

PROJET CAMIM VIA

BUREAU D'ACCUEIL
POUR PRIMO-ARRIVANTS

*Production collective de savoirs sur les dispositifs d'intégration,
réalisée avec les primo-arrivants qui suivent le parcours d'accueil à VIA.*

ANNEXE

FICHE TECHNIQUE DE LA MAISON D'IMMERSION



EXTRAITS DE LA MALLETTE PEDAGOGIQUE DE **LA MAISON D'IMMERSION**

La Maison d'Immersion est un espace de parole informel qui favorise les échanges et les discussions spontanées entre personnes primo-arrivantes et bénévoles. Les sujets de discussion sont le plus souvent amenés par les participant.es eux-mêmes et peuvent donner lieu à des échanges d'information ou des débats parfois passionnés. Mais les activités peuvent aussi devenir ludiques afin de favoriser la détente. Pour soutenir tous ces différents moments, il est utile de disposer de ressources pédagogiques complémentaires sous forme d'animation dont les objectifs restent en phase avec la finalité du projet.

Par ailleurs, il est important d'impliquer les bénévoles dans l'utilisation de cette mallette, soit par des moments de préparation et de formation ou par des moments de debriefings.

La mallette pédagogique est composée d'une série d'animations regroupées en 9 catégories :

1. Les brise-glaces
2. Des jeux pour se présenter et faire connaissance
3. Discussions de groupe
4. Jeux de rôles
5. Jeux de langage
6. Jeux de société
7. Les photolangages
8. Jeux pour créer des groupes
9. Des outils pour donner la parole

Ce guide méthodologique présente une activité par catégorie et apporte des précisions sur :

LES OBJECTIFS

Il s'agit des compétences langagières ou linguistiques qu'il est possible d'exploiter via l'activité proposée.

LE MATÉRIEL

Des supports sont parfois nécessaires pour soutenir les activités. Il est à noter que nombre d'entre elles requièrent peu de matériel, voire aucun. Comme il n'y a pas de programme prévu à l'avance, il est important pour l'animateur.rice d'avoir toujours quelques supports et jeux à portée de main.

LE NOMBRE DE PARTICIPANT.ES

Il est donné à titre indicatif. Il peut varier en fonction du niveau de français des participant. es. Parfois, il vaudra mieux organiser des petits groupes ou des duos pour que chacun.e puisse bénéficier d'un temps de parole suffisant.

LE DÉROULEMENT

Il permet de repérer les différentes étapes pour conduire l'activité à son terme. L'idée n'est pas de « réussir » l'activité mais de la vivre en y prenant du plaisir à parler, quitte à en modifier les règles ou les étapes.

LES NIVEAUX DE LANGUE

Cette section précise le niveau conseillé pour pouvoir participer pleinement à l'activité. Nous faisons ici référence aux niveaux définis par le Cadre Européen des Langues, Débutant (A1, A1.2), Intermédiaire (A2), Avancé (B1 et au-delà). Cette information est donnée bien sûr à titre indicatif. Nous vous conseillons de vous laisser surprendre par les participant.es qui, face à une situation complexe, développent leurs propres stratégies, comme dans leur vie quotidienne d'ailleurs.

LES POINTS D'ATTENTION

Cette section met en exergue certaines informations utiles pour que les activités se déroulent au mieux et pour prévenir et contourner d'éventuelles difficultés.

L'équipe des bénévoles et le.a référent.e : de l'organisation à la réflexion pédagogique

Les bénévoles et le.a référent.e constituent une équipe flexible dont les membres ne sont pas tous présents au même moment. De plus, chacun.e intervient avec des motivations et des expériences personnelles antérieures différentes.

Des informations sur les spécificités de la Maison d'Immersion, son histoire, son but, son fonctionnement ainsi que le public accueilli, font l'objet de rencontres préparatoires. La transmission de ces données est indispensable pour que les bénévoles puissent s'engager en toute connaissance de cause.

De par notre expérience, les personnes qui s'orientent vers ce type de bénévolat ont des profils très différents mais intéressants de par leurs complémentarités. Certaines ont une expérience d'enseignement en Français Langue Etrangère ou bien ont eu l'occasion de participer à des projets avec des personnes migrantes dans d'autres contextes.

Il arrive que plusieurs bénévoles soient présent.es au même moment. Ils.elles participent à la préparation du local avec les participant.es et prennent en charge une partie de la séance ou sont présent.es dans les sous-groupes selon l'activité.

Prendre du temps pour discuter ensemble, idéalement à chaud après chaque séance, permet d'aborder les questions d'organisation, de gestion du groupe et d'amener de nouvelles idées pour soutenir les propositions qui ont été apportées en séance par les primo-arrivant.es.

Cela peut aider à conforter le rôle et la posture pédagogique des bénévoles afin d'harmoniser leur pratique et de préserver la finalité et l'esprit de la Maison d'Immersion.

LES BRISE-GLACES

Les brise-glaces favorisent l'esprit de groupe et permettent à chaque personne d'y trouver sa place et de se sentir en confiance.

Par les rires et la dynamique qu'ils suscitent, ils contribuent aussi à créer une ambiance conviviale et chaleureuse, deux ingrédients essentiels pour libérer l'expression et la spontanéité des participant.es.

Les brise-glaces peuvent être mis en pratique à différents moments d'une séance, soit pour recentrer l'attention du groupe au début d'une activité ou bien pour relancer la dynamique lorsque l'attention ou l'énergie diminue. En principe, les brise-glaces conviennent à tous les niveaux.

LA BALLE-MOT

OBJECTIFS

- Connaître et se remémorer les prénoms des participant.es
- S'exprimer par un mot sur un sujet
- Créer une dynamique dans le groupe

MATÉRIEL

Un ballon, de préférence en mousse ou une pelote de laine

DÉROULEMENT

Les participant.es sont debout et forment un cercle.

Celui.celle qui a le ballon prononce clairement son prénom et ajoute un mot lié à une thématique choisie, par l'animateur.rice ou les participant.es. et ce tout en lançant le ballon à un.e autre participant.e. Et ainsi de suite. Par exemple, dire un aliment qu'on aime, un loisir, un mot qui peut en définir un autre (par exemple, pour le mot « culture »...). A la fin, chacun.e redit le prénom de son.a voisin.e de droite et le mot qu'il.elle a prononcé.

RÔLE DE L'ANIMATEUR.RICE

L'animateur.rice s'assure que tout le monde a reçu le ballon et s'est exprimé. Si certains prénoms sont difficiles à comprendre, il.elle peut les faire répéter ou les répéter lui.elle-même pour ne pas casser la dynamique.

Il.elle peut relancer un tour en changeant de thématique et faire éventuellement le lien avec un sujet abordé.

NIVEAU DE LANGUE

Convient à tous les niveaux

POINTS D'ATTENTION

On peut remplacer le ballon par une pelote de laine qui à la fin formera une toile reliant tou.tes les participant.es. Lorsque tout le monde a reçu la pelote de laine, elle peut être rembobinée en sens inverse. Chacun.e dit alors le prénom du.de la suivant.e et essaye de se rappeler du mot qu'il.elle avait énoncé.

DES JEUX POUR SE PRESENTER ET FAIRE CONNAISSANCE

Se présenter et faire connaissance est un préalable à toute activité de groupe.

Ces animations permettent de créer des liens entre les personnes et de renforcer la cohésion du groupe. La première prise de contact avec un.e nouveau.elle participant.e peut représenter un moment sensible parfois déterminant pour sa participation future.

Les moments de présentation ainsi que les pauses informelles aident les personnes à aller vers les autres et à découvrir leurs intérêts communs. Le caractère ludique des activités contribue à détendre l'atmosphère et à faciliter la prise de parole.

COMME TOI !

OBJECTIFS

- Se présenter et faire connaissance
- Poser des questions
- Trouver des similitudes
- Présenter une autre personne au groupe
- Renforcer la cohésion du groupe

SUPPORT

Bouts de papiers numérotés de 1 à...
(selon la taille du groupe)

NOMBRE DE PERSONNES

Groupe – maximum 20 personnes

DÉROULEMENT

Le groupe est divisé en deux de manière aléatoire. Chaque personne du sous-groupe reçoit un numéro de 1 à (selon la taille du groupe). Au signal donné par l'animateur.rice, les numéros semblables se regroupent en duos. Chaque duo recherche deux choses qu'ils ont en commun et qui ne se voient pas (situation familiale, loisirs, talents...). Après 10 minutes, les participant.es se rassemblent

et chaque personne présente son duo (nom, prénom et une similitude)

RÔLE DE L'ANIMATEUR.RICE

L'animateur.rice attribue les numéros. Il.elle soutient les groupes qui ont des difficultés à comprendre la consigne. Il.elle gère le temps pour que chaque duo puisse être présenté.

NIVEAU DE LANGUE

Convient à tous les niveaux.

POINTS D'ATTENTION

Pour faciliter la compréhension de l'exercice, on peut d'abord demander au duo de repérer deux choses en commun qui se voient. Si les niveaux de langue sont très différents, l'animateur.rice peut aussi proposer de composer les duos : une personne ayant un niveau avancé avec une personne ayant un niveau plus faible. Organiser une pause après cet exercice permet aux participant.es de prolonger les discussions et de continuer l'exercice de manière plus informelle.

DISCUSSIONS DE GROUPE

Les sujets d'actualité ou les conversations à thème intéressent beaucoup les personnes primo-arrivantes et répondent à leur besoin de découvrir la Belgique. Cette activité leur permet de confronter leurs connaissances, d'acquérir parfois de nouvelles informations et de partager leur vécu.

C'est aussi un moment où on peut s'étonner, oser poser des questions, entendre un autre point de vue et exprimer son opinion sans peur du jugement de l'autre. La plupart du temps, les participant.es proposent spontanément des thèmes, en lien avec l'actualité ou des intérêts communs. Le choix du thème se fait en concertation avec le groupe.

DEBATS ET SUJETS D'ACTUALITE

OBJECTIFS

- S'exprimer sur un sujet de société
- Donner son opinion
- Débattre et argumenter

MATÉRIEL

Post-its et stylos

NOMBRE DE PERSONNES

Si le groupe est trop important (au-delà de 6 personnes), il vaut mieux alors constituer des groupes plus petits, par niveau et/ou par sujet de discussion. Le groupe et la discussion seront alors gérés par un.e bénévole par table.

DÉROULEMENT

Chaque participant.e écrit sur un post-it un sujet de discussion sur lequel il.elle aurait envie d'échanger (une idée par post-it). Une pioche est constituée à partir des post-its écrits par les participant.es. Toutes les propositions sont lues à voix haute. Le groupe (ou chaque groupe) en

choisit une. Un même thème peut être abordé par plusieurs groupes.

RÔLE DE L'ANIMATEUR.RICE

Certains sujets pourraient être sensibles au regard du vécu de certaines personnes dans le groupe. L'animateur.rice vérifie avec les participant.es que tout le monde se sente à l'aise avec le thème choisi. Il.elle veille au respect du cadre et rappelle quelques règles de base : écouter sans interrompre, respecter l'opinion de l'autre, ne pas émettre de jugements... Il.elle modère les échanges si nécessaire. Si le groupe est très important, il.elle veille à la manière d'attribuer la parole et peut utiliser pour cela un bâton de parole. Cela peut être convenu avec les participant.es.

NIVEAU DE LANGUE

Niveau intermédiaire ou avancé

POINTS D'ATTENTION

Il est recommandé de choisir des thématiques simples qui amènent à des échanges, parfois même au débat. Voici quelques exemples : apprendre une nouvelle langue, l'école à Bruxelles, les fêtes dans chaque pays, la gastronomie en Belgique, débats pour ou contre...

JEUX DE RÔLE

MISES EN SITUATION

Les jeux de rôles nous projettent dans des situations imaginaires où les participant.es incarnent un personnage et entrent en interaction pour trouver des solutions à un problème ou résoudre une énigme. Ils permettent d'expérimenter des situations connues ou inconnues en dehors du contexte et de pouvoir prendre du recul.

Cet exercice fait appel à la créativité et génère souvent beaucoup d'humour. Rire ensemble est certainement le meilleur antidote à la crainte de s'exprimer et au jugement des autres sur sa manière de parler. Les personnes primo-arrivantes sont amenées à effectuer des démarches dès leur arrivée en Belgique, chercher un logement, inscrire ses enfants à l'école, se présenter à la commune... Toutes ces actions représentent autant de mises en situation qui leur permettent d'acquérir du vocabulaire, de s'exercer et de partager leur vécu.

L'ALIBI

OBJECTIFS

- Prendre la parole devant un groupe
- Présenter un événement passé en donnant des détails
- Émettre des hypothèses
- Argumenter

MATÉRIEL

Aucun

NOMBRE DE PERSONNES

Groupe entier puis sous-groupes de deux personnes.

DÉROULEMENT

L'animateur.rice présente la situation suivante aux participant.es : «Vous êtes tou.tes collègues dans le même bureau. Pendant la pause de midi, une somme importante d'argent a été volée. Vous avez chacun.e passé la pause de midi avec un.e collègue.» A deux, il s'agit de construire un alibi avec des détails précis (10 min.) Ensuite, chaque duo, à tour de rôle, va expliquer aux autres sa version des

faits. Un des membres du duo présente son alibi au groupe tandis que son.a partenaire quitte la pièce. Le groupe peut poser des questions complémentaires. Le.a partenaire rentre à son tour dans la pièce et expose sa version de l'alibi. Son.a complice est présent.e mais il.elle ne peut pas intervenir. Les membres du groupe peuvent à nouveau poser des questions. Le but est de trouver les coupables, évidemment, ceux.elles dont l'histoire n'est pas cohérente.

RÔLE DE L'ANIMATEUR.RICE

L'animateur.rice vérifie auprès de chaque groupe que la consigne est bien comprise. Il.elle apporte les mots de vocabulaire manquants. Lors de la présentation, il.elle gère le temps de parole pour que chaque duo puisse présenter son alibi.

NIVEAU DE LANGUE

Intermédiaire à avancé

POINTS D'ATTENTION

Veiller à ce que la composition du duo facilite l'exercice et à laisser suffisamment de temps à la préparation.

LES JEUX DE LANGUAGE

Les jeux de langage sont universels. Ils s'appuient souvent sur les sonorités et le rythme des mots et sont utilisés dès l'enfance, notamment à travers les comptines.

Ils permettent d'apprivoiser une langue étrangère de manière ludique et créative. Jouer avec les mots d'une langue donne envie de s'y intéresser par une approche moins classique et en fin de compte, d'avoir du plaisir à l'apprendre.

C'est aussi une manière de rapprocher les langues. Par exemple, telle expression en français sera également utilisée dans un autre pays mais aura peut-être un sens différent.

LA RONDE DES MOTS

OBJECTIFS

- Enrichir le vocabulaire
- Développer le champ lexical autour d'un mot
- S'exprimer de manière spontanée

SUPPORT

Aucun

NOMBRE DE PERSONNES

Groupe entier

DÉROULEMENT

L'animateur.rice ou les participant.es proposent plusieurs thématiques et le groupe en choisit une. Exemple : le

printemps, un animal, une date, un style de musique...

A tour de rôle, chaque participant.e enchaîne juste un mot relatif à ce thème. A la fin on peut lancer une discussion à partir de tous les mots ou écrire une définition du premier mot proposé.

RÔLE DE L'ANIMATEUR.RICE

L'animateur.rice peut donner un exemple pour faciliter la compréhension de la consigne.

NIVEAU DE LANGUE

Convient à tous les niveaux

POINTS D'ATTENTION

Pour ne pas rompre le rythme ni gêner les participant.es qui n'auraient aucun mot en tête on peut distribuer un ou deux joker par participant.e pour passer son tour.

LES JEUX DE SOCIÉTÉ

Les jeux de société sont présents dans tous les pays du monde et font partie des loisirs et de la culture de chacun.e d'entre nous. Ils sont très souvent exploités par les formateur.rices en Français Langue Etrangère. Chaque jeu, selon son but, permet d'exploiter un savoir ou un savoir-faire spécifique. Tous ont en commun de mobiliser la motivation des participant.es par leur caractère ludique. Il peut être d'ailleurs intéressant de solliciter les participant.es pour qu'ils.elles apportent des jeux très connus dans leur pays et les fassent connaître aux autres.

Attention, le jeu peut aussi susciter des craintes et des blocages : peur de ne pas comprendre la règle, de faire perdre ses co-équipiers, de se tromper... Jouer doit rester synonyme de plaisir partagé. Les jeux présentés dans ce recueil sont souvent très connus. Cela permettra aux professionnel.les de les louer ou de les acquérir facilement. Les participant.es pourront éventuellement continuer à jouer en famille ou entre amis.

QUI SUIS-JE ?

OBJECTIFS

- Deviner le nom d'une personne connue, d'un objet, d'un animal...
- Réfléchir par déduction
- Poser des questions fermées

SUPPORT

Jeu acheté dans le commerce, loué dans une ludothèque ou bien encore fabriqué par vous-même et les participant.es – 1 sablier

NOMBRE DE PERSONNES

groupe entier

DÉROULEMENT

Chaque personne porte un bandeau sur sa tête dans lequel est insérée une image représentant un personnage, un métier, un animal ou un objet. Le but du jeu est de deviner précisément ce que représente l'image. A tour de rôle, chaque participant.e pose des questions

au groupe pour deviner l'élément qu'il elle représente. «Suis-je un animal, une plante, un objet...» et essaye de deviner par des questions de plus en plus précises, l'image de son bandeau.

Les participant.es répondent seulement par OUI ou par NON.

RÔLE DE L'ANIMATEUR.RICE

L'animateur.rice peut donner un exemple pour faciliter la compréhension de la consigne, notamment au niveau des questions fermées.

Il.elle peut introduire des jokers pour que chaque personne puisse par exemple bénéficier d'indices si elle est à court d'idées.

NIVEAU DE LANGUE

Convient à tous les niveaux

POINTS D'ATTENTION

Sélectionner les images ou les noms à trouver selon le niveau du groupe.

LES PHOTOLANGAGES

Le photolangage est un ensemble d'images très variées, choisies pour leur capacité à faire réfléchir ou imaginer. Il est souvent utilisé comme objet intermédiaire pour susciter la parole des participant.es, entamer une discussion et exprimer des opinions personnelles à partir du choix d'une image.

Non seulement la personne s'exprime sur la photo choisie mais aussi sur elle-même en expliquant son choix et en partageant ainsi ses goûts, ses souvenirs et ses émotions... Une multitude de sujets peuvent être abordés grâce au photolangage. Fabriquer un photolangage à partir de photos découpées dans un magazine est assez simple. On peut aussi utiliser les supports d'autres jeux connus, comme DIXIT.

UN SOUHAIT... UN REVE...

OBJECTIFS

- Exprimer une opinion personnelle
- Argumenter son choix
- Parler devant un groupe

MATÉRIEL

Jeu DIXIT ou tout autre photolangage acheté ou fabriqué

NOMBRE DE PERSONNES

groupe entier

DÉROULEMENT

L'animateur.rice présente les cartes DIXIT, parfois un peu surprenantes, car elles représentent un monde imaginaire et fantastique.

Il.elle demande aux personnes d'en choisir une selon une consigne précise (Un rêve, l'humeur du jour, un souvenir...)

et demande ensuite d'expliquer pourquoi cette image a été choisie.

RÔLE DE L'ANIMATEUR.RICE

L'animateur.rice gère le temps de parole des participant.es et peut les relancer par des questions.

NIVEAU DE LANGUE

Convient à tous les niveaux. Les personnes ayant un niveau intermédiaire et avancé pourront développer leur argumentation en répondant par exemple aux questions des autres participant.es.

POINTS D'ATTENTION

Il existe plusieurs variantes de cartes DIXIT.

L'animateur.rice peut aussi fabriquer son propre photolangage selon un sujet précis.

Le photolangage est aussi un support pour travailler en groupe (par exemple, réunir les personnes qui ont choisi la même image sur une thématique donnée).

JEUX POUR CRÉE DES DUOS OU DES GROUPES

Certaines activités s'organisent en groupe.

Cela permet de favoriser les interactions entre les personnes, de leur permettre d'être plus à l'aise pour s'exprimer et de bénéficier en outre d'un temps de parole plus important.

Il est bien sûr possible de laisser les participant.es s'organiser librement entre eux.elles avec le risque que ce soit toujours les mêmes personnes qui se retrouvent entre elles.

Composer les groupes de manière aléatoire à partir de jeux peut aider à installer une dynamique à la manière d'un brise-glace mais aussi renforcer la cohésion du groupe.

LE MEMORY

OBJECTIFS

Créer des duos

MATÉRIEL

n'importe quel jeu de Memory, acheté, loué ou bien même fabriqué.

NOMBRE DE PERSONNES

groupe entier

DÉROULEMENT

Toutes les cartes sont étalées sur une table.

Chacun.e tire une carte et doit retrouver la personne qui possède la même carte pour compléter la paire.

Le hasard détermine ainsi les duos. Éventuellement, on peut nommer les mots de chaque image/action.

RÔLE DE L'ANIMATEUR.RICE

L'animateur.rice explique la consigne et veille à ce qu'elle soit comprise.

Éventuellement, on peut nommer les mots de chaque image/action. Il.elle montre des exemples de paires d'images.

NIVEAU DE LANGUE

Convient à tous les niveaux

POINTS D'ATTENTION

On peut créer toutes sortes de « memory » selon la thématique qu'on souhaite aborder avec par exemple des objets cachés dans un sac, des ustensiles de cuisine et des aliments qui peuvent s'assembler par paire : le citron et le presse-citron, les noix et le casse-noix, le curcuma et la râpe...

DES OUTILS POUR DONNER LA PAROLE

Les groupes rassemblent des personnes qui à priori ne se connaissent pas encore toutes entre elles. Certaines personnes auront des difficultés à prendre la parole tandis que d'autres, plus extraverties auront du mal à la lâcher.

La gestion de la parole demande à l'animateur.rice d'être vigilant.e et de pouvoir intervenir en cas de déséquilibre. De simples techniques et outils peuvent faciliter cette tâche.

LE BATON DE PAROLE

OBJECTIFS

- Signifier qu'on veut prendre la parole
- Signifier au groupe que seul un.e participant.e est invité.e à parler
- Réguler la prise de parole

MATÉRIEL

un bâton de parole

NOMBRE DE PERSONNES

groupe entier

DÉROULEMENT

L'animateur.rice donne le bâton de parole à celui.celle qui le demande.

Soit il.elle le reprend pour donner la parole à quelqu'un d'autre, soit le.a dernier.ère à parler le donne à un.e autre participant.e.

RÔLE DE L'ANIMATEUR.RICE

L'animateur.rice explique le rôle du bâton de parole dans la conversation.

Il.elle veille à ce que chaque personne le reçoive à tour de rôle et que la parole soit partagée équitablement.

NIVEAU DE LANGUE

Convient à tous les niveaux

POINTS D'ATTENTION

Le bâton de parole peut s'avérer très utile lors d'un débat

TRAME DE DEBRIEFING POUR LES BÉNÉVOLES

Le but de ces réunions est de pouvoir partager le vécu des bénévoles juste après une séance ou bien à un autre moment. Elles ne doivent pas avoir lieu systématiquement après chaque séance mais sont importantes pour assurer un bon fonctionnement entre bénévoles et la prise en considération des demandes du groupe.

La trame ci-dessous est conçue pour être animée par le.a référent.e ou bien même un.e bénévole. Elle propose une base, adaptable sur le fond et la forme et donne quelques indications sur ce qui peut être abordé.

1

Proposer un brise-glace pour entamer la réunion afin de pouvoir se détacher de la séance et se recentrer sur le débriefing (chaque participant.e peut être invité.e à en animer un à tour de rôle, à chaque réunion)

2

Faire un tour de table rapide pour permettre à chaque bénévole d'exprimer son ressenti par rapport à la séance du jour.

3

Identifier les demandes du groupe ou un point particulièrement important et voir comment y répondre. Identifier ensemble les conditions nécessaires qui peuvent être liées à l'organisation, au matériel, au groupe, à l'activité elle-même...

4

Décider ensemble de la répartition des tâches et du suivi.

5

Garder une trace des décisions et les transmettre aux autres bénévoles.