

# Interprétariat communautaire & Médiation culturelle

**Saida MOHAMED ALI**

**Interprète communautaire & Médiatrice à l'Appartenances**

14 avril 2016

## **Définitions:**

**Effectue une traduction orale, qui facilite la compréhension mutuelle entre interlocuteurs de langues différentes. En tenant compte des contextes socioculturels des professionnelles et des migrants.**



**Pour cela, les interprètes font appel à leur double connaissance des langues et cultures ainsi qu'à leur expérience de la migration.**

**Les interprètes s'appuient également sur leur connaissance de structures sociales, éducatives et de la santé en Suisse et dans leur pays d'origine.**

**L'interprète construit des ponts entre les interlocuteurs et pour les maintenir dans la durée, il faut une profonde compréhension de la situation.**



Source: sur un document de INTERPRETE

## **En particulier, les maladies liées aux développements:-**

- 1- Les parents connaissent la maladie de leur enfant et ils ont l'habitude de la soigner.**
- 2- Le professionnel donne la maladie un nouveau nom et un nouveau traitement ce qui est difficile à accepter pour les parents.**

# Jeux de sociétés

## AWALE

**Le plateau : 12 cases**

6 face à l'adversaire et 6 face à vous

L'objectif est de récolter le maximum de graines.

Au début du jeu, chaque case contient 4 graines.



## **Le jeu : chacun son tour**

On joue à tour de rôle. Chacun son tour, un joueur prend le tas de graines d'une de ses 6 cases et les distribue une à une dans les cases suivantes.

# Prise

Lorsque vous distribuez votre dernière graine dans une case de l'adversaire contenant 1 ou 2 graines (elle en contient donc 2 ou 3 avec la votre) vous les prenez et faite de même avec la case précédente.

La case précédente contient aussi 2 ou 3 graines donc je les prend (gain= $2+3=5$ ).

La case précédente contient 4 graines ou plus, je m'arrête et c'est à l'adversaire de jouer.

# **Fin de la partie**

**Le jeu s'arrête lorsqu'on ne peut plus jouer.  
S'il reste des graines, elles sont partagées  
entre les deux joueurs.**

**Le joueur qui possède le plus de graines a  
gagné la partie.**

# SEEGA

Jeu de stratégie par affrontement. Ce jeu est originaire de l'Égypte ancienne, Grèce, il est toujours joué en Somalie.

Un plateau, 24 pions (12 de chaque couleur).

A partir de 10 ans



## **Règle du jeu :**

En début de partie le plateau de jeu est vide, les joueurs tirent au sort la couleur de leurs pions. Les joueurs placent à tour de rôle deux pièces sur le plateau (toutes les cases sont ainsi occupées) sauf sur la case centrale.

Les pions se déplacent d'une case à la fois, verticalement ou horizontalement, ils peuvent accéder à n'importe quelle case libre, y compris la case centrale.

La prise des pions adverses s'effectue lorsqu'on parvient à encadrer un pion ennemi entre deux de ses propres pions, celui-ci est retiré du jeu. Le pion dont le mouvement a entraîné la prise d'un pion adverse, ou la prise simultanée de plusieurs pions adverses, peut effectuer sur le champ un nouveau mouvement.



**Le pion occupant la case centrale est imprenable. Un pion peut se glisser entre deux pions ennemis sans courir aucun risque.**

**Tour à tour les joueurs déplacent un pion, dans le but d'en capturer à son adversaire, tout en essayant de protéger leurs propres pions.**

**Lorsqu'un joueur est bloqué par son adversaire, celui-ci doit rejouer de manière à dégager le jeu.**

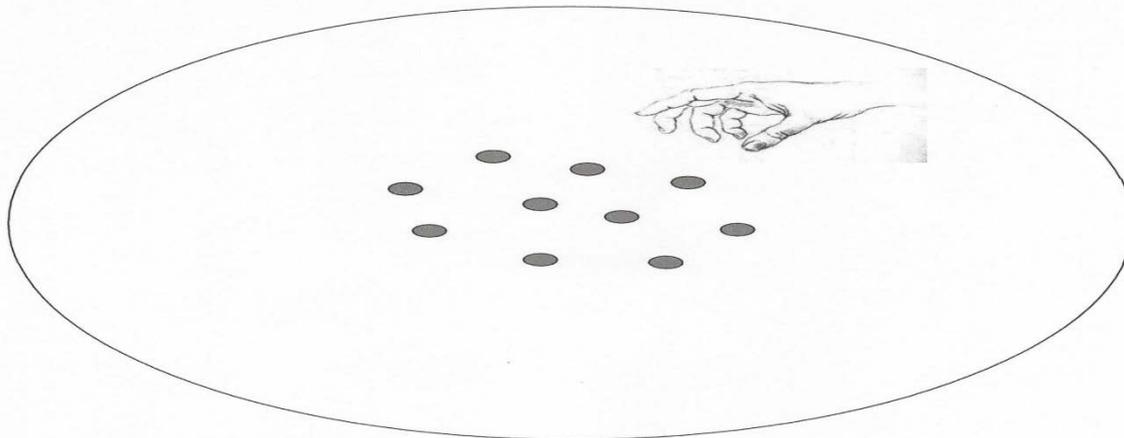
La partie est terminée lorsqu'un joueur capture le dernier pion de son adversaire. Lorsque plus aucune prise n'est possible pour les deux joueurs, le joueur qui possède le plus de pions sur le plateau a gagné. Si les joueurs ont réussi à édifier une barrière (alignement de pions d'une même couleur traversant la totalité du plateau et empêchant l'adversaire de traverser), la partie cesse automatiquement, et le joueur qui a capturé le plus grand nombre de pions est déclaré gagnant.

# GARIIR

Jeu d'adresse et de concentration. Ce jeu est originaire de Somalie.

Un cercle, 10 graines.

A partir de 4 ans



## **règles de jeu**

En début de partie les joueurs placent dans le cercle leur graines en général 5 graines par joueur.

En tour de rôle le joueur lance un pion et pendant que le pion est en l'air il doit sortir de cercle les graines nécessaires, lance le pion 2ème fois et remet dans le cercle les surplus, lance le pion 3ème fois pour faire passer les restes dans le cercle et les ramasse avec le pion avant qu'il ne retombe et les graines ramassées sont gagnées



Les graines sont ramassé par ordre croissant de 1 à 5. Pour les dernières graines de chaque tour, le joueur les sort 3 fois avant de les ramasser. Si le joueur se rate avant le fin de tour, il passe la main.

## **Fin de la partie**

**La partie est termin e lors que le cercle est vide. Le joueur qui a r eolt e la majorit e des graines est le gagnant**



**Merci de votre attention**