|  |  |
| --- | --- |
|  | Le jeu du capital culturel |

#### **Règles de l'activité**

Chaque élève recevra une fiche. En équipes de trois, deux élèves recevront chacun une fiche de personnages (Annexe A), et le.la troisième recevra une fiche d'animation (Annexe B). L'élève ayant la fiche d'animation suivra les instructions de sa feuille pour guider les deux autres élèves dans l'incarnation de leurs personnages et la réalisation des défis. Les personnages ont un capital culturel symbolisé par des étoiles sur leur fiche. Ce capital détermine leurs compétences et leurs limitations dans certains défis. Il y a un total de 8 fiches de personnages et une fiche d'animation. Assurez-vous d'imprimer suffisamment de fiches pour chaque équipe.

#### **Objectif**

#### Comprendre et analyser comment le capital culturel influence les performances et les interactions sociales à travers les défis du jeu.

#### Important : Chaque fiche de personnage indique un capital culturel qui impacte la capacité des personnages à accomplir certains défis. Cependant, il est important de noter que la réussite dans ces défis ne dépend pas uniquement du capital culturel. D'autres facteurs influencent la performance des personnages. Il est également possible que des équipes obtiennent des résultats différents de la majorité, par exemple, qu'un personnage avec un capital culturel plus bas réussisse davantage de défis. Cela peut s’expliquer par le fait que les fiches ont été conçues avec des indications et des limites variées, ce qui peut influencer les résultats de manière différente.

Les élèves découvriront ces nuances lors d’une prochaine activité, en échangeant avec les autres équipes et en collectant des données.

#### 

#### **Matériel**

#### Pour chaque équipe, on retrouve une fiche d’animation et deux fiches de personnages (les fiches 1 et 2 doivent être attribuées ensemble, les fiches 3 et 4 doivent être attribuées ensemble, les fiches 5 et 6 doivent être attribuées ensemble et les fiches 7 et 8 doivent être attribuées ensemble).

#### **Important**

Il est tout à fait normal que plusieurs équipes reçoivent les mêmes paires de fiches de personnages.

**Rôles des élèves :**

* En équipe de trois (que vous pouvez constituer à l'avance ou sur le moment), les élèves recevront deux fiches de personnages fictifs (ci-dessous) et une fiche d'animation (ci-dessous)
* Deux élèves incarnent les personnages fictifs.
* Un élève anime à l’aide de la fiche d’animation.

**Fonctionnement du jeu :**

* L'élève qui anime révèle les défis aux deux élèves incarnant les personnages fictifs.
* Des instructions précises sont indiquées sur la fiche d’animation (Annexe B) pour bien mener le jeu et calculer les points adéquatement.

**Déroulement pour les personnages :**

* Les élèves incarnant les personnages doivent répondre aux questions et relever les défis présentés.
* Chaque fiche personnage contient des indices et/ou des limitations, dépendamment du capital culturel du personnage.

N.B.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Par souci de compréhension, veillez à bien expliquer le fonctionnement des fiches aux élèves. D’ailleurs, il est recommandé de faire un exemple personnalisé devant la classe.** |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **REMARQUES IMPORTANTES :**   * **Ce jeu ne prétend pas offrir une représentation parfaitement fidèle et nuancée de la réalité. Cette limitation sera explicitée par la personne enseignante aux élèves APRÈS le jeu. Afin de permettre à la classe de formuler leurs propres constats et observations, aucune information préalable sur ces aspects ne sera fournie.**   **Les personnages, bien que fictifs, ont été soigneusement conçus pour intégrer divers aspects du capital culturel tout en évitant la stigmatisation des groupes souvent marginalisés.**   * **Chaque fiche de personnage indique un capital culturel qui impacte la capacité des personnages à accomplir certains défis. Cependant, il est important de noter que la réussite dans ces défis ne dépend pas uniquement du capital culturel. D'autres facteurs influencent la performance des personnages. Il est également possible que des équipes obtiennent des résultats différents de la majorité, par exemple, qu'un personnage avec un capital culturel plus bas réussisse davantage de défis. Cela peut s’expliquer par le fait que les fiches ont été conçues avec des indications et des limites variées, ce qui peut influencer les résultats de manière différente.**   **Les élèves découvriront ces nuances lors d’une prochaine activité, en échangeant avec les autres équipes et en collectant des données. Par la suite, la personne enseignante discutera des divers facteurs pouvant influencer la réalité des individus et comment ces facteurs interagissent avec le capital culturel.** |  |

Fiches des personnages

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | FICHE 1 **Nom** : Fatou  **Nombre d'étoiles de capital culturel** : ★★★★☆  **Savoirs et goûts** : Elle s'y connaît en littérature classique, elle écoute de la musique classique, elle adore le théâtre. Elle parle 4 langues.  **Diplômes** : BAC en Lettres modernes.  **Passe-temps** : Écriture de poèmes, visites de musées.  Question 1 : Tu es une grande lectrice, l’écriture c’est TA PASSION et tu maîtrises parfaitement le français, alors tu connais déjà la réponse ! Voici comment le mot s’écrit : **fastidieux**.  Question 2 : Lorsque la personne qui te passe en entrevue t’accueille, **dis-lui bonjour** en lui **serrant la main immédiatement** ! Lorsqu’elle te demande quelles sont tes expériences d’emplois précédentes, dis-lui que tu as **plus de 4 expériences d’emploi passées**. Enfin, lorsqu’ elle te demande quels sont tes passe-temps : dis-lui que tu adores l’art, la preuve : tu **possèdes** **2 tableaux antiques** chez toi.  Défi 3 : Lorsque la personne te demande si tu sais réparer un catalyseur, tu réponds : **non.** Tu n’es pas très douée pour réparer des trucs et franchement, ça ne t’intéresse pas trop…  Défi 4 : **Youpi,** tu parles **4 langues** ! |  |

#### 

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | FICHE 2 **Nom** : Jean  **Nombre d'étoiles de capital culturel** : ★★★☆☆  **Savoirs et goûts** : Le cinéma, la photographie, les voyages. Parle 3 langues.  **Diplômes** : Secondaire 5  **Passe-temps** : Photographie de rue, voyages en sac à dos  Défi 1 : Oups, une erreur s’est glissée… Lorsqu’on te demande d’épeler un mot, dis que **tu ne sais pas comment l’épeler parfaitement.**  Défi 2 : Lorsque la personne qui te passe en entrevue t’accueille, **dis-lui bonjour seulement**. Ne lui serre **PAS** la main. Lorsqu’elle te demande quelles sont tes expériences d’emplois précédentes, dis-lui que tu **as plus de 4 expériences d’emploi passées**. Enfin, lorsqu’elle te demande tes passe-temps : dis-lui que tu aimes voyager.  Défi 3 : Lorsque la personne te demandera si tu sais réparer un catalyseur, réponds : **non.**  Défi 4 : **Youpi,** tu parles **3 langues** ! |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | FICHE 3 **Nom** : Salomé   **Nombre d'étoiles de capital culturel** : ★★★★**☆**  **Savoirs et goûts** : Art contemporain, histoire de l'art, gastronomie. Parle 2 langues.  **Diplômes** : Maîtrise en Histoire de l'art.  **Passe-temps** : Collectionner des œuvres d'art et jouer au tennis.  Défi 1 : Tu maîtrises bien le français, bien qu'il ne soit pas ta langue maternelle, ce qui peut se traduire par un léger accent lorsque tu parles. Tu sais comment écrire le mot, cependant, la personne enseignante ne prend pas le temps de t’écouter, se fâche en raison de la difficulté à comprendre ton accent, et t’attribue une faute. Par conséquent, **informe la personne chargée de l’animation que tu ne sais pas épeler le mot.**  Défi 2 : Lorsque la personne qui te passe en entrevue t’accueille, **dis-lui bonjour en lui serrant la main immédiatement,** car tes parents t’ont toujours répété depuis ton jeune âge à quel point il est important de serrer la main fermement dans certaines circonstances sociales ! Lorsqu’elle te demande quelles sont tes expériences d’emplois précédentes, dis-lui que tu as seulement **1 expérience** précédente. Enfin, lorsqu’elle te demande tes passe-temps : dis-lui que tu adores l’art, la preuve : **tu possèdes 2 tableaux antiques** chez toi.  Défi 3 : Lorsque la personne te demande si tu sais réparer un catalyseur, réponds : **non.**  Défi 4 : **Oups,** tu parles « **seulement » 2 langues** ! |  |

#### 

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | FICHE 4 **Nom** : Marc  **Nombre d'étoiles de capital culturel** : ★★☆☆☆  **Savoirs et goûts** : Sport, mécanique automobile, aime le travail manuel. Parle 2 langues.  **Diplômes** : Diplôme en Mécanique automobile  **Passe-temps** : Réparation de voitures anciennes et randonnée  Défi 1 : Oups, une erreur s’est glissée… Lorsqu’on te demande d’épeler un mot, dis que **tu ne sais pas comment l’épeler parfaitement.**  Défi 2 : Lorsque la personne qui te passe en entrevue t’accueille, dis-lui **bonjour**, mais ne lui **serre pas** la main ! Lorsqu’ elle te demande quelles sont tes expériences d’emplois précédentes, dis-lui que tu as **3 expériences passées.** Enfin, lorsqu’elle te demande quels sont tes passe-temps : dis-lui que tu aimes la randonnée.  Défi 3 : Lorsque la personne te demande si tu sais réparer un catalyseur, réponds : **oui !** Tu voyais ton père le faire lorsque tu étais petit, et il t'a appris à le faire.  Défi 4 : **Oups,** tu parles **« seulement » 2 langues** ! |  |

#### 

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | FICHE 5**Nom** : Théo**Nombre d'étoiles de capital culturel : ★★★☆☆****Savoirs et goûts :** Mode, design d'intérieur, danse contemporaine. Parle 3 langues.**Diplômes** : Commence le cégep**Passe-temps** : Concevoir des vêtements, danser Défi 1 : Tu maîtrises bien la langue française, alors tu connais déjà la réponse. Voici comment le mot s’écrit : **fastidieux.**  Défi 2 : Lorsque la personne qui te passe en entrevue t’accueille, **dis-lui bonjour en lui serrant la main immédiatement**, car tes parents t’ont toujours répété depuis ton jeune âge à quel point il est important de serrer la main fermement dans certaines circonstances sociales. Lorsqu’elle te demande quelles sont tes expériences d’emplois précédentes, indique que tu as **quatre expériences antérieures.** Enfin, lorsqu’elle te demande quels sont tes passe-temps, précise que **tu aimes la mode.**  Défi 3 : Lorsque la personne te demande si tu sais réparer un catalyseur, réponds : **non.** Tu n’es pas très doué pour réparer des trucs, mais tu aimerais l’apprendre éventuellement.  Défi 4 : Youpi, tu **parles 3 langues** ! |  |

#### 

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | FICHE 6 **Nom** : Deborah **Nombre d'étoiles de capital culturel** : ★★☆☆☆  **Savoirs et goûts** : Bandes dessinées, science-fiction, mécanique. Maîtrise parfaitement 1 langue.  **Diplômes** : Aucun  **Passe-temps** : Jouer à des jeux vidéo et réparer des choses. Détient une intelligence manuelle exceptionnelle.  Défi 1 : Lorsqu’on te demande d’épeler un mot, explique que tu es au Canada depuis seulement un an et que tu ne maîtrises pas encore parfaitement la langue.  Défi 2 : Lorsque la personne qui te passe en entrevue t’accueille, **dis-lui simplement bonjour sans lui serrer la main**, car dans ta culture d'origine, ce n’est pas coutume. Lorsqu’elle te demande quelles sont tes expériences d’emplois précédentes, **indique que tu as quatre expériences antérieures**. Enfin, lorsque la personne te demande quels sont tes passe-temps, **précise que tu aimes les jeux vidéo.**  Défi 3 : Lorsque la personne te demande si tu sais réparer un catalyseur, réponds : **Oui !** La mécanique c’est ton truc !  Défi 4 : Oups, **tu parles seulement 1 langue.** |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | FICHE 7 **Nom** : Farah  **Nombre d'étoiles de capital culturel** : **★★☆☆☆** **Savoirs et goûts** : Sciences, facilité à réaliser des tâches manuelles. Elle maîtrise 3 langues.  **Diplômes** : DES et elle commence le cégep.  **Passe-temps** : L’escalade et la lecture.  Défi 1 : Comme tu lis depuis toute petite (tu adores lire !), tu sais parfaitement comment ce mot s'écrit : ***fastidieux*.**  Défi 2 : Lorsque la personne qui te passe en entrevue t’accueille, **dis-lui bonjour et serre-lui la main.** Lorsqu’elle te demande quelles sont tes expériences d’emplois précédentes, **indique que tu as quatre expériences antérieures**. Enfin, lorsque la personne te demande quels sont tes passe-temps, **précise que tu aimes les jeux vidéo.**  Défi 3 : Lorsque la personne te demande si tu sais réparer un catalyseur, réponds : **Oui !**  Défi 4 : Yahou ! Tu parles **3 langues**. |  |

#### 

#### 

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | FICHE 8 **Nom** : Francis  **Nombre d'étoiles de capital culturel** : ★★★★★ **Savoirs et goûts** : Il sait jouer du piano, il s’y connaît en mathématiques et il aime cuisiner.  **Diplômes** : DES et il commence le cégep.  **Passe-temps** : le cinéma et le ski.  Défi 1 : Oups une erreur s’est glissée… Ce n’est pas de ta faute, tu as tendance à inverser certaines lettres comme le “t” et le “d”. Dis à la personne enseignante que **tu ne sais pas comment épeler le mot**.  Défi 2 : Lorsque la personne qui te passe en entrevue t’accueille, **dis-lui bonjour en lui serrant la main immédiatement** ! Lorsqu’elle te demande quelles sont tes expériences d’emplois précédentes, dis-lui que tu as seulement **1 expérience précédente**. Enfin, lorsqu’elle te demande tes passe-temps : dis-lui que tu adores l’art, la preuve : **tu possèdes 2 tableaux antiques** chez toi.  Défi 3 : Lorsque la personne te demande si tu sais réparer un catalyseur, réponds : **Non.**  Défi 4 : Oups, tu parles « seulement » **2 langues**. |  |

#### 

#### 

|  |
| --- |
| **Fiche d’animation** |

C’est toi qui anime et qui guide le jeu !

1. Lis les défis ci-dessous aux deux élèves de ton équipe. Ce que tu dois dire est en vert
2. Laisse chaque élève te donner, à tour de rôle, leur réponse indiquée sur leur propre fiche
3. Assure-toi de suivre les instructions indiquées, à chaque défi, pour calculer les points de chaque personnage
4. Après chaque défi, note les points des deux élèves devant toi dans la section “Pointage” ci-dessous.
5. Une fois tous les défis réalisés, inscrit le nom de chaque personnage fictif ainsi que le nombre d’étoiles qu’il détient.

Pointage

Élève no 1

## **Nom du premier personnage fictif :**

## **Nombre d’étoiles lié au capital culturel :**

Résultat défi 1 :

Résultat défi 2 :

Résultat défi 3 :

Résultat défi 4 :

Total des points pour l’élève no 1 :

Élève no 2

**Nom du deuxième personnage fictif :**

**Nombre d’étoiles lié au capital culturel :**

Résultat défi 1 :

Résultat défi 2 :

Résultat défi 3 :

Résultat défi 4 :

Total des points pour l’élève no 2 :

**Les défis**

Attention !

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | ***Ne donne pas d’indice …***  ***Assure-toi de bien expliquer chaque défi à tes joueuses et joueurs.*** |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Défi 1 Tu es enseignante ou enseignant de français. Lors d’une dictée, tu demandes à deux élèves de d'épeler un mot. Épelez le mot **fastidieux** *(****1 point*** *pour celui ou celle qui a la bonne réponse)*Défi 2 Tu gères le service à la clientèle d’une compagnie, et tu dois passer en entrevue deux personnes. Tu dois engager une des deux personnes devant toi.  Pose ces questions et assure-toi qu’elles répondent adéquatement.  Bonjour, je gère la compagnie pour laquelle vous désirez postuler. Comment allez-vous ?   * **2 points** si la personne **te serre la main ET te dit bonjour** * **1 point** seulement si la personne **ne fait que te dire bonjour**   Quelles sont tes expériences professionnelles précédentes ?   * **1 point** pour la personne qui a **trois** expériences passées **OU plus** * **0 point** si la personne te dit qu’elle a **moins de trois expériences**   Quels sont vos passe-temps personnels ?   * Dans un élan de générosité : **1 point** par personne, peu importe la réponse ! * MAIS … Tu donnes **1 point supplémentaire** à la personne qui, comme toi, aime et **possède des tableaux antiques.**  Défi 3 Oups ! Tu es dans le pétrin, ton auto fait un bruit bizarre. Si tu ne demandes pas de l’aide immédiatement, tu seras en retard au travail… Tu t’empresses de demander de l’aide à des personnes qui passent par là : **1 point** pour celui qui répond **« oui »** à la question suivante: Sais-tu comment remplacer un catalyseur sur une automobile ?  **Défi 4**  Tu travailles en politique et tu te cherches une traductrice ou un traducteur pour t’accompagner dans tes voyages d’affaires. Cette personne doit maîtriser trois langues et plus.  Combien de langues maîtrisez-vous ?   * Si la personne maîtrise **3 langues et plus** : **1 point**. * Deux langues et moins : **0 point.** |  |