

FICHE 8 JEU SOLIDARITÉ ET AFRIQUE

1 h 30

Le Jeu « Solidarité et Afrique » a été créé par la fédération Afric'Impact en lien avec le Réseau Jeunes Solidaires de Peuples Solidaires. La version du jeu proposée ici est légèrement modifiée.

Objectifs

- Appréhender la diversité des attentes et motivations d'un individu, d'un groupe ou d'un partenaire.
- Faire ressortir la légitimité des motivations de chacun·e, chaque personne étant cohérente avec ce qu'elle est et avec son histoire personnelle.
- Susciter une réflexion sur les préjugés que peuvent avoir les différents acteurs d'un projet de solidarité internationale, les uns envers les autres.
- Aborder le sujet de la rencontre interculturelle et la notion d'aide au développement.

Matériels

À télécharger



- Les 9 fiches personnages ;
- Une fiche pratique pour vous guider dans le débriefing du jeu ;
- Les badges pour les prénoms des personnages.

Notions clés abordées

➔ Ce jeu de rôle permet de prendre conscience que les motivations peuvent être diverses au sein même de son groupe de départ, mais que chaque participant·e peut lui-même avoir des motivations multiples, voire contradictoires. Il permet également de se rendre compte que les personnes qui vont accueillir le groupe lors du voyage ont des motivations diverses.

Points d'attention pour l'animateur·rice

Effectif : de 9 participant·e·s minimum à 32 maximum.

Deux salles sont nécessaires pour la première phase du jeu.

Pour que les participant·e·s puissent réellement entrer dans la peau de leur personnage, le rôle des animateur·rice·s (au moins deux, 4 dans l'idéal) est important.

Introduction

... Neuf personnes se trouvent impliquées, pour diverses raisons, dans un projet de construction d'école au centre d'un gros village du Sénégal (on n'en sait pas plus !) Ces individus possèdent des idées divergentes concernant le pourquoi et le comment de cette réalisation. Ils vont se rencontrer en deux étapes d'environ une demi-heure, d'abord entre Français d'une part et entre Sénégalais d'autre part,

puis, tous ensemble...

Le jeu de rôle consiste ainsi en ces doubles rencontres constructives ou « destructrices » durant lesquelles chaque participant·e doit jouer un personnage particulier et connu de lui seul (ou de ses camarades interprétant le même). Ces personnalités fictives ont des réactions et des comportements réellement observés en Afrique de l'Ouest autour de micro-actions de développement rural. La finalité de cet intense jeu modulable est d'appréhender différentes attitudes et la complexité des motivations personnelles, qu'il est possible de rencontrer, en diverses occasions, à la fois en France et dans cette région africaine.

Déroulement

Présentation rapide du jeu dans ses quatre phases. L'animateur·rice insiste sur le fait qu'il s'agit d'un jeu de rôle, et donc la nécessité que chacun·e entre dans son personnage même s'il n'est pas d'accord avec ses positionnements. (5 min)

1. Une carte personnage est confiée, au hasard, à chaque participant·e. Elle définit succinctement le type d'individu que le participant·e va devoir, par la suite, jouer de la façon la plus fidèle qui soit (quitte à s'en faire l'avocat du diable si le comportement à reproduire ne correspond en rien à la nature véritable du joueur). Il s'agira donc d'argumenter le mieux possible afin de persuader les autres de la véracité et de la viabilité de son point de vue en la matière. Il faut donc pour chaque « acteur » et « actrice » lire plusieurs fois la fiche présentant son personnage, en comprendre le parcours personnel et ses positions concernant « ce » projet, trouver



des illustrations complémentaires pour étayer son action et convaincre ses interlocuteur·rice·s. L'animateur·rice insiste alors pour faire dire « je » et non « il » aux participant·e·s, il ou elle reste disponible pour d'éventuelles questions liées aux fiches. Cette phase d'appropriation peut être complétée par une discussion entre les participant·e·s ayant la même fiche personnage. (15 min)

2. Les participant·e·s se séparent dans deux salles différentes en fonction de leur fiche personnage, les Français se retrouvent d'un côté, les Sénégalais de l'autre. Une rencontre entre personnages français (simulation d'une réunion de présentation, réunion de préparation au départ où chacun·e exprime ses motivations) se déroule en même temps que celle des Sénégalais (simulation d'une réunion de préparation à l'accueil des Français). L'animateur·rice peut lancer les réunions pour impulser la mise en situation. (20 min)

À l'issue de cette phase, un « acteur » est choisi pour représenter chaque personnage lors de la phase suivante.

3. Les cinq Français se rendent au Sénégal pour rencontrer l'autre groupe et effectuer un nouvel échange de points de vue à bâtons rompus, à travers une réunion préalable au démarrage du projet. Ce, en respectant toutefois le sens de la palabre où tout le monde parle, chacun·e son tour et en s'écouter les uns les autres. (20 min)

4. Phase de débriefing : à l'issue de la double rencontre, il s'agit de décrire chacun-e des neuf personnages très différents qui ont contribué à ce jeu. Cela est évidemment fait par les huit autres personnages, mais aussi par les autres participant-e-s qui ont été spectateurs de la rencontre entre les deux groupes.

L'animateur·rice propose aux participant·e·s de décrire chacun·e des personnages (en commençant par les Français) et de trouver le mot et la phrase qui les qualifient (situés au bas des prénoms sur les cartes). L'animateur·rice les corrige en cas de mauvaise interprétation. Cet échange doit faire ressortir d'une part la diversité des motivations mais aussi leur légitimité ; chaque personnage est cohérent avec lui-même et son histoire personnelle. Questionner les participant·e·s en quoi cela leur permet de revisiter ou d'identifier leurs propres motivations, et montrer que l'on peut se retrouver dans plusieurs personnages. (30 min)

Une fiche synthétisant les traits principaux caractérisant chaque personnage vous est proposée sur le site internet pour vous guider dans cette phase de débriefing.

Animation

Durant les différentes phases de jeu, le rôle de l'animateur·rice est ardu ! En effet, il lui revient notamment la tâche d'alimenter l'échange, en soufflant des indications dans le creux des oreilles des différent·e·s acteur·rice·s en mal d'argumentaires. Ce travail nécessite une bonne connaissance des personnages et de la diversité de leurs motivations, ainsi que des réalités de certains microprojets tels que celui-ci, portés par deux parties prenantes.

D'autre part, il peut être utile de rappeler qu'il ne s'agit pas ici de trouver une solution quant à la construction et à l'organisation du projet d'établissement scolaire, mais que ce dernier n'est qu'un prétexte à la discussion. En aucun cas, il n'est impératif de se mettre d'accord sur une position.