

3.2 Relais – Jeu de questions

Durée de l'activité : de 15 à 30 minutes, selon le nombre de questions posées.

Nombre de personnes pouvant participer : au moins 8; aucun maximum.

Objectif d'apprentissage : démontrer et approfondir les concepts du Syndicat des Métallos, du monde syndical et de la justice sociale, au sein d'une équipe.

Matériel nécessaire : liste de questions; ruban adhésif; marqueurs et cartes indices où noter les réponses des équipes; microphone et chaîne stéréo, s'il s'agit d'un grand groupe; tableau à feuilles mobiles ou papier pour noter les résultats des équipes; prix.

Avant l'activité :

1. Réfléchissez aux personnes qui prendront part à votre activité et à l'étendue de leurs connaissances sur notre syndicat, la justice sociale et les concepts syndicaux.
2. Préparez une liste de questions en vous appuyant sur ce que vous pensez être d'un intérêt particulier pour les membres de votre groupe ou demandez à la coordonnatrice du Fonds de vous aider à en créer une.
3. Décidez qui animera le jeu des questions relais. Lisez les questions à l'avance afin d'être à l'aise avec le matériel.
4. Préparez l'espace de relais – placez des cartes indices vierges et des marqueurs à une extrémité de la pièce (sur autant de tables qu'il y a d'équipes) et du ruban adhésif prédécoupé sur le mur opposé pour indiquer la ligne de départ.

Lors de l'activité :

1. Répartissez vos membres participants en équipes, 4 personnes par équipe au minimum.
2. Placez-les derrière la ligne de départ.
3. Lisez les règles.
4. Lisez la première question !
5. Remettez des prix aux membres de l'équipe qui a le plus grand nombre de bonnes réponses.

Les règles :

1. Chaque équipe décide de l'ordre dans lequel ses membres joueront; ces derniers se placent derrière la ligne de départ faisant face à la table de réponses où se trouvent leurs cartes indices.
2. La personne chargée d'animer le jeu pose la première question à toutes les équipes; par exemple : « Quel est le titre de la personne du D6 chargée d'appuyer les membres qui s'interrogent sur leur genre et qui sont en transition ? »
3. Une fois que l'équipe a choisi sa réponse, le premier joueur de l'équipe court jusqu'à la table correspondant à son équipe de l'autre côté de la salle afin d'y écrire la réponse de l'équipe sur une carte indices vierge; dans le cas de la question ci-dessus, il s'agirait de « l'agente/agent de liaison trans du D6 ». Une fois que la personne a atteint l'autre côté de la salle, l'équipe ne peut plus continuer à jouer !
4. Le joueur revient vers son équipe avec la réponse de celle-ci et passe la carte à ses coéquipiers derrière lui. La dernière personne de la file colle la carte réponse de son équipe au mur derrière elle.
5. La personne qui anime le jeu attribue un point à chaque équipe qui a trouvé la bonne réponse.
6. La personne qui anime le jeu pose la deuxième question à toutes les équipes et le processus se répète.

Conseil à l'intention de la personne responsable de l'animation :

Vous pouvez apporter des variantes à ce jeu. Dans une version plus accessible, un joueur peut être désigné pour être le coureur et le rédacteur de chaque question, ce qui élimine la nécessité pour ceux qui préfèrent ne pas bouger d'avoir à passer les cartes et à se déplacer. Dans une autre variante, adaptée aux groupes qui ne connaissent pas très bien les thèmes du jeu, la personne qui l'anime lit la question et les réponses à choix multiples; le coureur doit courir pour attraper la carte comportant la réponse qu'il croit être la bonne. Une troisième variante s'inspire du jeu Jeopardy ! Elle exige de la personne qui anime le jeu qu'elle lise la réponse et que chaque coureur sprinte et écrive le concept auquel la réponse est liée. Par exemple, l'invite « un organe syndiqué comptant plus d'une unité de négociation collective parmi ses membres » devrait faire penser à « section locale composée » comme réponse.