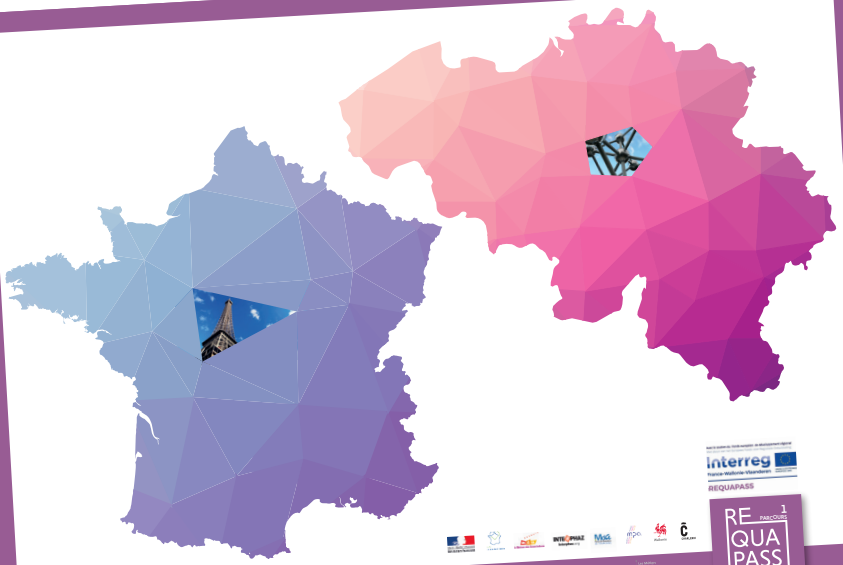


RE QUA PASS



MEMORY ASSOCIATIF TRANSFRONTALIER



MEMORY ASSOCIATIF



Nom de l'animation	MEMORY ASSOCIATIF TRANSFRONTALIER
Format	Jeu de cartes et de Plateau
Objectifs pédagogiques	Montrer de manière ludique les correspondances, les similitudes, les équivalences et les différences entre les mondes associatifs belge et français
"Pitch" en 2-3 lignes	Ce jeu Memory porte sur le monde associatif. Les participants sont invités à reconstituer des paires de cartes illustrées. Celles-ci sont constituées d'images identiques mais aussi d'images montrant les différences, parfois subtiles, entre la France et la Belgique.
Durée	30/40 min
Nombre de participants	2 à 10
Niveau d'expertise requis pour le formateur	Connaissance des nuances franco-belges en terme de vocabulaire et de structures publiques et associatives (se référer au glossaire intégré au livret pédagogique du parcours 1 « la Découverte du Monde Associatif Transfrontalier »)
Niveau de difficulté de l'animation	Facile
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none"> • 1 grande image montrant la France et la Belgique • 30 cartes reprenant 15 « paires » d'images

DURÉE	DESCRIPTIF	BESOINS MATÉRIELS (fournitures + documents)
5 min	Etaler toutes les cartes faces cachées (sans les avoir montrées aux participants au préalable) sur une table et installer les participants tout autour de celle-ci.	30 cartes reprenant 15 «paires» d'images sur les similitudes et les différences entre mondes associatifs belges et français, ainsi que sur les expressions et institutions de part et d'autre de la frontière
15 min	<p>Tour à tour, inviter les participants, à retourner deux cartes. Si les deux images forment une paire, le joueur gagne les cartes et en retourne à nouveau deux autres (Les images ne sont pas forcément complètement identiques mais montrent pour l'une le pendant belge, pour l'autre le pendant français).</p> <p>Si les cartes ne correspondent pas, le participant les replace au même endroit. L'idée est que les participants mémorisent l'endroit où se trouvent les cartes dans le but de constituer les « paires ».</p>	
15 min	<p>Les paires n'étant pas constituées de cartes totalement identiques, le formateur sera amené à fournir quelques explications tout au long du « jeu ».</p> <p>Exemple : « Gaïa » est une association belge qui œuvre pour la défense du droit des animaux. En France, « 30 millions d'amis » agit également pour cette cause.</p>	1 grande image montrant le France et la Belgique.

5 min

Une fois toutes les paires reconstituées, les participants sont invités à replacer chaque image sur la carte du pays correspondant. (exemple : la carte Volontariat = Bénévole se retrouve sur la carte de la Belgique ; la carte Volontariat ≠ Bénévole se retrouve sur la carte de France).

L'animateur clôture l'animation en faisant le point sur les similitudes et les différences entre Belgique et France

CONSEILS ET BONNES ASTUCES

Pour personnaliser l'animation

Ajouter des duos de cartes correspondant au tissu associatif local et avoisinant

Variantes et adaptations possibles

L'animation peut être une belle façon de clôturer un module de formation. Elle est plus légère et ludique, elle permet aussi de voir si certaines notions expliquées en amont ont été comprises et assimilées (tel que les différences de statuts Volontaire/Bénévole entre la France et la Belgique.)

L'animation peut éventuellement aussi être le point de départ pour expliquer de telles notions

Pour dépasser les frontières

L'animation peut se jouer avec les mêmes outils de part et d'autre de la frontière

Autres



www.requapass.eu



REQUAPASS



REQUAPASS

Avec le soutien du **Fonds européen de développement régional**
Met steun van het Europees Fonds voor Regionale Ontwikkeling

Interreg



France-Wallonie-Vlaanderen

UNION EUROPÉENNE
EUROPESE UNIE

REQUAPASS

