

21 - L'ÎLE

Niveau 3 - Thème M

À travers l'histoire, toutes les sociétés ont emprunté et adopté certaines des spécificités des autres sociétés. Lorsque des cultures se rencontrent, il y a de grandes chances qu'elles en tirent mutuellement profit ; nous serions en mesure d'admettre cet état de chose si nous parvenions à dépasser nos préjugés et notre ethnocentrisme.

Il s'agit d'une simulation.

Thèmes abordés

Comprendre la « différence », une étape indispensable pour respecter et accepter :

- la différence
- Les bénéfices de la tolérance et de l'adaptabilité
- La célébration de la diversité

Objectifs

- Faire prendre conscience aux participants des influences de la culture sur notre vie et nos perspectives.
- Encourager le débat sur la façon dont les personnes de cultures différentes communiquent et interagissent.
- Explorer les tabous culturels et les « limites de la tolérance ».
- Stimuler la discussion sur les opportunités qui s'offrent à nous en conséquence de la coopération culturelle.

Durée

2 heures

Taille du groupe

10-16

Vue d'ensemble du jeu

Il y a une île sur laquelle vivent deux tribus. La tribu Y vit sur les hauts plateaux vallonnés et la tribu Z près de la côte. Toutes deux coexistent avec de rares contacts.

Les deux tribus possèdent des langues et des cultures différentes ; pourtant, pour toutes deux, les ballons ont une signification particulière. Les membres de la tribu Y accordent beaucoup d'importance à la diversité des ballons pour des raisons religieuses, et tentent

de se procurer les plus variés possible du point de vue de la forme et de la couleur. La tribu Z utilise les ballons, de préférence les ronds et rouges, à des fins médicales.

Récemment, un membre de la tribu Z a commencé à souffrir d'un mal étrange lequel, selon la légende, ne peut être soigné que par une sorte de ballon très rare que l'on peut trouver dans un endroit inconnu de l'île. Heureusement, une carte, transmise de génération en génération, devrait pouvoir les conduire vers le ballon en question. Malheureusement, la carte a été déchirée il y a longtemps lors d'une guerre : chacune des tribu en possède à présent un morceau.

L'objectif, pour la tribu Y, consiste à protéger ses ballons et, pour la tribu Z, à trouver le ballon guérisseur. Cependant, comme dans la réalité, les participants vont découvrir des conséquences inattendues.

Préparation

A. Pour la création des groupes culturels :

- Des crayons et du papier
- Des photocopies des notes pour les tribus

B. Pour la rencontre :

- Des boissons, des verres et des biscuits, en quantité suffisante

C. Pour la recherche :

- Une carte indiquant le lieu où se trouvent les ballons, déchirée en quatre morceaux
- 5 ballons ronds rouges
- 3 ballons de formes et de couleurs différentes : un ballon rond jaune, un ballon allongé vert et un ballon allongé bleu
- 2 ballons identiques, mais différents de tous les autres (éventuellement des préservatifs), cachés dans un lieu secret
- De la ficelle pour attacher les ballons
- Une boîte à « outils » contenant des punaises, des ciseaux, un tube de rouge à lèvres, du scotch

Instructions

Le jeu comporte trois phases : dans la phase A, les tribus apprennent leur culture spécifique ; dans la phase B, les tribus se rencontrent et apprennent à communiquer dans leur langue respective ; dans la phase C, les tribus recherchent les ballons.

1. Assurez-vous que tout est prêt et déterminé avant le début de l'activité.
2. Divisez les participants en deux groupes et lisez-leur le descriptif de l'activité.

Phase A : Les deux tribus apprennent leur culture spécifique et créent leur propre langage

3. Envoyez les deux tribus se placer dans deux coins opposés de la salle (représentant la côte et les collines).
4. Distribuez les copies des rôles à chaque tribu, ainsi que du papier et des crayons pour prendre des notes.
5. Demandez aux tribus de se donner un nom, d'apprendre les règles de leur culture et de créer leur propre langage.
6. Dites-leur qu'elles disposent de 20 minutes pour mettre leur langage au point et s'exercer, de manière à ce que tous les membres soient prêts.

Phase B : Les deux tribus se rencontrent. C'est pour elles l'occasion d'apprendre à communiquer et à coopérer, en partageant de la nourriture et des boissons

7. Donnez à une tribu les biscuits et à l'autre les boissons et les verres.
8. Appelez les deux tribus au centre de la pièce (en territoire neutre).
9. Expliquez que la simulation peut à présent commencer. À partir de maintenant, chacun joue son rôle, c'est-à-dire doit faire appel à son langage et à la culture propre à sa tribu.

Phase C : La recherche des ballons

10. Dites aux participants qu'ils disposent à présent de 45 minutes. La tribu Z doit commencer à négocier pour obtenir la moitié manquante de la carte et tenter de trouver les ballons.

Compte rendu et évaluation

Commencez en parlant de ce qui s'est passé, puis abordez ce que les participants ont appris et faites le lien avec la réalité.

- A-t-il été difficile d'employer et de comprendre les langages ?
- Pendant la recherche, comment avez-vous communiqué ? En utilisant un seul des deux langages, ou les deux ? En faisant appel à des signes ? Quels furent les malentendus ?
- Comment avez-vous résolu les problèmes d'ouverture des ballons de la tribu Y ? Qui l'a fait ? Qu'avez-vous ressenti en brisant un tabou culturel ?
- Quels sont les tabous culturels de notre société ? À quoi servent-ils ?
- Quelles choses utilisons-nous régulièrement dans notre vie quotidienne qui proviennent d'autres pays ou continents ?
- Pouvez-vous imaginer de vivre avec les apports de votre seule culture ou pays ? Pourquoi la culture est-elle importante à nos yeux ?
- Votre culture a-t-elle de l'importance pour vous ? Pourquoi ?

- Qu'est-ce qui nous empêche de comprendre les autres cultures ?
- Connaissez-vous un exemple concret d'adaptation mutuelle de deux cultures, dans le passé ou aujourd'hui, bénéfique aux deux cultures ?
- Dans le monde actuel, on peut citer beaucoup d'exemples de conflits entre cultures. Choisissez un exemple pour en discuter : Qu'est-ce qui met les cultures en conflit ? Qui en est le perdant ? Le gagnant ? Que perdent les peuples en ouvrant leur culture aux autres ? Que doivent-ils gagner en contrepartie ?

Conseils pour l'animateur

Avant de commencer, assurez-vous que vous avez lu toutes les instructions et que vous savez parfaitement ce que les joueurs doivent faire.

Ce jeu nécessite une préparation soignée :

- Nous vous suggérons d'utiliser des préservatifs pour les ballons cachés. Premièrement parce qu'ils ont une forme différente des ballons traditionnels et deuxièmement parce qu'ils représentent encore un « tabou » pour beaucoup de personnes. Cela pourrait aussi amener à « tester » les limites de la tolérance de certains participants. De plus, la discussion pourrait ainsi être orientée sur les questions de sida et de discrimination à l'égard des séropositifs.
- Trouvez un endroit approprié pour cacher les ballons spéciaux (les préservatifs), mais ne les gonflez pas.
- Tracez une carte pour visualiser ce lieu secret en vous assurant qu'il ne puisse être découvert sans la carte entière.
- Découpez ensuite la carte en quatre morceaux. Vous en donnerez deux morceaux à la tribu Z. Pliez les deux autres morceaux et placez-les dans chacun des deux ballons que vous allez remettre à la tribu Y.
- Gonflez les 8 ballons colorés et fermez-les avec des bouts de ficelle de sorte qu'ils puissent être détachés et dégonflés sans être endommagés.
- Scotchez 4 ballons ronds rouges sur le mur à l'une des extrémités de la salle (sur la côte, là où vit la tribu Z), et scotchez les 4 autres de l'autre côté (dans les collines, là où vit la tribu Y).
- Placez les deux morceaux de carte de la tribu Z dans une enveloppe de son côté. Placez la boîte à « outils » au milieu de la pièce, sans préciser la façon de l'utiliser. Les participants l'utiliseront peut-être lorsqu'ils inventeront leurs cultures et leurs règles. Vous pouvez y ajouter d'autres objets que vous jugez utiles : une loupe si la carte est très petite, une torche si la carte est cachée dans un endroit sombre, une clé pour ouvrir un coffre contenant la carte, etc.

Pour aider les tribus à apprendre un langage et à développer leur culture :

- C'est une occasion pour les participants de faire preuve de créativité.

- Si un groupe n'y parvient pas, suggérez-lui de remplacer toutes les consonnes par une seule lettre. Il peut aussi prononcer les mots à l'envers ou commencer chaque mot par une certaine lettre.
- Assurez-vous que tous les membres des tribus parlent leur langage couramment et connaissent leur culture.

La rencontre

En remettant à l'une des tribus les biscuits et à l'autre les boissons, vous donnerez aux joueurs l'occasion d'apprendre leur langue respective. Les joueurs devront communiquer s'ils veulent résoudre le problème de manière satisfaisante pour les deux tribus.

La recherche

Il y a plusieurs aboutissements possibles selon les compétences des participants en matière de négociation, leur tempérament et l'importance de leurs valeurs culturelles à leurs yeux. Si le jeu ne progresse pas, vous pouvez intervenir avec une ou plusieurs répliques. Le scénario peut se dérouler de la façon suivante :

Les joueurs doivent repérer les bouts de carte dans les ballons de la tribu Y.

Ensuite, ils doivent envisager la possibilité de récupérer ces morceaux de carte tout en respectant les ballons.

Grâce à une observation attentive, ils constateront que les ballons peuvent être détachés, dégonflés et regonflés. Les membres de la tribu Z devront parvenir à persuader la tribu Y de les y autoriser ; quelqu'un devra briser un tabou culturel en touchant les ballons. La tribu Y demandera alors que celui-ci porte un nez rouge et soit formé au rite de « la marche du ballon ». Il faudra alors briser un autre tabou. Au départ, il semble qu'il n'y ait aucun intérêt pour la tribu Y à aider la tribu Z, car cette dernière ne possède que des ballons ronds et rouges, et la tribu Y en possède déjà un. Cependant, à la fin, il s'avérera que la tribu Y a aussi à y gagner car l'autre possède deux autres nouveaux ballons qu'elle pourrait partager.

Suggestions de suivi

Apprendre et grandir font partie du processus permanent de l'éducation interculturelle. Mais ce processus ne fonctionnera pas et nous n'en retirerons aucune récompense si nous n'y travaillons pas activement. Vous pourriez par exemple organiser un festival interculturel dans votre groupe ou votre organisation et inviter des membres de votre communauté locale à venir partager des boissons, de la nourriture, de la musique, de la danse, des activités manuelles, des jeux, etc.

Il n'est pas toujours aussi facile que nous le voudrions de se sentir à l'aise avec les différences des autres, ou de les accepter. Si vous voulez explorer vos impressions à l'occasion du partage d'un long voyage en train avec des personnes possédant des habitudes et des coutumes différentes des vôtres, essayez « 16 - Euro-Rail à la carte ».

Carte de rôle pour la Tribu Y

Vous vivez sur une île habitée par une autre tribu. Vos deux tribus coexistent, mais possèdent des langues et des cultures différentes et se rencontrent rarement.

Votre langage :

Vous devez inventer un langage simple que vous utiliserez pendant toute la durée du jeu. Assurez-vous que tous les membres de votre tribu puissent le maîtriser parfaitement.

Votre culture :

Vous attachez beaucoup d'importance à la diversité des ballons pour des raisons religieuses et tentez de réunir les plus différents possible, du point de vue de la couleur et de la forme. Les ballons sont sacrés et personne n'est autorisé à y toucher. Ceux qui brisent ce tabou risquent une punition. Les seules personnes autorisées à les toucher sont celles qui ont été formées au rite de « la marche du ballon ». Dans ce rite, la personne choisie doit avoir le nez peint en rouge et faire tenir un ballon sur son nez en marchant tout autour d'un cercle.

Vous devez inventer certains aspects de votre culture et choisir un nom pour votre tribu, une manière de saluer et des règles d'organisation sociale (qui prend les décisions et qui parle au nom du groupe).

Carte de rôle pour la Tribu Z

Vous vivez sur une île habitée par une autre tribu. Vos deux tribus coexistent, mais possèdent des langues et des cultures différentes et se rencontrent rarement.

Votre langage :

Vous devez inventer un langage spécifique que vous utiliserez pendant toute la durée du jeu. Assurez-vous que tous les membres de votre tribu puissent le maîtriser parfaitement.

Votre culture :

Vous êtes des personnes pacifiques et sociables, qui se saluent en se frottant le nez. Pour cette raison, il est jugé très antisocial de ne pas avoir en permanence un nez parfaitement propre.

Vous attachez beaucoup d'importance aux ballons rouges et ronds que vous utilisez en médecine. Les ballons rouges sont très rares.

Vous devez inventer certains aspects de votre culture et choisir un nom pour votre tribu et des règles d'organisation sociale (qui prend les décisions et qui parle au nom du groupe).