

Pages

<b>4</b>	<b>I Introduction</b>
<b>5</b>	<b>II Présentation du guide</b>
<b>6</b>	<b>III Introduction à Shalimar</b>
6	A. Présentation de Shalimar
6	1. Principe du jeu
6	2. Objectif
7	3. Public
7	4. Matériel
<b>11</b>	<b>B. Conception</b>
11	1. Historique
12	2. Explicitation des choix et options
<b>15</b>	<b>IV Contexte</b>
15	1. La culture
15	2. Multiculturalité et sexualité
16	3. Ecole, adolescence et interculturalité
17	4. La communication interculturelle
17	5. Éduquer à la VRAS en milieu multiculturel
<b>18</b>	<b>V Mise en œuvre</b>
18	A. Conseils pour la mise en œuvre
18	1. Rôle et attitude de l'animateur
21	2. Caractéristiques du groupe
21	3. Timing
22	B. Préparation
23	C. Animation
23	1. Mise en place de la salle et du matériel
24	2. Introduction du jeu
26	3. Jeu
32	4. Proposition d'alternatives
33	D. Aides à l'animation
34	1. Résumé des phases de l'animation
36	2. Profil des personnages
40	3. Questions du plateau de jeu et questions pour relancer le débat
42	4. Opinions des personnages à chaque étape/thème
50	5. Liste des mots à deviner
<b>51</b>	<b>VI Ressources et références</b>
<b>56</b>	<b>VII Bibliographie</b>
<b>57</b>	<b>VIII Annexes</b>
58	– Feuille récapitulative
59	– Tableau de synthèse
60	– Concepteurs
<b>62</b>	<b>Remerciements</b>

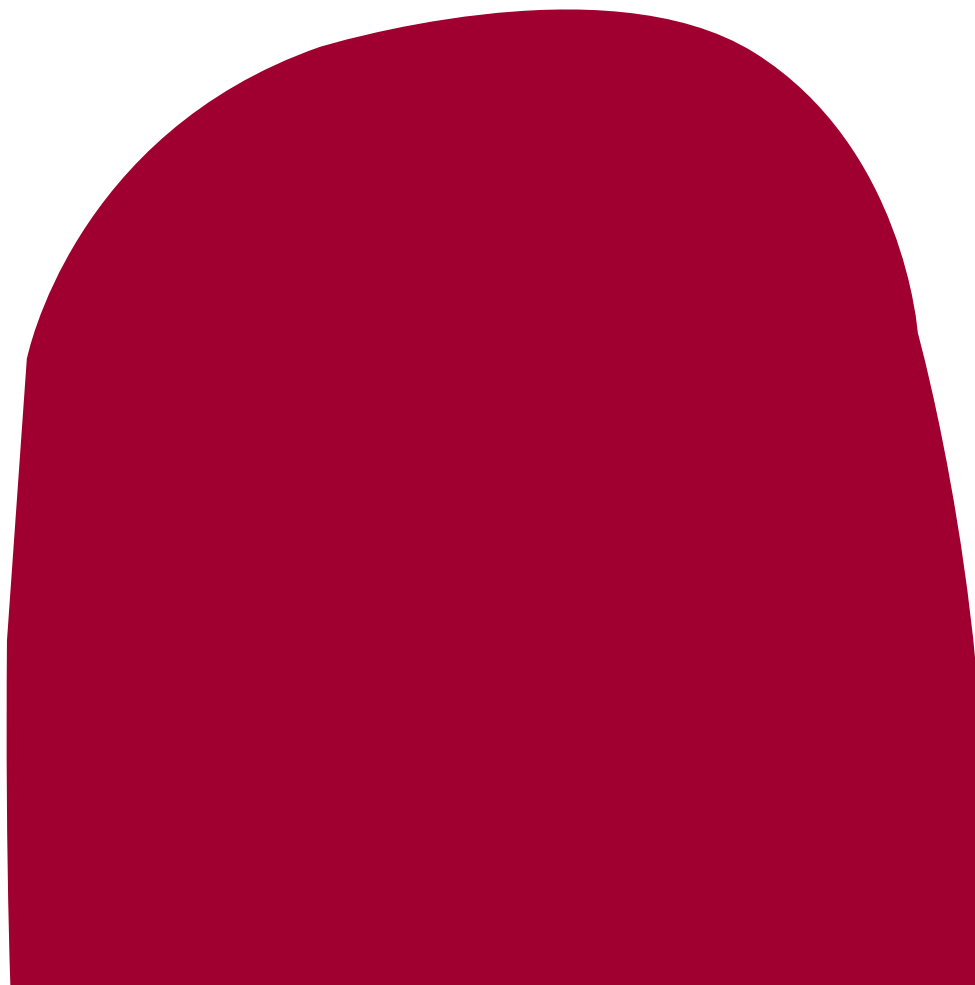
# I INTRODUCTION A SHALIMAR

« Shalimar »...

Outre un parfum bien connu, une ville des Etats-Unis, un élément d'architecture musulmane et aussi le nom d'un jardin réalisé par un empereur indien musulman pour sa femme, Shalimar est le nom d'un personnage de Salman Rushdie dans « Shalimar the clown ». Fille d'un père français (ambassadeur pour les États-Unis) et d'une mère d'origine pauvre du Kashmir en Inde, la jeune fille cherche son chemin entre les deux cultures. Le nom « Shalimar » a été choisi pour l'outil parce que le roman de Salman Rushdie aborde la question de la migration et des normes en matière de sexualité.

Après une première édition et diffusion en néerlandais par Sensoa (en 2007), l'outil a été traduit en français et adapté par le Service promotion de la Santé de la Mutualité socialiste en collaboration avec la Fédération des Centres de Planning familial des Femmes Prévoyantes socialistes et Latitude Jeunes (voir annexe p.60-61).

« Shalimar » a pour objectif de favoriser le dialogue entre adolescents autour des influences culturelles, familiales et religieuses liées à la vie relationnelle, affective et sexuelle.



## II PRÉSENTATION DU GUIDE

Ce guide a pour objectif de vous permettre d'utiliser le jeu « Shalimar ».

Pour ce faire, il vous propose de découvrir:


- les principes fondateurs du jeu
- les différents éléments matériels contenus dans le jeu et leur rôle dans l'animation
- quelques attitudes facilitantes pour favoriser le dialogue entre jeunes.

Remarques :


- *Afin de faciliter la lecture de ce guide, l'utilisation du masculin a été choisie (animateur).*
- *Dans le guide, il existe une distinction entre « groupe » et « équipe ». « Groupe » désigne l'ensemble des jeunes participant à l'animation et « équipe » désigne les petits groupes de 4 à 6 jeunes constitués pour le déroulement du jeu.*

Légende :

Les différentes **sections du guide** sont repérables par une bande de couleur en bord de page.

 Introduction à Shalimar


 Contexte

 Mise en œuvre

 Ressources

 Annexes

Dans le texte:

- les références au **matériel de jeu** (présenté pp. 7 à 10) sont indiquées en vert.
- les **aides à l'animation** (présentées pp.33 à 50) sont également identifiables à l'aide de 

### III INTRODUCTION À SHALIMAR

#### A/ PRESENTATION DE « SHALIMAR »

##### 1. Principe du jeu

**Répartis en équipes, les participants deviennent les scénaristes de l'histoire d'un couple de personnages fictifs de leur âge. Le jeu leur propose de parcourir différentes étapes et thèmes relatifs à la vie amoureuse. A chaque étape, ils découvrent ce que leurs personnages pensent et/ou vivent et doivent décider si les deux personnages s'accordent suffisamment que pour entamer ou poursuivre une relation amoureuse ou non.**

Shalimar propose 20 personnages, 10 garçons et 10 filles d'origine différente. Chaque équipe va être amenée à découvrir 2 personnages et à imaginer comment ils peuvent vivre une relation amoureuse.

Composée de 4 à 6 jeunes, chaque équipe se réunit autour d'un plateau de jeu qui présente un parcours composé de **2 étapes et 5 thèmes**.

– **Étapes** : rencontre, sortir ensemble.

Étapes de base par lesquelles passent les deux personnages dans l'établissement de la relation amoureuse.

– **Thèmes** : parents, religion, fidélité, amis, relations sexuelles.

5 thèmes identifiés comme pouvant avoir une influence sur une relation amoureuse.

Chaque étape/thème suit un **schéma identique** qui, dans un premier temps, permet aux jeunes de **discuter entre eux** et de décider si leurs personnages poursuivent leur relation amoureuse. Dans un second temps, les jeunes sont amenés **à présenter à l'ensemble du groupe** la décision prise et les éléments qui ont déterminé ce choix. De petites épreuves (mimes et dessins) sont également proposées afin de permettre aux équipes de gagner des informations complémentaires sur leurs personnages.

##### 2. Objectif

**Favoriser le dialogue entre jeunes autour des influences familiales, religieuses et culturelles liées à la vie relationnelle, affective et sexuelle.**

A l'issue de l'animation, le jeune sera capable de :

– prendre conscience de l'influence du contexte familial, culturel et religieux en matière de vie relationnelle, affective et sexuelle (VRAS)

– reconnaître l'influence de son contexte familial, culturel et religieux dans l'expression de ses choix en matière de VRAS

Conçu au départ pour soutenir les projets de formation relationnelle et sexuelle (FRS) dans l'enseignement en Flandre, « Shalimar » a été pensé pour stimuler l'expression des représentations des jeunes sur différents thèmes liés à la vie affective et sexuelle.

Mais « Shalimar » peut aussi être utilisé dans un cadre plus large d'apprentissage interculturel (voir p.16). En effet, si le thème du jeu reste celui de la vie amoureuse, la dynamique qu'il suscite amène à la découverte et la confrontation de valeurs culturelles, religieuses et familiales. En ce sens, il constitue une opportunité d'apprentissage citoyen de la diversité.

### 3. Publics

#### Groupes de jeunes de 14 à 16 ans

##### Public destinataire :

Jeunes de 14 à 16 ans

Groupes de 4 à 24 jeunes

Enseignement secondaire, Accueil en Milieu Ouvert, associations interculturelles,...

##### Public utilisateur :

Animateur en vie relationnelle, affective et sexuelle, animateur en éducation interculturelle, professeur de morale/religion, formateur de jeunes animateurs,...

### 4. Matériel

#### Plateaux de jeu (4)

#### Règles du jeu (feuilles cartonnées A4) (4)

#### Cartes personnages (220)

cartes de présentation (20)

cartes étapes/thèmes (140)

cartes information (60)

#### Cartes oui/non (4)

#### Cartes épreuves/défi (36)

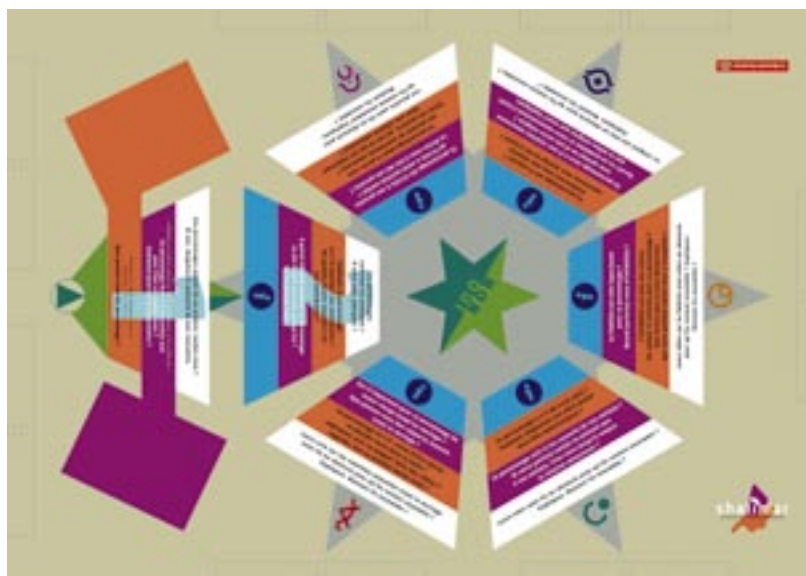
#### Fiches de présentation des personnages (10)

#### Feuille récapitulative des étapes (à photocopier, p.58)

#### Guide d'accompagnement (ce document)

#### PLATEAUX DE JEU

Les plateaux de jeu présentent un parcours constitué de **7 grandes cases** (2 étapes et 5 thèmes). Chaque étape/thème suit un schéma presque identique : case bleue (défi/épreuve), **cases orange** et **violette** (questions sur les personnages), case blanche (prise de décision).



## RÈGLES DU JEU (FEUILLES CARTONNÉES A4)

Ces feuilles cartonnées présentent **les principales règles du jeu** (avec référence aux éléments graphiques du plateau de jeu). Pendant l'animation, elles servent de soutien aux équipes pour se rappeler des règles et de la structure du jeu si nécessaire.



## CARTES PERSONNAGES

Ces cartes présentent **20 personnages de différentes origines** : **10 personnages orange** et **10 personnages violets**. Les personnages **orange** sont principalement des filles (excepté un) et les personnages **violet** sont principalement des garçons (excepté un). Ces exceptions offrent la possibilité de créer des couples homosexuels.

Il y a 11 cartes par personnage :

**1 carte de présentation** **P**

**7 cartes étapes/thèmes** première rencontre **1**, sortir ensemble **2**, parents **6**, religion **+**, fidélité **9**, amis **0**, relation sexuelle **8**

**3 cartes d'information** **i1** **i2** **i3**

### Cartes de présentation **P**

Ces cartes reprennent le **nom du personnage** et **quelques phrases de présentation** (contexte familial, habitat et environnement, hobbies,...). Les cartes de présentation sont utilisées en début d'animation pour constituer pour chaque équipe le couple de personnages dont elle deviendra conseillère (ou scénariste).

**Attention ! Dans la boîte de jeu, les cartes de présentation **P** sont regroupées avec les 7 cartes étapes/thèmes de chaque personnage. Vous pouvez les repérer avec le **P**.**



carte de présentation de Hillary

### Cartes étapes/thèmes ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

Ces cartes reprennent une **pensée, croyance ou opinion exprimée par le personnage par rapport à chaque étape/thème**. Elles sont découvertes au fur et à mesure de la progression dans le jeu. Ces informations et la discussion d'équipe permettent de décider si les personnages poursuivent la relation ou non.



carte thème « parents » de Hillary

### Cartes d'information i1 i2 i3

Ces cartes présentent une **image du personnage** ainsi que différentes **informations complémentaires** (hobbys, parents,...). Ces informations permettent à chaque équipe de découvrir un peu plus le profil de leurs personnages. Ces cartes peuvent être « gagnées » en remportant une épreuve/défi (dessin, mime).



carte d'information 1 de Hillary

### CARTES OUI/NON

Ces cartes présentent « **oui** » sur une face et « **non** » sur l'autre face. A la fin de chaque étape/thème, elles permettent aux équipes de présenter leur décision concernant le couple composé par leurs deux personnages (les personnages poursuivent-ils leur relation ou non ?).



### CARTES ÉPREUVES/DÉFIS

Ces cartes proposent des **mots à faire deviner par mime ou dessin** en lien avec chaque étape/thème. Elles mettent toutes les équipes en compétition afin d'obtenir une carte information pour l'un de leurs personnages. 6 mots sont proposés par étape/thème (excepté pour l'étape 1). A chaque étape/thème, correspondent des cartes spécifiques identifiables par leur logo au verso.



carte d'épreuve/défi du thème « amis »

**FICHES DE PRÉSENTATION DE CHAQUE PERSONNAGE**

La fiche de présentation rassemble **toutes les informations existantes pour un personnage** : carte présentation (P), cartes étapes/thèmes (1 2 3 4 5 6 7) et cartes informations (i1 i2 i3). Ces fiches permettent à l'animateur de suivre plus facilement les discussions dans chaque équipe car il possède le profil complet de chaque personnage.

The image shows a character profile card for 'Su Lin'. It is organized into a grid. At the top left is a large 'P' icon. In the center is a portrait of a young woman with dark hair wearing a yellow jacket. To the right of the portrait is a circular icon with a flame and the text 'SU LIN'. Below the portrait are three icons: a house, a smiley face, and a gear. The card contains several blocks of text in French, each associated with a specific icon or number (1, 2, i1, i2, i3). The text describes her personality, her relationship with her parents, her confidence, and her difficulties.

fiche de présentation de Su Lin

The image shows a character profile card for 'Khalid'. It is organized into a grid. At the top left is a large 'P' icon. In the center is a portrait of a young man with short hair wearing a purple shirt. To the right of the portrait is a circular icon with a hand and the text 'KHALID'. Below the portrait are three icons: a house, a smiley face, and a gear. The card contains several blocks of text in French, each associated with a specific icon or number (1, 2, i1, i2, i3). The text describes his personality, his relationship with his parents, his sense of responsibility, and his difficulties.

fiche de présentation de Khalid

**FEUILLE RÉCAPITULATIVE DES ÉTAPES (P.58)**

Cette feuille présente un **tableau de synthèse** sur lequel l'équipe écrira les noms de ses deux personnages, la décision (oui/non) et l'argumentation (pourquoi cette décision a-t-elle été prise par le groupe ?). A la fin de la discussion sur une étape/thème, chaque équipe doit compléter la feuille. Cette feuille permet de garder une trace des étapes/thèmes parcourus par l'équipe et des décisions prises. Elle servira à effectuer la synthèse de l'animation en groupe.

*La feuille récapitulative des étapes ne se trouve pas dans la boîte de jeu mais est proposée en annexe à la page 58. Elle devra être photocopiée pour chaque équipe.*