants. Il faut proposer autant d'ingrédients locaux salés et sucrés que de personnes. Il est également nécessaire d'acheter des produits de base (œufs / sucre / pâtes / riz / oignons / ail / farine / etc.). Étape 1. Organisez deux tables séparées, l'une avec les ingrédients salés et l'autre avec les ingrédients sucrés; Organisez une troisième table avec les ingrédients et outils de base pour la cuisine (par exemple : eau, sel, oignon, ail, etc.). Étape 2. Divisez les participants en deux groupes : le groupe salé et le groupe sucré. Chaque membre de l'équipe doit maintenant choisir un ingrédient (un par personne correspondant à son groupe - par exemple : un membre du groupe salé choisira un ingrédient salé; un membre du groupe sucré choisira un ingrédient sucré). Étape 3. Tous les participants sont ensuite répartis en paires composées d'une personne du groupe salé et d'une personne du groupe sucré; chaque participant peut choisir son binôme. Ensuite, chaque paire réfléchit et compose une recette avec les deux ingrédients (l'un salé et l'autre sucré). Donnez aux participants environ 2 heures pour élaborer la recette et la cuisiner.

	Étape 4. Lorsque tous les participants ont terminé leur recette, un repas est organisé avec l'ensemble du groupe pour déguster les recettes de chaque paire (les participants peuvent indiquer le nom original de leur plat en face de leur plat). Étape 5. L'animateur distribue des papiers sur lesquels est inscrit le nom de chaque recette proposée (il faut un nombre suffisant de papiers pour que tout le monde puisse voter). Les jeunes doivent ensuite voter pour élire les trois meilleurs menus en les notant suivant trois catégories: • Le plat le plus original • Le repas qui met le plus en valeur la culture locale • Le repas qu'ils préféreraient reproduire chez eux Les votes sont placés dans trois urnes différentes. Étape 6. Une fois que tout le monde a voté, l'animateur compte le nombre de votes par repas et par catégorie et nomme les 3 repas gagnants (1 par catégorie) au cours d'une petite cérémonie. Étape 7. À la fin de l'activité, l'animateur peut demander aux participants s'ils connaissent ces ingrédients, s'il y en a certains qu'ils ne connaissent pas et s'ils connaissent l'histoire et la tradition qui y sont associées. Si les participants ne connaissent pas un ou plusieurs ingrédients, l'animateur peut leur raconter tout ce qui les concerne.
Autres options	S'il n'y a pas assez d'ingrédients pour tous les participants, vous pouvez utiliser deux fois les mêmes • Donnez aux participants la possibilité de consulter Internet pour rechercher des recettes s'ils ont des difficultés à le faire sans documentation. • Demandez aux participants de faire les courses (au marché, dans les magasins locaux, etc.) eux-mêmes pour découvrir la ville si possible.
Conseils	Préparez à l'avance une recherche sur l'histoire des ingrédients/recettes locales qui sont souvent riches d'enseignements sur l'histoire du pays (ingrédient importé suite à la colonisation, ingrédient peu utilisé pendant quelques années et pourquoi? etc.) Trouvez un endroit avec une grande cuisine pour avoir de la place dans le four, sur les plaques de cuisson ou dans les réfrigérateurs (si ce n'est pas le cas, proposez de ne faire que des plats ne nécessitant pas de cuisson). Assurez-vous de disposer de suffisamment d'ustensiles de cuisine pour l'ensemble du groupe.
Commentaires	Pensez à passer dans les groupes pour vous assurer qu'ils ne sont pas à court d'idées et accompagnez-les s'ils éprouvent des difficultés à combiner ces deux ingrédients.

ACTIVITÉ 5 - Perceptions Culturelles

Nom de l'activité	Perceptions Culturelles
Environnement	Un espace intérieur ou extérieur suffisamment grand pour accueillir tous les participants
Durée de l'activité	2 heures
Nombre de participants	Minimum 6 Maximum 16
Thème	Le patrimoine culturel immatériel à travers l'odorat comme phénomène social et culturel.
Objectifs	• Sensibiliser à l'importance de la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel • Comprendre que la perception des senteurs peut être différente d'une culture à l'autre et promouvoir le respect de cette diversité • Sensibiliser les jeunes au fait que certaines des senteurs qu'ils perçoivent au quotidien font partie de leur patrimoine culturel
Matériel	• Des gobelets et des objets à sentir pour l'activité destinée à briser la glace. • Une connexion WIFI pour que les participants puissent rechercher des informations sur Internet à l'aide de leur smartphone ou de leur ordinateur portable. • Papiers et matériel d'écriture • Une bouteille en verre pour chaque participant (elles peuvent être toutes différentes et recyclées) • Des cartons, des crayons de couleur, des marqueurs, des ciseaux, de la ficelle ou de la colle à verre pour réaliser les étiquettes des bouteilles. • Musique et haut-parleurs
Instructions détaillées	Étape 1. Activité pour briser la glace: <i>Devine ce parfum!</i> Des gobelets contenant 10 produits différents à l'odeur marquée (cornichons, dentifrice, coriandre, gingembre, écorce d'orange, bananes, marc de café, cannelle) sont préparés à l'avance pour l'activité. Les participants sont répartis en petites équipes et doivent deviner la senteur. L'équipe qui devine le plus d'odeurs obtient le plus de points et gagne. Étape 2. Présentez le thème de l'activité : les senteurs <i>L'odorat n'est pas seulement une perception sensorielle, c'est aussi une caractéristique sociale et culturelle. Les différences culturelles en matière de perception sont subtiles, mais lorsque deux personnes d'origine culturelle différente respirent la même chose, elles peuvent avoir des réactions remarquablement dissemblables. C'est également le cas lorsque deux cultures partagent de nombreuses traditions. Selon certaines études, lorsque notre cerveau traite une odeur, ce n'est pas seulement une réaction aux composés chimiques qui la composent, mais nous sommes également influencés par notre expérience passée de l'odeur et notre connaissance de ce qu'est l'odeur. C'est pourquoi elle fait partie de notre patrimoine culturel. Les odeurs et les senteurs jouent également un rôle majeur dans certaines pratiques culturelles.</i> Cet article peut également être utilisé pour approfondir le sujet : The smells of ordinary life, from traditional pubs to old books, are part of our culture and heritage – and many of them are in danger of being lost

	Étape 3. EMBLÈMES FLORAUX - Lorsque nous pensons aux parfums, il est naturel de penser aux fleurs. Certaines d'entre elles sentent très bon, tandis que d'autres empestent vraiment! Avez-vous déjà entendu parler de l'arum titan? On l'appelle aussi la fleur du cadavre. Cette partie de l'activité est basée sur les fleurs utilisées comme symboles nationaux dans de nombreux pays. Certaines fleurs nationales ont des racines culturelles ou religieuses qui remontent à des centaines, voire des milliers d'années . Les participants sont répartis en petites équipes. En se basant sur cette liste Floral Emblem, quelques fleurs sont choisies et notées sur de petits morceaux de papier que l'animateur met dans un sac. Chaque équipe choisit un morceau de papier et doit rechercher des informations sur cette fleur, le pays où elle est considérée comme la fleur nationale et pourquoi. Chaque groupe montre ensuite les fleurs à l'aide d'images ou d'un projecteur et présente ses conclusions au reste des groupes. Étape 4. METTES LE PARFUM EN BOUTEILLE - Invitez les participants à réfléchir individuellement aux senteurs qui, selon eux, peuvent évoquer leur culture. Demandez-leur: <i>Aimez-vous ces parfums? Quand les avez-vous sentis pour la dernière fois? Si vous ne pouviez plus les ressentir, vous manqueraient-ils?</i> Après quelques minutes, donnez-leur la possibilité de partager les résultats de leur réflexion avec les autres participants. Pour ce faire, mettez de la musique et demandez-leur de se promener librement dans la pièce. Lorsque la musique s'arrête, chaque participant dispose de deux minutes pour dialoguer avec la personne la plus proche. Étape 5. Les participants sont invités à choisir un parfum qu'ils souhaitent mettre en bouteille et conserver pour le sentir à tout moment (par exemple, l'odeur d'une maison, des livres neufs ou anciens, du pain fraîchement cuit, la pluie et l'air de l'automne, l'eau de mer, etc.) Chaque participant reçoit une bouteille dans laquelle il capture métaphoriquement une odeur. Il leur est demandé de créer une jolie étiquette pour la bouteille et d'écrire une lettre à mettre à l'intérieur de la bouteille. Dans cette lettre, ils peuvent décrire les sensations et les souvenirs associés au parfum qu'ils ont choisis. Étape 6. À la fin de l'activité, donnez aux participants la possibilité de présenter s'ils le souhaitent ce qu'ils ont écrit au reste du groupe avant de rouler les lettres et de les placer dans les bouteilles.
Autres options	Au lieu de créer une étiquette pour la bouteille, les participants peuvent, s'ils disposent de suffisamment de temps, peindre les bouteilles à l'aide de peinture pour verre. Elles seront encore plus belles! Pour l'activité relative aux fleurs, il peut être intéressant d'acheter les fleurs sur lesquelles les participants doivent enquêter. Dans ce cas, ils devront choisir une fleur et l'identifier.
Conseils	Certains participants peuvent être sceptiques quant à l'importance de l'odorat, essayez de les faire réfléchir au fait qu'il s'agit d'un sens très puissant. Notre système olfactif est situé dans la même partie du cerveau que celle qui agit sur les émotions, la mémoire et la créativité.
Commentaires	RAS

ACTIVITÉ 6 - Connais ton monde

Nom de l'activité	Connais ton monde
Environnement	Un espace intérieur suffisamment grand pour accueillir tous les participants
Durée de l'activité	2 heures
Nombre de participants	15
Thème	Sensibilisation au patrimoine culturel et à l'héritage culturel unique du monde entier.
Objectifs	• Aider les participants à se souvenir des cultures spécifiques et de l'héritage culturel de différents pays du monde. • Aider à promouvoir la compréhension internationale des différentes cultures et du patrimoine culturel du monde. • Aider les participants à apprécier les cultures et le patrimoine culturel des autres et à les respecter.
Matériel	• Marqueur • Papier • Des photos et, si possible, des vidéos
Instructions détaillées	Étape 1. Répartissez les participants en groupes de trois personnes chacun puis donnez à chaque groupe un marqueur de couleur différente et un tableau. Demandez aux participants de commencer par évoquer (oralement) quelques cultures et sites du patrimoine culturel qu'ils connaissent. Étape 2. L'animateur lit des questions portant sur différents éléments du patrimoine culturel comme la nourriture, la musique, les sites historiques, les sports, ou autres, puis demande aux groupes de nommer les pays spécifiques à ces éléments et d'écrire leurs réponses sur un papier. Le nombre minimum de questions est de 10 et aucun maximum n'est prévu en fonction du temps disponible. Le temps maximum par question est de 2 minutes. Étape 3. Une fois cette étape franchie, l'animateur lit à nouveau les questions et laisse les groupes donner leurs réponses en expliquant les raisons pour lesquelles ils pensent que leur réponse est la bonne. Une fois les réponses présentées par chaque groupe, l'animateur annonce la bonne réponse et attribue un point à chaque groupe qui a répondu correctement. Le groupe gagnant est celui qui a le plus de points. Étape 4. Après la proclamation du groupe gagnant, commencez à interroger les participants sur les éléments des questions précédentes, à leur demander s'ils ont découvert quelque chose de nouveau, s'ils connaissent l'histoire derrière ces éléments, et à leur poser toute autre question susceptible de les aider à discuter et à en savoir plus sur ces éléments.
Autres options	Les participants peuvent partager des photos/vidéos illustrant les cultures et les sites du patrimoine mondial et être invités à identifier les pays dont ils sont issus.

Conseils	De courtes vidéos ou photos peuvent être partagées pour aider les groupes à deviner le pays de l'élément de la question.
Commentaires	Donnez aux participants un peu plus de temps pour réfléchir à la question au cas où vous verriez que les groupes ont du mal à trouver le pays correspondant. Expliquez aux participants le but de cette activité.

Activités en Ligne

Les 6 activités de gamification suivantes sont destinées à être réalisées en ligne.

ACTIVITÉ 1 - Aspects Culturels

Nom de l'activité	Aspects Culturels
Environnement	Plate-forme en ligne
Durée de l'activité	60-70 minutes
Nombre de participants	Minimum 8 - pas de maximum
Thème	Aspects matériels et immatériels de la culture
Objectif	Explorer le concept de culture et ses aspects matériels et immatériels
Matériel	• Plate-forme de visioconférence permettant la création de sous-groupes (Zoom, Teams) • Tableaux de conférence ou papier • Des marqueurs • Copies d'images culturelles (personnes habillées d'une certaine façon, pratiquant un certain rituel ou se trouvant dans un certain environnement) • Document sur les termes culturels
Instructions détaillées	Étape 1. Répartissez les participants en petits groupes et demandez-leur de se rassembler dans des salles de réunion. Envoyez à chaque groupe une ou deux photos et demandez-leur de les analyser en discutant des questions suivantes: • Connaissez-vous la culture de votre/vos photo(s)? Que savez-vous de cette culture? • Quels aspects culturels voyez-vous dans l'image? (Rituels, vêtements, nourriture, communication, etc.) Dressez la liste de tous les aspects culturels représentés sur l'image. • D'après ce que vous voyez dans l'image, quelles sont les valeurs et les systèmes de croyance importants pour cette culture? • Que savez-vous de cette culture? Quels sont les autres aspects de cette culture qui ne sont pas représentés dans l'image, mais que vous connaissez par expérience? Comment avez-vous découvert cette culture? (médias, voyages, école, etc.) Étape 2. Une fois que les groupes ont discuté de ces questions, tous les participants reviennent en séance plénière et chaque groupe présente les principaux points et les réponses recueillies à l'ensemble du groupe. Une fois que chaque groupe a énuméré tous les aspects culturels illustrés par l'image, attribuez un point à chaque réponse correcte. Étape 3. Une fois que chaque groupe aura présenté ses réponses, le groupe qui aura identifié le plus d'aspects culturels sera déclaré vainqueur.

	Étape 4. Après avoir désigné le groupe gagnant, résumez la signification des caractéristiques matérielles et immatérielles de la culture.
Autres options	RAS
Conseils	RAS
Commentaires	Le travail en petits groupes peut s'avérer très efficace pour permettre à plusieurs voix de se faire entendre au cours d'une grande session de formation. Il est important que les formateurs facilitent la présentation des travaux des petits groupes à l'ensemble du groupe. Pour aider les petits groupes à partager leurs idées avec l'ensemble du groupe, les animateurs doivent garder à l'esprit les points suivants: • Chaque groupe choisit un volontaire pour présenter l'exposé • Fixez une limite de temps pour chaque groupe. • Demandez au volontaire de résumer les concepts clés abordés lors de la discussion en petits groupes. *Adapté de A handbook from teachers: Cultural heritage and cultural diversity lessons 2012 produit dans le cadre du projet commun "EU/CoE Support to the Promotion of Cultural Diversity in Kosovo", financé par l'Union Européenne .

ACTIVITÉ 2 - Les goûts des cultures

Nom de l'activité	Les goûts des cultures
Environnement	Plate-forme en ligne
Durée de l'activité	Environ 30 minutes
Nombre de participants	Minimum 8 - pas de maximum
Thème	Les cuisines du monde en tant qu'élément culturel
Objectifs	• Apprendre à connaître les aliments/plats typiques d'autres cultures • Associer chaque aliment au continent auquel il appartient • Développer des attitudes de respect et d'appréciation à l'égard d'autres cultures
Matériel	Des images numériques illustrant des aliments/plats
Instructions détaillées	Étape 1. Au début du jeu, chaque participant est invité à préparer/trouver 3 photos de ses plats traditionnels (3 plats/aliments différents). Ils devront ensuite en choisir une et l'envoyer en privé au coordinateur du jeu. Étape 2. Le coordinateur du jeu mélange les photos et les envoie aux participants (une photo par participant) de manière aléatoire. Étape 3. Après avoir reçu une image, les participants disposent de 20 à 30 secondes pour réfléchir au pays d'où provient le plat en question. Au bout de ces 20 à 30 secondes, chaque participant fait part de sa supposition à haute voix à toute l'assistance. S'il a raison, il gagne un point; s'il devine le nom du plat, il gagne un point supplémentaire. Étape 4. Après le premier tour, les participants sont invités à choisir la deuxième image et à répéter le même exercice. Après le troisième et dernier tour, la personne qui a le plus de points gagne le jeu! Étape 5. Concluez l'activité en demandant aux participants de décrire les aliments/recettes qu'ils ont choisis en mettant l'accent sur les traditions associées à ces aliments, le moment où ils les consomment habituellement, l'histoire de ce plat, etc...
Autres options	RAS

Conseils	En début d'activité, il est conseillé d'indiquer une adresse électronique à laquelle les participants peuvent envoyer les 3 images et de leur demander de nommer les images en écrivant «nom du pays + nom du plat» afin que le coordinateur puisse dire aux participants s'ils ont répondu correctement ou non. À la fin de l'activité, si 2 ou 3 personnes ont le même nombre de points, le coordinateur du jeu peut prévoir un tour supplémentaire en leur envoyant des photos d'autres plats et en posant la même question. La personne qui répond correctement remporte la victoire.
Commentaires	Les règles doivent être expliquées à l'avance afin d'éviter les problèmes de compréhension.

ACTIVITÉ 3 - Patrimoine et Diversité

Nom de l'activité	Patrimoine et Diversité
Environnement	Plate-forme en ligne
Durée de l'activité	40 minutes
Nombre de participants	Minimum 6 – pas de maximum
Thème	Concept de la culture et des cultures dans le monde
Objectifs	• Apprendre à identifier les différentes caractéristiques de la culture • Apprendre comment les cultures contribuent à la richesse et à la beauté du patrimoine mondial • Définir le patrimoine culturel • Description du patrimoine culturel matériel et immatériel • Reconnaître que le patrimoine culturel est, par nature, complexe et diversifié et que tous les types de patrimoine humain démontrent et célèbrent cette diversité • Comparer sa propre culture avec celle d'autres peuples du monde
Matériel	Plate-forme de visioconférence permettant la création de sous-groupes (Zoom, Teams) Une image de la carte du monde divisée en morceaux (plusieurs images qui, mises ensemble, forment la carte du monde) Des images avec des éléments du patrimoine culturel matériel et immatériel Tableau blanc numérique interactif (Jamboard, Padlet, Miro)
Instructions détaillées	Étape 1. Divisez les participants en groupes de 3 ou 4 et envoyez-les dans des salles de réunion pour une petite activité de présentation. Envoyez à chaque groupe la même image de la carte du monde divisée en plusieurs morceaux (tous les groupes doivent avoir le même nombre de morceaux). Dites aux participants que lorsque vous faites le signe, ils doivent commencer à résoudre le puzzle. Le premier qui y parvient l'emporte. Étape 2. Commencez l'activité principale sur les éléments culturels matériels et immatériels. Expliquez d'abord que <i>La notion de culture est difficile à définir. En fait, il n'existe pas de consensus sur une définition unique de la culture. En revanche, le patrimoine culturel est clairement défini mais interprété de différentes manières.</i> Dites aux participants que vous allez explorer ensemble l'idée de culture et de patrimoine culturel. Étape 3. Envoyez aux participants un lien vers Padlet ou Jamboard, demandez-leur quelles sont les caractéristiques de la culture et demandez-leur d'écrire leurs réponses sur le tableau numérique interactif (alternativement, les réponses peuvent être écrites directement par le coordinateur); aidez-les à trouver des caractéristiques, si nécessaire. Après 2 à 3 minutes, lisez à haute voix leurs réponses et entamez une discussion et une explication sur l'idée des caractéristiques humaines ou des traits qui peuvent être vus et touchés («matériels») et ceux qui ne peuvent pas l'être («immatériels») et reliez-les à la culture et aux éléments du patrimoine culturel.

	Étape 4. Après l'explication et la discussion, analysez les caractéristiques de la culture et du patrimoine culturel en partageant quelques photos. Après avoir montré une photo, demandez-leur d'identifier les caractéristiques palpables et, si possible, immatérielles de la culture. Montrez ensuite une autre photo et faites de même. Aidez les élèves à trouver les éléments suivants: • Éléments culturels matériels: les arts (peintures, sculptures, objets et artefacts appartenant aux générations précédentes, livres rares, etc.), les bâtiments/architectures/fortifications, les ponts • Éléments culturels immatériels: croyances, normes. Le participant le plus rapide à «lever la main» (si la plateforme en ligne ne permet pas de lever la main, l'alternative est de répondre à la personne la plus rapide à mettre une «réaction») peut-il le deviner? Pour chaque élément trouvé, la personne obtient 1 point. La personne qui obtient le plus de points est déclarée vainqueur. Étape 5. Lancez un débat sur la culture en demandant aux participants: Les cultures sont-elles différentes les unes des autres? En quoi? Pouvez-vous trouver des similitudes entre les différentes cultures? Essayez de trouver deux ou trois éléments que ces cultures partagent (à ce stade, vous pouvez partager à nouveau les photos précédentes). Une culture est-elle meilleure qu'une autre? Pourquoi? Pensez-vous que la diversité des cultures rende le monde plus riche et que des éléments culturels similaires nous donnent le sentiment d'appartenir à l'ensemble de l'humanité? Étape 6. Revenez à la partie initiale de la discussion et essayez de créer une définition commune de la culture. Demandez aux participants de travailler en petits groupes pour écrire une ou deux phrases ou des mots simples décrivant la culture. Ensuite, écrivez les définitions ou la liste de mots de chaque groupe sur le tableau. En groupe, créez une définition commune de la culture en utilisant les mots ou les phrases choisis par les participants, par ex: la manière dont un groupe ou une société s'adapte à l'environnement; le mode de vie d'un groupe spécifique de personnes, la façon dont elles perçoivent les situations et leurs comportements communs; l'ensemble des traditions (comme la nourriture, les danses et la musique), des connaissances et des croyances partagées et transmises de génération en génération entre les personnes.
Autres options	L'activité peut être réalisée en groupes, en donnant à chacun les mêmes images et en demandant d'énumérer tous les éléments culturels matériels et immatériels. Ensuite, une fois le temps écoulé (il est préférable de ne pas leur donner trop de temps, en fonction du nombre d'images, environ 1 minute par image), tous les groupes reviennent en séance plénière et énumèrent un par un les éléments qu'ils ont trouvés. Le groupe vainqueur est celui qui en trouve le plus.
Conseils	De courtes vidéos sur d'autres cultures peuvent être utilisées avec ou à la place des photos. Si le groupe est important (plus de 10 personnes), il est préférable d'organiser l'activité dans des salles de réunion.
Commentaires	Ressources Complémentaires: Le site du National Geographic propose des images et des vidéos sur différentes cultures: http://www.nationalgeographic.com/ *Adapté de A handbook from teachers: Cultural heritage and cultural diversity lessons 2012 produit dans le cadre du projet commun "EU/CoE Support to the Promotion of Cultural Diversity in Kosovo", financé par l'Union Européenne.

ACTIVITÉ 4 - Rituels

Nom de l'activité	Rituels
Environnement	Plate-forme en ligne
Durée de l'activité	2 heures
Nombre de participants	Minimum 6 Maximum 20
Thème	Les rituels comme éléments de la culture et du patrimoine culturel
Objectifs	• Sensibiliser à l'importance des rituels et des traditions et à la façon dont ils procurent un sentiment d'appartenance aux communautés. • Comprendre comment et pourquoi les rituels évoluent au fil du temps • Comprendre que les rituels peuvent être différents dans chaque culture et promouvoir le respect de cette diversité. • Sensibiliser les jeunes aux rituels de leur communauté et les encourager à les faire connaître.
Matériel	• Plate-forme de visioconférence permettant la création de sous-groupes (Zoom, Teams) • Plateforme de création de quiz (Kahoot) • Plate-forme gratuite de conception graphique (Canva) • Présentation du programme pour les participants (PowerPoint) • Tableau blanc numérique interactif (Jamboard, Padlet, Miro) • Sélection aléatoire des noms (Random Name Picker)
Instructions détaillées	Étape 1. Présentez le thème de l'activité: les rituels. <i>Les rituels sont présents dans toutes les sociétés connues et font partie de la vie de chacun. Ils aident les cultures à réfléchir sur leurs valeurs et expériences communes. Ils contribuent également à la solidarité et à la cohésion sociales. Ils sont particulièrement importants pour les communautés minoritaires, où les rituels permettent aux membres du groupe d'établir et de maintenir des liens solides et de renforcer l'identité de leur groupe. La religion représente l'un des principaux contextes dans lesquels les rituels sont pratiqués, mais le champ d'application du comportement rituel s'étend bien au-delà de la religion. Il existe différents types de rituels: les rituels sociaux, les rituels culturels, les rituels familiaux, etc.</i> Étape 2. Jouez à un quiz sur les rituels du monde entier. Les participants joueront à un quiz. Il doit être créé à l'avance à l'aide d'un site web comme Kahoot et il doit contenir des questions vrai/faux sur les coutumes du monde entier qui peuvent être surprenantes pour vos participants. Vous pouvez facilement trouver de l'inspiration sur Internet grâce à des articles tels que: 11 Surprising customs from around the world. Les participants peuvent répondre aux questions à l'aide de leur smartphone, tandis que les questions apparaissent sur l'écran partagé par les animateurs.

	Étape 3. Après ce petit jeu, demandez aux participants de citer des exemples concrets de rituels. Suggestions: rituels de naissance, rituels de passage à l'âge adulte, mariages, fêtes, mais aussi dîners en famille, partage des repas, cadeaux apportés à des personnes au cours d'événements majeurs de la vie. Un Jamboard peut être utilisé pour cette activité. Étape 4. Répartissez les participants en petits groupes, placez-les dans des salles de réunion et demandez-leur de choisir un rituel dans la liste établie précédemment. Chaque groupe travaillera dans sa salle virtuelle. Ils ont pour mission de: - Rédiger une description détaillée de ce rituel de leur propre culture sur un document partagé (ou un volontaire par groupe l'écrit dans un fichier Word et partage l'écran pour permettre aux autres membres du groupe de le consulter). <i>Ce rituel était-il pratiqué dans le passé? A-t-il évolué au fil du temps?</i> - Rechercher sur Internet si des personnes d'autres cultures pratiquent elles aussi ce rituel. <i>Y a-t-il des différences entre ces deux types de pratique?</i> - Une fois qu'ils ont recueilli toutes ces informations, ils doivent préparer un quiz pour le reste du groupe. Il leur est possible de réaliser une présentation Power Point dans laquelle ils placent les questions et les options dans une diapositive et révèlent la bonne réponse dans la diapositive suivante. Pour que les participants répondent facilement, chaque réponse correspondra à une réaction (par exemple, les participants qui votent pour la première option lèvent la main, les participants qui votent pour la deuxième option cliquent sur le pouce en l'air et ainsi de suite... cela dépendra également de la plateforme de vidéoconférence utilisée). Étape 5. Lorsque les questionnaires de tous les groupes sont prêts, l'un des groupes est choisi au hasard à l'aide de Random Name Picker, pour présenter son quiz jusqu'à ce que toutes les équipes aient participé. Les participants joueront individuellement, mais ils additionneront ensuite leurs points avec les autres membres de leur équipe. Étape 6. L'activité s'achève par la création d'affiches numériques ou de dépliants représentant un rituel/une tradition régional(e) ou local(e). Toutes les équipes sont invitées à dresser une liste des options possibles et le groupe vainqueur de l'activité précédente (celui qui a marqué le plus de points) aura l'avantage d'être le premier à choisir. Pour créer l'affiche/le dépliant, les participants continuent à travailler au sein des mêmes groupes et retournent dans les salles de réunion; elles sont invitées à utiliser Canva, où il est possible de créer un compte gratuit et de travailler simultanément. (Si les participants le souhaitent, les affiches/dépliants peuvent être diffusés en ligne par le biais des réseaux sociaux afin de présenter ces rituels à des personnes qui ne les connaissent peut-être pas)
Autres options	Plutôt que de créer des affiches ou des dépliants, les participants peuvent être invités à présenter le rituel par d'autres moyens.
Conseils	Il peut être judicieux de préparer une liste de rituels/traditions régionaux et locaux si les participants sont à court d'idées.
Commentaires	RAS

ACTIVITÉ 5 - Voyage à travers le Monde

Nom de l'activité	Voyage à travers le Monde
Environnement	Plate-forme en ligne
Durée de l'activité	1-3 heures
Nombre de participants	Minimum 6 maximum 20
Thème	Sensibilisation au patrimoine culturel
Objectifs	• Découvrir les différents aspects du patrimoine culturel • Explorer les aspects matériels et immatériels du patrimoine culturel • Donner aux participants l'envie d'explorer le monde et ses multiples cultures
Matériel	Plate-forme de visioconférence permettant la création de sous-groupes (Zoom, Teams) Plate-forme de création de quiz (Kahoot) Un ensemble de photos de lieux historiques du monde entier
Instructions détaillées	Étape 1. Commencez l'activité en montrant les images, puis demandez-leur d'en discuter et d'essayer d'identifier les informations qu'elles contiennent. Demandez-leur s'ils connaissent ce qu'ils voient sur l'image. Qu'en savent-ils? Discutez ensuite de l'image (l'histoire du lieu) et de son importance pour la communauté qui y vit. Étape 2. Affichez le Kahoot créé précédemment avec des questions sur les images représentées. Chaque question sera affichée sur la plateforme et les participants pourront y répondre à partir de leur smartphone, en disposant d'une minute par question. Le participant ayant obtenu le plus grand nombre de points choisira une destination de voyage, et chaque participant identifiera un patrimoine culturel. Après chaque question, demandez aux participants s'ils disposent de plus d'informations sur le sujet. Entamez une brève conversation à ce propos, puis présentez des informations supplémentaires. Après avoir discuté de la réponse, passez à la question suivante et suivez la même procédure que celle décrite ci-dessus. Étape 3. Après le quiz, envoyez à chaque participant une carte du monde (elle peut être placée dans le chat commun de la plateforme en ligne et chacun peut la télécharger) et demandez-leur de voyager dans le monde, dans le pays de leur choix, et d'identifier un site du patrimoine culturel dont ils ont connaissance dans ce pays. Accordez-leur quelques minutes, puis chaque participant indiquera à l'ensemble du groupe le site du patrimoine culturel qu'il a choisi et en parlera plus en détail d'un point de vue culturel (accordez-leur 2 minutes pour la présentation).
Autres options	RAS
Conseils	RAS
Commentaires	Donnez aux participants un peu de temps pour réfléchir à l'activité avant d'introduire une autre session/activité.

ACTIVITÉ 6 - Jeu de mime sur les monuments historiques

Nom de l'activité	Jeu de mime sur les monuments historiques
Environnement	Plate-forme en ligne
Durée de l'activité	45 minutes
Nombre de participants	De 8 à 15 participants
Thème	Monuments historiques emblématiques de votre pays
Objectifs	• Connaître les différents monuments historiques du pays ou de la région dont les participants sont originaires • Apprendre davantage sur l'histoire des monuments que nous voyons tous les jours mais dont nous ne connaissons pas l'histoire
Matériel	10-12 photos à montrer à tous les participants (les photos seront celles des monuments à découvrir pendant le jeu) Une amusante présentation infographique avec des fiches pour chaque monument avec des informations à leur sujet
Instructions détaillées	Étape 1. Démarrez l'activité en partageant avec l'ensemble du groupe les photos des monuments et leur nom en dessous à l'ensemble du groupe. Les participants disposent de 5 minutes pour observer le document et enregistrer le nom du monument, après les 5 minutes, les images sont retirées. Étape 2. Envoyez individuellement une photo à chaque participant; Chaque participant doit mimer l'image reçue à l'ensemble du groupe qui doit deviner de quel monument il s'agit. Une fois que le participant choisi a deviné le nom, il doit mimer son propre monument et le reste du groupe doit deviner. On suit ce processus jusqu'à ce que tous les participants aient mimé leur propre monument. Étape 3. Lorsque quelqu'un trouve le monument, l'animateur partage avec le groupe une infographie amusante présentant des informations essentielles sur le monument. Si quelqu'un qui a déjà mimé sa propre image en devine une autre, il a le droit de choisir l'une des personnes qui n'ont pas encore mimé. Chaque bonne réponse donne 1 point au participant. Le gagnant est celui qui a le plus de points.
Autres options	Ce jeu peut également être réalisé avec des personnages historiques, des lieux naturels ou tout autre élément du patrimoine culturel. La présentation de chaque monument peut se faire simplement à l'oral et sans fiche explicative ludique. L'activité peut également être jouée en présence physique.

Conseils	Pour éviter que cela ne soit trop simple, veillez à ne pas faire deviner toutes les images des monuments en montrant, par exemple, plus d'images que le nombre de participants, de sorte qu'à la fin, il y aura quelques images qui ne seront pas mimées, mais les participants ne sauront pas lesquelles. Si les participants ont des difficultés à se souvenir des images, vous pouvez projeter à nouveau le poster de toutes les images au milieu du jeu pendant 5 minutes. Pour plus d'interactivité, vous pouvez faire lire les fiches explicatives par les personnes qui ont mimé les images.
Commentaires	Ne donnez pas trop d'informations sur le monument afin que le temps d'explication ne soit pas trop long par rapport au temps de jeu. Les catégories simplifiées sont : le(s) créateur(s), la période de construction, l'utilisation du lieu pendant la construction, son utilisation aujourd'hui, etc...

Activités FuSION sur le patrimoine (inter)culturel

Pendant la durée du projet, tous les partenaires ont mis en œuvre quatre mois d'activités avec les jeunes, en utilisant les activités de gamification déjà développées (celles énumérées ci-dessus), à la fois en ligne et hors ligne, en organisant des ateliers, des séminaires et d'autres activités gamifiées afin de connaître et de valoriser le patrimoine culturel local, national et international à travers la gamification, de manière à créer des communautés plus solidaires et plus inclusives.

Au cours de ces épreuves, dans chaque pays, les responsables FuSION ont, en collaboration avec les animateurs de jeunesse et d'autres jeunes, développé et mis en œuvre de nouvelles activités non formelles et de gamification sur l'éducation au patrimoine (inter)culturel dans le but de découvrir et de valoriser le patrimoine culturel et le rôle important qu'il joue dans la vie et l'histoire de chacun.

ACTIVITÉ 1 - Faire avancer le débat

Nom de l'activité	Faire avancer le débat
Environnement	Un espace intérieur suffisamment grand pour accueillir tous les participants
Durée de l'activité	40 minutes
Nombre de participants	8 to 30
Thème	Le patrimoine culturel
Objectif	Permettre aux participants de donner leur avis sur la réalité de leurs traditions dans leur pays et de discuter des mesures à mettre en œuvre pour les maintenir en vie.
Matériel	• Liste de déclarations sur le contexte culturel du pays • Chronomètre • Papier avec les différentes prises de position

Instructions détaillées	Étape 1. Tout d'abord, demandez-leur de se placer dans un grand espace, puis montrez-leur les trois positions qu'ils peuvent choisir au cours de l'activité (d'accord, pas d'accord et sans opinion). Étape 2. Le modérateur doit faire une déclaration provocatrice sur le patrimoine culturel du pays. Étape 3. Les participants doivent choisir leur position et expliquer leur choix. Si quelqu'un est d'accord ou en désaccord avec l'orateur, il peut débattre et passer à une autre opinion. Étape 4. Après chaque débat, lancez une discussion sur la manière de préserver notre patrimoine culturel.
Autres options	RAS
Conseils	Demandez aux participants de définir eux-mêmes les règles à suivre pendant l'activité, afin qu'ils soient plus attentifs
Commentaires	Avant de commencer l'activité, il est très important d'expliquer aux participants qu'ils doivent faire preuve de tolérance et de compréhension pendant le débat, afin que chacun puisse avoir suffisamment de liberté pour s'exprimer.

ACTIVITÉ 2 - Ne jamais cesser de jouer

Nom de l'activité	Ne jamais cesser de jouer
Environnement	Un espace intérieur ou extérieur suffisamment grand pour permettre aux participants de se déplacer
Durée de l'activité	1 heure 30
Nombre de participants	Minimum 6 Maximum 16
Thème	Jeux traditionnels
Objectifs	• Sensibiliser à l'importance de la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel. • Comprendre comment les jeux traditionnels peuvent révéler la manière dont un groupe social spécifique comprend le monde et le rôle qu'il y joue. • Sensibiliser les jeunes au fait que certaines pratiques courantes, comme les jeux, peuvent faire partie de leur patrimoine culturel.
Matériel	• Enveloppes • Photos de personnes jouant à des jeux traditionnels • Éléments nécessaires pour jouer à certains jeux: bandeau, cordes, billes, papiers, stylos, craies, mouchoir... • Tangram (jeu traditionnel chinois) imprimé sur du carton à découper en 7 morceaux pour chaque participant • Feuilles de papier A3 pour coller les figures créées • Colle ou scotch
Instructions détaillées	Étape 1. Commencez l'activité en donnant à chaque participant une enveloppe contenant une image représentant un jeu traditionnel (jeux de corde à sauter, échecs, cache-cache, jeux de battements de mains, jeux de billes, etc.) et demandez-leur d'écrire quelque chose à propos du jeu qu'ils ont reçu : s'ils le connaissent, s'ils y ont déjà joué, s'ils sont bons, depuis combien de temps ils n'y ont pas joué... Vous pouvez également inclure les jeux vidéo (la Bibliothèque Nationale Espagnole a déjà commencé à considérer les jeux vidéo comme patrimoine culturel en 2020, les mettant ainsi sur le même pied que les créations culturelles telles que les livres) Étape 2. Faites participer les élèves à un jeu de mouvement. En fonction de l'espace/ du temps disponible et du nombre de participants, vous pouvez les diviser en groupes et demander à chacun d'entre eux de réfléchir à un jeu et d'y jouer avec le reste du groupe (Marelle, 1, 2, 3, Soleil, Colin-Maillard, etc.). Étape 3. Impliquez les participants dans un débat sur l'importance des jeux traditionnels. Le jeu est une forme d'expression, il révèle la façon dont un groupe social comprend le monde et le rôle qu'il y joue. Quelques questions pour soutenir la réflexion: • Pensez-vous que ces jeux vont tomber dans l'oubli? • Pensez-vous qu'il est important de maintenir ces pratiques en vie? • Comment pouvons-nous le faire?

	Étape 4. Pour terminer l'activité, vous pouvez proposer de jouer au Tangram. Il s'agit d'un des nombreux jeux de puzzle apparus à travers les âges. Il se compose de sept polygones plats (que l'on peut facilement créer avec des cartons), appelés tans, que l'on assemble pour former des figures. Le but est de reproduire un motif ou de créer des dessins minimalistes originaux en utilisant les sept pièces sans les superposer. On estime qu'il a été inventé en Chine à la fin du XVIIIe siècle et qu'il est arrivé peu après en Amérique et en Europe par le biais de navires marchands. Vous pouvez donner aux participants un peu de temps pour créer leurs figures, puis les diviser en groupes et les mettre au défi de deviner ce que les autres ont représenté.
Autres options	Il peut être intéressant de discuter également des sports traditionnels.
Conseils	RAS
Commentaires	Selon le groupe, certains jeux peuvent sembler "enfantins", mais la vérité est qu'à tout âge, le jeu est un plaisir.

ACTIVITÉ 3 - Quelle est la relation entre le colonialisme et le patrimoine culturel?

Nom de l'activité	Quelle est la relation entre le colonialisme et le patrimoine culturel?
Environnement	Un espace intérieur suffisamment grand pour accueillir tous les participants
Durée de l'activité	1 heure 30
Nombre de participants	Minimum 6 Maximum 12
Thème	Patrimoine culturel et colonialisme
Objectif	Sensibilisation à l'impact du colonialisme sur la culture et le patrimoine culturel.
Matériel	• Feuilles de papier/carton de différentes tailles • De la colle ou du scotch • Paires de ciseaux • Stylos, crayons, marqueurs • Magazines, images, journaux
Instructions détaillées	Étape 1. Débutez l'activité en introduisant le concept de colonialisme. Le colonialisme est une pratique ou une politique de contrôle d'un peuple ou d'une puissance sur d'autres peuples ou régions, souvent en établissant des colonies et généralement dans le but de dominer économiquement. Dans ce processus, les colonisateurs peuvent imposer leur religion, leur langue et d'autres pratiques culturelles. Le concept est surtout associé à la période coloniale européenne, à partir du 15^e siècle, lorsque certains États Européens ont établi des empires colonisateurs, bien que le colonialisme existe depuis l'Antiquité. Il pourrait être intéressant pour les jeunes de différents pays de comprendre ce phénomène et son impact sur les différentes cultures. Chaque société est riche en biens culturels de différentes natures. Ce patrimoine culturel est précieux à bien des égards (valeur religieuse, historique et émotionnelle). Certains de ces objets d'art se trouvent en dehors de leur société d'origine, ce qui soulève un débat qui dépend de la manière dont ils ont quitté leur pays, du moment où ils l'ont fait et de la raison pour laquelle ils l'ont fait. Doivent-ils être restitués? Étape 2. Les participants peuvent prendre part à des activités d'équipe tout en explorant le sujet étape par étape, par exemple des quiz Kahoot, devinez ce que représente l'image, des jeux de mime, etc. Étape 3. Pour terminer l'activité, vous pouvez proposer aux participants de formuler leurs réflexions de manière créative sur un flyer/affiche/fanzine. Vous pouvez leur fournir des magazines, des photos, des journaux pour qu'ils puissent utiliser la technique du collage.
Autres options	RAS
Conseils	RAS
Commentaires	RAS

ACTIVITÉ 4 - Lancez les dés

Nom de l'activité	Lancez les dés
Environnement	Un espace intérieur
Durée de l'activité	30-40 mins
Nombre de participants	5-10
Thème	Éléments culturels du monde entier
Objectif	Améliorer la connaissance des joueurs sur tous les aspects du monde ou du pays.
Matériel	• Deux dés • Un tableau pour inscrire le score
Instructions détaillées	Étape 1. Expliquez le jeu aux participants. Il peut y avoir un nombre variable de joueurs. Il y aura deux dés; l'un des dés doit avoir quatre faces indiquant l'Est, le Nord, l'Ouest, le Sud et l'autre doit avoir quatre faces indiquant le Patrimoine, la Gastronomie, les Voyages, tout fait ou rituel intéressant. Le joueur devra lancer les deux dés en même temps. Il s'agit d'un jeu de probabilités, les dés rouleront avec les options mentionnées ci-dessus. Par exemple, si l'un des dés indique «Est» et l'autre « Gastronomie », le joueur doit parler de la cuisine réputée de l'Est de son pays. Étape 2. Lorsqu'un participant a parlé de ce que les dés ont suggéré, demandez-lui s'il connaissait cette pratique culturelle, s'il en connaît l'histoire et la tradition. Étape 3. Une fois que chaque participant a lancé les dés au moins une fois (voire plus si le groupe est restreint), le jeu peut se terminer par un petit moment de discussion, en demandant aux participants s'ils ont découvert de nouvelles choses, quelle a été la plus intéressante, s'ils sont maintenant prêts à en savoir plus sur d'autres sujets, etc.
Autres options	Les dés peuvent être remplacés par des jetons fabriqués en papier.
Conseils	Des points uniques à découvrir sur différents lieux Plus il y a de tours, plus il y a d'informations sur les lieux.
Commentaires	RAS

ACTIVITÉ 5 - Pictionary Culturel

Nom de l'activité	Pictionary Culturel
Environnement	Un espace intérieur avec des tables, suffisamment grand pour accueillir tous les participants
Durée de l'activité	40-60 minutes
Nombre de participants	De 6 à 20 Ce jeu peut être joué en équipes. Il est recommandé que chaque équipe ne compte pas plus de 5 joueurs.
Thème	Éléments matériels et immatériels du patrimoine culturel.
Objectif	Apprendre l'importance du patrimoine culturel matériel et immatériel.
Matériel	• Papier • Stylos • Sablier
Instructions détaillées	Étape 1. Écrivez sur de petits morceaux de papier des mots liés à des éléments du patrimoine culturel matériel et immatériel. Vous pouvez vous concentrer sur une seule catégorie de patrimoine culturel (par exemple, la cuisine traditionnelle, en écrivant différents noms d'aliments/recettes traditionnels) ou sur plusieurs catégories (par exemple, les éléments du patrimoine culturel matériel et/ou immatériel, avec des catégories telles que la langue, les monuments, la gastronomie, la danse, la musique, les vêtements, les paysages, etc...) Étape 2. Répartissez les participants en équipes et demandez à chaque équipe de choisir une personne qui sera la première à tirer au sort. Étape 3. Le jeu peut commencer; il s'agit du même principe que le Pictionary, c'est-à-dire que chaque personne désignée par l'équipe doit prendre un morceau de papier à l'aveugle et dispose d'une minute pour dessiner des choses sur le papier afin d'essayer de faire comprendre le mot à sa propre équipe. Le reste du groupe peut deviner plusieurs fois et la personne qui dessine peut seulement dire oui ou non à chaque supposition, mais le reste du temps, elle doit rester silencieuse et se contenter de dessiner. Si le groupe devine correctement, il gagne un point. Si l'équipe ne parvient pas à deviner correctement, l'autre équipe a alors la possibilité de deviner. Une fois que l'une des équipes a deviné le mot, l'autre équipe peut jouer de la même manière. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les mots aient été devinés et le groupe qui en a deviné le plus, et donc celui qui a le plus de points, remporte la victoire. Étape 4. À la fin du jeu, demandez aux participants s'ils ont compris le sujet des mots qu'ils ont devinés (par exemple: la gastronomie traditionnelle, les monuments, les éléments matériels de la culture, etc.) Lancez ensuite un débat de groupe sur ce thème en posant des questions pour les guider et les faire réfléchir sur ce sujet et échanger des informations et des connaissances.

Autres options	Ce jeu peut être réalisé sur un grand nombre de sujets et avec des catégories différentes
Conseils	Réglez une horloge avec une alarme pour que les groupes ne soient pas distraits par le sablier
Commentaires	RAS

ACTIVITÉ 6 - Le langage corporel culturel

Nom de l'activité	Le langage corporel culturel
Environnement	Un espace intérieur ou extérieur suffisamment grand pour accueillir tous les participants
Durée de l'activité	20-30 minutes
Nombre de participants	minimum 3 - maximum 10
Thème	Le Patrimoine Culturel
Objectifs	- Partager les coutumes et les mots de son propre pays - Découvrir la culture à travers le langage corporel
Matériel	- Papier - Stylos
Instructions détaillées	Étape 1. Échauffement Chaque participant dessine sur un morceau de papier quelque chose en rapport avec son pays, mais qui n'est pas très évident. Les petits morceaux de papier sont ensuite pliés et mélangés, puis remis aux participants qui doivent essayer de deviner le nom du pays en question et d'obtenir des informations sur le sujet du dessin. Étape 2. Expliquez le jeu au participant. Phase 1. Communication Tous les participants sont debout dans le cercle. L'animateur se trouve à l'intérieur du cercle et leur demande de montrer un geste ou un mouvement corporel lié à quelque chose. Suggestions: - Comment dites-vous «OUI» dans votre pays? - Comment dire «NON» dans votre pays? - Comment montrez-vous dans votre pays que vous appréciez la nourriture? - Comment dites-vous bonjour à un ami? Phase 2. Bruits d'animaux Tous les participants sont debout dans le cercle et il leur est demandé de reproduire les bruits d'animaux comme ils le font dans leur pays. Suggestions: - Pouvez-vous imiter le cri d'un canard, d'une vache, d'une petite poule, d'un chien, d'un chat? Phase 3. Les mots Tous les participants sont debout dans le cercle et il leur est demandé d'exprimer dans leur langue maternelle certains mots ou expressions. Suggestions: - Pouvez-vous dire dans votre langue maternelle: s'il vous plaît, merci, bonjour, au revoir, je t'aime? Étape 3. Une fois toutes les phases achevées, vous pouvez demander au hasard aux participants de répéter les choses exprimées par d'autres. Celui qui peut le dire ou le faire correctement reçoit un point; à la fin, la personne qui a le plus de points remporte la victoire.

Autres options	Si tous les participants sont originaires du même pays, vous pouvez utiliser les dialectes locaux. Si tous les participants sont originaires de la même région/ville, vous pouvez leur demander de chercher des informations en ligne (par exemple: comment dire oui dans une autre langue, ce que le poulet fait comme bruit, etc..).
Conseils	RAS
Commentaires	Le jeu fonctionne mieux si le groupe est composé de personnes originaires de différents pays ou ayant des origines culturelles différentes.

ACTIVITÉ 7 - Chasse au Trésor Culinaire

Nom de l'activité	Chasse au Trésor Culinaire
Environnement	Un espace intérieur ou extérieur comme point de départ et d'arrivée 1 quartier où l'on trouve plusieurs restaurants, bars, supérettes
Durée de l'activité	60-90 mins
Nombre de participants	Min 8 – Pas de Maximum
Thème	Patrimoine culturel gastronomique
Objectifs	Sensibilisation aux aspects du patrimoine culturel par le biais de la cuisine; Apprendre les aliments traditionnels et l'histoire des recettes, en soulignant la rencontre des cultures.
Matériel	Plan de la ville Liste d'aliments typiques/traditionnels ou Une liste d'indices pour un certain nombre d'aliments typiques différents
Instructions détaillées	PRÉAMBULE: Cette activité peut être organisée de différentes manières en fonction de l'âge du groupe et des niveaux de connaissances culturelles. Suivez la description dans le cas de groupes composés de personnes issues de milieux culturels différents ou de personnes qui ne connaissent pas grand-chose à la cuisine locale (dans la case «autres options», vous trouverez la version pour les groupes composés de personnes locales provenant toutes de la même ville/ région et/ou ayant une bonne connaissance de la cuisine locale) Étape 1. Préparez une liste d'aliments traditionnels/typiques (il peut s'agir d'aliments locaux et d'autres cultures ou uniquement d'aliments locaux - si le niveau de connaissance des aliments locaux est très limité, vous pouvez également donner des photos de ces aliments). Préparez ensuite le plan d'un quartier et mettez un «X» aux endroits où l'on peut trouver ces aliments typiques/traditionnels, mais sans dire lesquels. Étape 2. Réunissez les participants en groupes de 3 personnes au minimum et remettez-leur la carte et la liste des aliments traditionnels; Donnez-leur 1 heure (la durée peut être raccourcie ou allongée en fonction du nombre d'aliments qu'ils doivent identifier et de la taille de la zone dans laquelle ils doivent effectuer leurs recherches). Étape 3. La chasse au trésor peut commencer. Chaque groupe doit se rendre dans les lieux marqués d'un «X» et essayer de trouver quel aliment traditionnel de la liste se trouve à cet endroit (par exemple, un bar servant un plat typique). Une fois qu'ils ont trouvé l'endroit et le plat traditionnel, ils doivent prendre une photo de ce plat, demander au bar/restaurant la recette et le pays d'origine de ce plat, puis demander la tradition/l'histoire de cette recette/ce plat (ou chercher sur internet, cela dépend du niveau de connaissance de la personne à qui ils s'adressent);

	Étape 4. Une fois qu'ils ont trouvé tous les plats traditionnels de la liste, ils reviennent au siège et le décompte des points commence. Les points sont attribués comme suit: • 1 point pour le groupe qui termine en premier • 1 point pour chaque aliment trouvé dans le temps imparti • 1 point pour chaque recette correcte de l'aliment • 1 point pour chaque histoire correcte de l'aliment Le groupe qui obtient le plus de points remporte la victoire. Étape 5. Après avoir désigné le groupe gagnant, demandez-leur s'ils connaissent des plats ou des recettes similaires dans d'autres pays (ou dans leurs pays si le groupe est composé de personnes issues de milieux culturels différents) et faites-les réfléchir aux similitudes, à l'histoire, aux points communs entre les différentes cultures ou même au mélange de cultures que l'on peut trouver dans l'histoire d'un seul aliment (par exemple : certains aliments sont nés de la rencontre de différentes cultures).
Autres options	Pour compliquer un peu les choses, au lieu de leur donner une carte avec un «X» et la liste des aliments, chaque groupe peut recevoir une carte vide du quartier et une liste de 3 à 4 indices pour chaque aliment à trouver; Après avoir analysé les indices et trouvé l'aliment en question dans la zone représentée sur la carte, ils reçoivent 3 à 4 autres indices concernant un autre aliment, et ainsi de suite jusqu'à un nombre donné d'aliments. Dans cette variante, il est important que chaque groupe ait un chef de groupe qui, après chaque aliment trouvé, donne aux participants les autres indices pour l'aliment suivant à trouver. Dans cette alternative, les groupes doivent également: • Prendre une photo • Demander/trouver le pays d'origine • Demandez/trouvez la recette • Demander/trouver l'histoire • Terminer dans le temps imparti
Conseils	Analyser le niveau de connaissance de la cuisine traditionnelle locale avant l'activité afin de l'adapter au niveau des participants
Commentaires	Il est recommandé qu'un animateur/responsable de groupe reste avec chaque groupe pour faire face à d'éventuelles préoccupations ou questions



Conclusion

L'organisation de jeux, d'ateliers, d'activités qui associent des interactions sociales, l'acquisition de nouvelles connaissances ainsi que des moments de plaisir, est une approche inclusive et participative qui peut être appliquée dans toutes les sociétés, dans tous les contextes et avec tous les jeunes (mais pas seulement).

Apprendre en faisant est une approche gagnante, mais apprendre en jouant est la meilleure approche pour permettre aux gens d'interagir, de se rencontrer, de créer des liens d'amitié, d'apprendre de nouvelles choses, de développer des compétences interpersonnelles, informelles et sociales.

De même, savoir ce qu'est la culture et le patrimoine culturel, connaître le sien, celui de sa ville, de sa région, de son pays, permet de mieux comprendre son histoire, ses racines, ses traditions; de même, connaître la culture et le patrimoine culturel des autres permet d'accroître la compréhension mutuelle, le dialogue et l'échange culturels.

En conséquence, l'apprentissage du patrimoine (inter)culturel par le biais d'activités ludiques est un moyen surprenant et divertissant de faire en sorte que les gens se sentent mieux intégrés dans la société et dans le monde et qu'ils aient l'impression de faire partie d'une communauté plus large, composée d'histoires, de lieux, de traditions, de coutumes et de personnes.

Bibliographie

“A handbook from teachers: Cultural heritage and cultural diversity lessons” - 2012 - produit dans le cadre du projet commun **“EU/CoE Support to the Promotion of Cultural Diversity in Kosovo”**, financé par l’Union Européenne.

<https://www.coe.int/en/web/european-youth-foundation/definitions>

<https://epale.ec.europa.eu/en/blog/benefits-non-formal-learning>

<https://www.savethechildren.it/blog-notizie/game-based-learning-gamification-e-didattica-cosa-sono>

<https://culture.ec.europa.eu/it/cultural-heritage/cultural-heritage-eu-policies/patrimonio-culturale-e-istruzione>

<https://ich.unesco.org/doc/src/46212-EN.pdf>



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

© FUSION



COORDINATOR

CESIE

Italy

www.cesie.org



FUNDACIÓN INTRAS

Spain

www.intras.es



CHRISTIAN COMMUNITY HEALTHCARE FOUNDATION- KENYA (COHECF KENYA)

Kenya

www.cohecfkenya.org



FUNDACIÓN ATASIM

Ecuador

www.fundacionatasim.org



D'ANTILLES & D'AILLEURS (DA&DA)

French West Indies

www.dantillesetdailleurs.org



JEEVAN REKHA PARISHAD (JRP)

India

www.jrpsai.org

heritagefusion.eu



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Fusion is licensed under Attribution-ShareAlike 4.0 International