

Animer par le jeu : méthode

Jeu des chaises, jeu des cubes, jeu de la ficelle ... L'éducation au développement fait appel à des dépendances, les rapports de force, les modèles culturels ou encore les enjeux environnementaux pour les ressentir même parfois. Reportage lors d'animations de l'ONG Quinoa.

Dix élèves debout sur six chaises, agglutinés, sourire aux lèvres. À l'autre bout de la classe, un bienheureux étendu sur quatre sièges. Nous ne sommes pas dans une scène du « Cercle des poètes disparus », mais dans le « jeu des chaises », animé par l'ONG Quinoa, dans une classe de 2^e année « éducateurs spécialisés en activités socio-sportives » de l'Institut supérieur Parnasse - Deux Alice à Woluwé. Le premier groupe représente l'Asie et l'Océanie. 10 des 16 élèves en font partie, en proportion de la population mondiale. S'ils n'ont que six chaises, c'est en proportion de la richesse produite (PIB). En face, l'étudiant seul sur ses chaises, représente lui l'Amérique du Nord, 5% de la population de la planète. À ses pieds, 8 bougies, symbolisant 50% de la consommation électrique mondiale. À sa droite, deux africains, sans chaises, sans bougie. « Comment est-ce possible ? », demande Eric Petitjean, l'animateur. « La consommation électrique de l'Amérique, c'est dû à Las Vegas », lance l'un. « Non ce sont les ménages qui consomment plus là-bas qu'ailleurs », lance l'autre. Et Eric d'expliquer que ce sont en réalité principalement les industries qui consomment l'énergie, d'aborder aussi la répartition de la richesse au sein de chaque pays, le poids des multinationales, les stéréotypes véhiculés par les médias...

L'animateur dépose ensuite des cartons verts au centre de la classe : « Qui sait ce qu'est l'empreinte écologique ? » Les étudiants construisent ensemble une réponse, partant de leurs connaissances, qu'Eric synthétise. Il poursuit ensuite : « Ces 16 cartons représentent l'empreinte écologique mondiale. Même exercice qu'avec les bougies et les chaises : comment se répartit-elle par continent ? » Les sous-groupes font leur estimation en mettant autant de cartons devant eux qu'ils croient correspondre. L'animateur corrige et donne les chiffres réels. « Mais attention, actuellement on est au-dessus de la capacité de la planète à se régénérer. Pour arriver à l'équilibre, il faut retirer 3 cartons. Chez qui ? Comment s'organise-t-on ? Est-ce qu'on reprend également le nombre de chaises et de bougies correspondant ? »

Des chaises pour visualiser, des cubes pour « se mettre en situation »

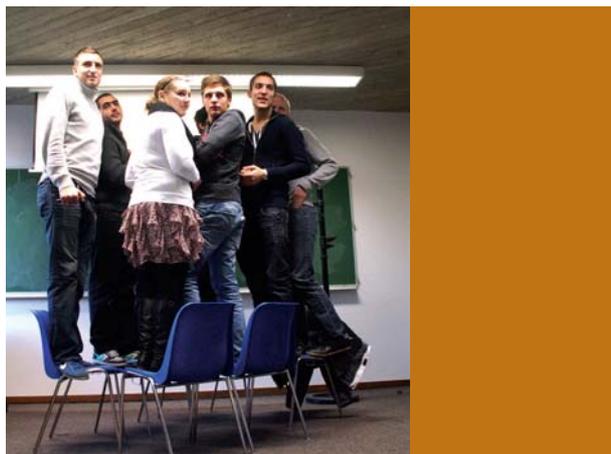
« L'objectif du jeu des chaises était de visualiser les déséquilibres démographiques, écologiques et économiques dans le monde, de déconstruire certains stéréotypes », explique Eric Petitjean. Pour cette deuxième heure, nous allons jouer au jeu des cubes ». La classe se répartit en 4 groupes qui symbolisent 4 pays (Rwanda, Pérou, Allemagne, Japon). Le but du jeu pour chaque pays est de construire des cubes dont les arêtes doivent mesurer très précisément 6 cm. Chaque pays bénéficie d'un nombre déterminé de ressources : ainsi Rwanda et Pérou reçoivent beaucoup de papier (représentant la matière première), mais peu de papier collant (symbolisant la main d'œuvre qualifiée), et aucune latte et crayon (synonymes de diplômes et de connaissances), ni de ciseaux (technologie de pointe). A contrario,

Allemagne et Japon ont beaucoup de ciseaux, lattes, crayons et colle, mais peu de papier.

Les groupes se mettent au travail. Après 15 minutes, l'Allemagne - consciencieuse et bien organisée - a déjà réalisé trois cubes. Le Pérou, désabusé, n'a encore rien, faute de papier collant et de crayon, qu'il décide finalement de voler. Le Rwanda, lui, a échangé avec l'Allemagne de nombreuses feuilles contre une latte, un crayon et une paire de ciseaux. Eric, en aparté : « On voit que c'est une classe qui à l'habitude de coopérer, c'est assez rare ». Entre les groupes, ça rigole, ça s'invective, ça se provoque. « Vite, dépêche-toi ! », « Rends-moi ça ! ». En cours de jeu, Eric annonce : « Les règles internationales ont changé, vous n'avez plus que 30 minutes. Toutes les arêtes doivent par ailleurs être couvertes de papier collant, même celles qui sont pliées, c'est une norme de qualité ». Au coup de semonce, l'animateur, devenu « expert international », fait les comptes et détermine si les cubes respectent les normes, avec un brin de mauvaise foi, « l'Allemagne et le Japon ayant plus d'influence sur les processus internationaux de validation que le Rwanda et le Pérou ». Verdict : Allemagne vainqueur avec 10 cubes, Pérou dernier avec un seul cube. Eric : « Qu'avez-vous ressenti ? » Les langues se délient. On parle de l'injustice vécue, des rapports de force et de domination, des règles du commerce mondial, de l'histoire des relations internationales, de nos modes de pensée prônant la concurrence plutôt que la coopération...

Le jeu comme étape d'un processus éducatif

Quinoa, comme de nombreuses ONG d'éducation au développement, a fréquemment recours aux jeux dans ses méthodes pédagogiques. Elle les a d'ailleurs compilés et détaillés dans un « Manuel pour accompagner les citoyens vers l'engagement » (téléchargeable sur le site www.quinoa.be > publications). « Certains permettent de faire passer des informations et de les relier entre elles, de concrétiser des choses abstraites, d'autres de rendre palpables des situations d'injustice, de se décentrer par rapport à ses représentations, de "se mettre à la place de", de négocier, énumère Eric. Jouer permet par ailleurs d'impliquer différents profils d'apprenants : certains seront spontanément plus actifs pendant les jeux, mais taiseux pendant les débats, et inversement. Le jeu peut être aussi une autre manière de développer certaines compétences : mise en débat, argumentation, expression orale... ».



odes, enjeux

de nombreux jeux pour comprendre les interdés-
ux. Une façon de les visualiser, de les analyser, de

Comme le confie Michel Elias (UCL) dans la revue Antipodes¹, une phase délicate pour l'animateur sera d'arrêter le jeu pour passer à la phase d'analyse de ce qui s'y est passé : « *Cela exige d'arrêter les enjeux ludiques pour lesquels chacun s'est investi, de changer de paire de lunettes et de se regarder soi-même comme objet d'analyse. C'est là que l'on vendange les enseignements et qu'on peut systématiser ce qu'on a vécu ensemble.* »

Pour ce spécialiste comme pour Quinoa, il est primordial que cette phase d'animation par le jeu s'intègre dans un cursus beaucoup plus long. Il est donc important d'explicitier le rôle attribué à l'outil à l'intérieur du processus d'apprentissage. « *Il ne faut pas que ce soit une bulle d'éducation au développement que l'enseignant refermerait pour passer aux "vrais apprentissages", aux "choses sérieuses". Ce n'est pas un moment récréatif, infantilisant, prévient Eric Petitjean, ce doit être exploité. Dans le même sens, si le reste de l'année le jeune est confronté à d'autres valeurs, comme la compétition, si on l'empêche d'exprimer son opinion, alors cela peut être contre-productif. Cela ferait passer ce que je dis et la façon dont je le dis comme anecdotique et déforçerait mes objectifs.* »

Un véritable partenariat

Ce n'est donc pas un hasard si Quinoa travaille depuis quatre ans avec l'Institut Parnasse - Deux Alice. Au départ, il s'agissait de préparer les élèves partant en stage dans les pays du Sud. Désormais, Quinoa anime également deux modules dans le cadre du cours « société, institution, éducation » suivi par tous les élèves de 2^e année « éducateurs spécialisés en activités socio-sportives ». « *Sur le fond, les matières abordées dans ces modules sont au programme, explique Thierry Verstappen, chef du département. Cela rencontre donc parfaitement nos contenus de cours : enjeux nord-sud, environnement, solidarité, communication interculturelle. C'est exploité dans de nombreuses disciplines : sociologie, psychomotricité, psychopédagogie, philosophie... Plusieurs enseignants ont d'ailleurs suivi les modules de Quinoa, afin de faire plus facilement les liens.* ». La forme aussi, par le jeu, rencontre les attentes : « *Dans ce type de baccalauréat professionnalisant, plus c'est concret, mieux c'est acquis et utile. On applique ces techniques dans nos cours, les élèves sont donc habitués.* ». Et ils seront aussi appelés à les mettre en place, demain, comme éducateurs.

Christophe DUBOIS

Contacts :

- Quinoa - 02 893 08 70 - www.quinoa.be
- Institut Parnasse - Deux Alice - 02 761 08 50 -
tverstappen@parnasse-deuxalice.edu

¹ interview de Michel Elias (UCL), réalisée par Antonio de la Fuente pour la revue Antipodes, téléchargeable sur www.iteco.be/Pourquoi-faire-appel-a-des-jeux

La plupart des jeux et outils cités dans cet article sont décrits en pages 22-23 de ce SYMBIOSES

Le jeu de la ficelle

Elles sont une vingtaine de femmes à s'être rassemblées au dernier étage du GAFFI, le Groupe d'Animation et de Formation pour Femmes Immigrées. Principalement d'origine africaine, elles jouent aujourd'hui au « jeu de la ficelle », animé par Quinoa, dans le cadre d'un cours d'alphabétisation. Chacune reçoit une « carte d'identité ». S'il peut prendre la forme d'un jeu de rôle, aujourd'hui le jeu sera surtout un exercice de lecture à voix haute. Une première dame se lance : « *Je suis un beau morceau de bœuf. Entier, haché, reconstitué ou ce que vous voulez. J'ai été produit dans des élevages industriels qui créent quelques petits problèmes environnementaux...* ». Justine, l'animatrice, revient sur les informations et chiffres qui viennent d'être lus. Puis demande : « *Qui se sent en lien avec le morceau de bœuf ?* ». Une femme lève le doigt et se voit reliée à la précédente par une ficelle : « *Je suis votre supermarché préféré* ». Les unes après les autres, elles dévoilent leur fiche et découvrent les liens, implications et impacts de nos choix de consommation alimentaire. La bobine se déroule et la toile se forme : « *Je suis la politique agricole commune* », « *Je suis De Santos, un enfant brésilien* », « *Je suis la nappe phréatique* »... Eric Petitjean, animateur : « *Quel est votre sentiment face à toutes ces infos ?* » Assaïta : « *Si on refuse d'acheter des choses d'ailleurs, ils ne les vendront plus* ». Sa voisine : « *On a un rôle en tant que consommateur* ». Eric : « *On est tous victimes du système, le but n'est pas de culpabiliser le consommateur* ». Une jeune participante dynamique : « *Des solutions svp !* » Et l'animateur de mettre en place un autre dispositif, pour parler ensemble des alternatives possibles et inviter à l'engagement.

C.D.

