

LE JEU DE LA MINUTE

OBJECTIFS DE L'ANIMATION Faire prendre conscience que, comme le temps, certaines notions sont relatives et fonctions des représentations propres à chacun, même au sein d'une même culture.

RESSOURCES NÉCESSAIRES Un chronomètre ou une montre affichant les secondes.

TEMPS NÉCESSAIRE 30 mn

NOTIONS CLÉS ABORDÉES

Les représentations sont normales et elles sont propres à chacun d'entre nous. Nous avons tous une représentation différente d'une même réalité, en fonction de notre vécu, de notre culture, du contexte, et de notre propre perception de la vie ; il s'agit en quelque sorte de « lunettes » personnelles à travers lesquelles nous voyons et comprenons le monde. Ces représentations influencent alors directement notre rencontre avec l'autre.

POINTS D'ATTENTION POUR L'ANIMATEUR

Ce jeu accompagne très bien le jeu de l'exception. Il peut servir d'introduction à une séance sur l'interculturalité.

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

1. Placer le public debout en cercle en se tenant par la main. Faire lâcher les mains, se placer en retrait du cercle pour mieux observer avec la montre/chronomètre.
2. Énoncer la consigne suivante : « Nous allons faire un test pour commencer cette séance. Je vais demander à chacun de fermer les yeux, et à mon top départ, chacun comptera une minute (en silence), et lorsque vous aurez compté ce temps, vous ouvrirez les yeux et vous vous assoirez en silence pour observer ce qui se passe autour de vous.
3. Lancer le top départ, démarrer le chronomètre, observer et repérer au bout de combien de temps la première et la dernière personne auront fini de compter. Noter la différence.
4. Demander aux premiers et aux derniers d'estimer leur temps pour compter une minute, puis leur donner vos notes chronométrées. Interroger les impressions des uns et des autres, une fois les yeux ouverts.
5. Élargir quelque peu le débat en demandant : « À votre avis quel était l'objectif de ce jeu (ne pas donner la réponse) ? » Si la parole est difficile à libérer, relancer : « Détachez-vous de la notion du temps, et imaginez qu'on pourrait traiter n'importe quelle autre donnée : l'espace (mesurer à vue des distances), la population... »
6. Si jamais ne sont pas évoquées les idées de « représentations », « préjugés », « relativité »... ne pas donner la réponse quant à l'objectif de ce jeu et passer à la suite de la séance, pour y revenir un peu plus tard.