



Education Populaire :

Manuel de techniques participatives



Traduit et adapté par l'équipe de Quinoa sur base des ouvrages:

- Técnicas Participativas de Educación Popular I
VARGAS VARGAS, LAURA, BUSTILLOS, GRACIELA, 1era edición, 1987, IMDEC
Servicios Jurídicos y Sociales S.C.
- Técnicas Participativas para La Educación Popular II
VARGAS VARGAS, LAURA - BUSTILLOS, GRACIELA
Reimpresión 2009, 1era. Edición 1988, IMDEC
Servicios Jurídicos y Sociales S.C.

Illustré par Pedro Mendez

Mis en page par Sara Girardi

Avec le soutien de la Direction Générale de la Coopération au Développement (DGD) – La Communauté française de Belgique – Wallonie Bruxelles Internationale (WBI)

Juin 2011

20 ans d'éducation au développement en trois volumes

1991-2011 :

Vingt ans d'éducation au développement dans un monde d'injustices, de crises, de mutations et de résistances.

Vingt ans de réflexions, de recherches et de découvertes.

Vingt ans de décentration et d'ouverture à d'autres cultures pour contribuer à la construction d'un monde plus juste et respectueux des diversités.

Vingt ans de sensibilisation, de formation, de mobilisation.

Vingt ans de construction collective avec des partenaires, des volontaires, des enseignants, des membres, des collègues, des amis.

Vingt ans de partages, de rencontres, et d'inspiration de méthodologies et visions issues de divers acteurs tant du « Nord » que du « Sud ».

En 2011, Quinoa a 20 ans et souhaite à la fois capitaliser ses pratiques éducatives, créer des ponts et valoriser celles d'acteurs sociaux et éducatifs du « Sud ».

Cela prend la forme de trois manuels :

- **Education au développement : manuel pour accompagner les citoyens vers l'engagement**
- **Education populaire : manuel de techniques participatives**
- **Systématiser les expériences : manuel pour apprendre de nos pratiques**

Cette triple contribution, bien qu'émergeant directement des expériences et orientations de Quinoa, est résolument portée vers l'échange de pratiques avec toutes personnes et associations qui cherchent à se renforcer en éducation pour la transformation sociale ou dans la mise en place de dynamiques collectives orientées vers le changement.



Avant-propos

Cher lecteur, chère lectrice,

Le manuel que vous avez dans les mains est un ouvrage de référence pour les associations d'éducation populaire latino-américaines depuis plus de 20 ans. Déjà traduit dans plusieurs langues, et régulièrement réédité, il a été publié dans sa forme initiale en deux exemplaires intitulés « *Técnicas participativas para la educación popular* », tomes I et II.

Ces manuels, réunis ici en un seul volume, appartiennent à une époque et à un contexte donné : celui de l'éducation populaire latino-américaine de la fin des années quatre-vingt. Ainsi, vous découvrirez que certaines techniques donnent des exemples qui se réfèrent à la révolution sandiniste au Nicaragua, font mention d'un pouvoir ou d'organisations populaires, parlent de leaders, de prêteurs sur gage... ou encore abordent bien d'autres éléments qui peuvent parfois nous sembler anachroniques ou peut-être américano-centrés.

Bien que certaines données des techniques proposées aient été légèrement actualisées ou modifiées, par souci de fidélité, les éditeurs-traducteurs n'ont pas souhaité adapter outre mesure les techniques proposées dans cet ouvrage au contexte francophone européen (difficile de circonscrire géographiquement notre champ d'action ou notre identité n'est-ce pas ?) : ils préfèrent miser sur la créativité et la souplesse des animateurs-formateurs qui les transformeront selon leur contexte et leurs besoins.

Nous restons convaincus, en effet, que les pratiques de l'éducation populaire latino-américaine, qu'on pourrait situer au carrefour de ce que nous appellerions « éducation citoyenne », « travail social » ou « développement communautaire », peuvent nourrir, inspirer et renforcer les acteurs qui œuvrent pour le changement social à travers des processus de travail et d'engagement collectifs.

Bonne lecture et bonne pratique !

Présentation

Nous voudrions commencer la présentation de ce livre en remerciant ses véritables auteurs : les animateurs sociaux du Nicaragua, du Mexique, du Honduras, de Panama, et du Costa Rica, qui, lors de nombreux ateliers méthodologiques, ont créé et adapté la plupart des techniques reprises ici.

Le contenu de ce livre est le résultat d'un travail pratique et collectif que nous désirons partager avec tous ceux qui luttent pour un véritable processus éducatif qui ferait des hommes et des femmes du peuple d'Amérique latine des sujets capables de s'adapter, de transformer et d'améliorer la réalité qui nous entoure.

L'objectif principal de cette publication est d'apporter des **outils au travail de l'éducation** populaire. **Ces outils ne sont pas seulement décrits. L'accent est mis sur le rôle pédagogique** qu'ils jouent dans le processus de formation.

Nous espérons que cet outil sera réellement utile dans le travail que nous réalisons et que nous continuerons sans cesse à améliorer ces techniques.

L'équipe Alforja



Table des matières

20 ans d'éducation au développement en trois volumes	3
Avant Propos	4
Présentation	5
Introduction.....	10

1. Techniques d'analyse 13

Le sociodrame.....	14
Le jeu de rôle.....	15
Le mime	16
Les statues.....	17
Les contes théâtraux	18
Brainstorming.....	19
Les affiches	20
Les panneaux.....	21
6 minutes à 6	22
Réunion en cabinet.....	23
Étude de cas.....	24
Le procès.....	25
Le journal populaire.....	27
La mer est déchaînée- Tout profit pour les pêcheurs !	28
La loi de la mer	29
L'aquarium.....	30
Le ballon – surprise	31
Le tarot	32
Le puits de la réalité.....	33
La lettre.....	33
Le domino.....	34
La loterie.....	35
Questions pour un champion	36
Les ombres chinoises.....	37
Jeu de l'oie.....	38
La chasse au trésor	39
Le conte	42

2. Techniques d'abstraction 43

Les formes	44
L'histoire	45

Description objective et subjective	47
Les mots-clés.....	48
Le labyrinthe.....	49
Associations de mots.....	50
La dernière lettre	51
Connexions	51
Le télégramme	52
L'objet et le chiffre	53
Une lecture efficace	54

3. Techniques de communication 55

Je le vois ainsi	56
Langue – langage – expression	57
Il ne sait pas de quoi il parle.....	57
La rumeur	58
Communication à sens unique / à double sens	59
Double personnalité	60
C'est ainsi ?	61
La personne perdue	62

4. Techniques d'organisation et de planification 63

Les bouteilles.....	64
Le casse-tête	65
Le mur	66
La reconstruction.....	67
On demande.....	68
Chaussure perdue.....	69
Jeu des épreuves	70
Un pour tous.....	71
L'organisation.....	72
Surmonter les obstacles	73
Les champs de force.....	74
Regardons plus loin.....	75
Épreuves.....	76
La cible.....	77
La marelle	78
Planifier, c'est gagné !	79

5. Dynamiques de présentation et d'animation 81

Présentation par couples.....	82
L'ami secret.....	83
Danse de présentation.....	84
Secouez le panier !.....	85
La toile d'araignée.....	86
Les proverbes.....	86
Les prénoms écrits.....	87
Les embarcations.....	87
Le facteur.....	88
Queue de vache !.....	88
Le double cercle.....	89
Un homme de principes.....	90
Expression corporelle.....	90
L'assassin.....	91
Le chaos.....	92
Prise de foulards.....	92
Le pont.....	93
Pauvre petit chat.....	93
Rues et avenues.....	94
Conversation chiffrée.....	94
Mer – Terre.....	95
Le court-circuit.....	95
Ca passe ou ça casse.....	96
Les clins d'œil.....	96
Le chef d'orchestre.....	97
Debout – assis !.....	98
BOUM !.....	98
Ca me rappelle quelque chose.....	99
Le monde.....	99
Jacques a dit.....	100
Les chiffres.....	100
Dring !.....	101
Le conte animé.....	101
Les numéros chinois.....	102
Aller - retour.....	102
Le football.....	103
L'entre-deux.....	104
Girafes et éléphants.....	104

6. Techniques d'analyse structurelle 105

Epuisés et assoiffés.....	106
L'arbre social.....	112

7. Techniques d'analyse économique 115

Les îles.....	116
Le jeu des constructeurs.....	120
Le jeu du capitalisme.....	122

8. Techniques d'analyse politique 125

Les peuples.....	126
Les flèches.....	127
La bataille navale.....	128
Au-delà de mon quartier.....	130
L'objectif.....	131
Chats contre tigres.....	133
Les phrases.....	134
Aveugles et enchaînés.....	135
Le chat ligoté.....	137
L'analyste.....	138
La traversée périlleuse.....	139

9. Techniques d'analyse idéologique 141

A la pêche aux clichés.....	142
Les clés magiques.....	143
Les démagogues.....	144
La fiesta.....	145
L'article.....	146
L'histoire de Juana et Juan.....	147
La boxe aux journaux.....	148
Présentation Illustrateur.....	150
Présentation Quiona ASBL.....	151

Introduction

Pourquoi des techniques participatives ?

Les techniques participatives sont appliquées depuis longtemps, tant dans le travail d'éducation populaire que dans une série d'activités de promotion sociale. Nous pensons que les techniques doivent être participatives parce qu'elles permettent :

- de développer un processus collectif de discussion et de réflexion
- de dégager un **point commun** de référence autour duquel le projet collectif se construit.
- de fédérer les participants autour d'un objectif commun. Chacun participe à l'élaboration et, par conséquent, à ses implications pratiques.

Utilisation et rôle des techniques participatives

Tout d'abord, nous pensons que les techniques sont **seulement les instruments** d'un processus de formation participatif basé sur une remise en question permanente de ses connaissances...

Grâce à notre expérience, nous avons pu ajuster notre conception méthodologique en nous basant sur la théorie dialectique de la connaissance ; en partant de cela, nous affirmons que l'éducation populaire doit se baser sur une conception méthodologique dialectique.

Qu'entend-t-on par là?

1. Cela signifie qu'il faut toujours **partir de la pratique**, c'est-à-dire de ce que les participants connaissent, vivent ou ressentent. Les différentes situations et défis auxquels ils sont confrontés sont les sujets à développer dans un programme éducatif.
2. Développer un processus de théorisation à partir de cette pratique, non pas comme un saut vers la théorie, mais comme un processus de systématisation progressive. Le processus de théorisation conçu de cette manière permet de situer le quotidien, l'immédiat, l'individuel et le partiel dans le social, le collectif, l'historique, le structurel.

3. Ce processus de théorisation doit toujours permettre de revenir à la pratique pour **la transformer, l'améliorer, et la résoudre (c'est-à-dire d'y revenir avec de nouveaux éléments qui permettent d'expliquer et de comprendre** intégralement la connaissance initiale, la situation, le sentiment duquel nous partons). Grâce à ces allers-venues (pratique-théorie-pratique), nous pouvons mettre sur pied et assumer consciemment des compromis ou des tâches. C'est ici que nous affirmons que la théorie devient un appui à une pratique transformatrice.

Types de techniques

1. Techniques ou dynamiques par la mise en situation

Exemples : Le mur, les besoins du peuple, les bouteilles, etc.

Les techniques par expérience se caractérisent par le fait qu'elles créent une situation fictive dans laquelle nous nous impliquons, par rapport à laquelle nous agissons et adoptons des attitudes spontanées. Elles **nous font vivre une situation**.

Il existe deux types de techniques de mise en situation :

- celles d'animations (toute la première partie de ce livre) dont l'objectif principal est d'animer, de favoriser la cohésion, de créer une ambiance fraternelle et participative. Ces techniques doivent être actives, contenir des éléments qui permettent de relaxer les participants, de souder un groupe. Ces techniques recourent souvent à l'humour.
- celles d'analyse (par exemple : «Le mur», «Les besoins du peuple», «Les bouteilles», etc.) dont l'objectif principal de ces dynamiques est de fournir des éléments symboliques qui permettent de réfléchir sur des situations de la vie réelle.

À part l'élément symbolique, le **temps joue un rôle important dans la majorité des techniques de mise en situation** : il leur donne du dynamisme dans la mesure où c'est un élément de pression. Celui qui coordonne une dynamique de mise en situation doit faire preuve d'un usage flexible du temps, en fonction de la manière dont se déroule la dynamique.

Les règles sont un autre aspect à prendre en compte. Ces dernières doivent toujours être appliquées avec flexibilité. Elles ne sont ni strictes ni limitées et sont aussi des éléments de réflexion car nous pouvons aussi analyser leur signification.

2. Techniques d'action

Exemples : le sociodrame, le jeu de rôle, les contes théâtraux, etc.

L'élément principal est l'**expression corporelle** à travers laquelle nous représentons des situations, des comportements, des manières de penser.

Pour que ces techniques rencontrent leur objectif, il est conseillé de :

- Faire une présentation ordonnée et cohérente.
- Donner un temps limité pour que les éléments centraux soient réellement synthétisés.
- Utiliser l'expression corporelle, les mouvements, les gestes, etc.
- Parler à haute voix.
- Ne pas parler ni jouer à deux en même temps.

3. Techniques auditives et audio-visuelles

Exemples : une discussion, un forum-radio, un film, un diaporama, etc.

L'utilisation du son ou sa combinaison avec des images représente la particularité de ses techniques. Nous devons tenir compte des éléments suivants :

- Pour employer une technique auditive ou audio-visuelle, il faut faire un travail d'élaboration au préalable qui n'est généralement pas le résultat de la réflexion ou de l'analyse réalisée par le groupe lui-même. Une situation ou un sujet est présenté, il est le fruit d'une réflexion et d'une préparation préalable de celui qui propose la technique. Ces techniques apportent toujours des éléments d'informations complémentaires sur le sujet, le contexte. Par là-même, ces techniques renferment toujours un point de vue particulier.
- Lorsque les animateurs utilisent ces techniques, ils doivent préalablement les connaître afin que celles-ci servent réellement d'outil de réflexion et non de divertissement. C'est pourquoi il est important de toujours discuter pour analyser le contenu ou le message qui est présenté dans une technique auditive ou audio-visuelle. Pour aborder cette étape, il est très utile de préparer quelques questions qui permettront de mettre en relation le contenu avec la réalité du groupe. De même, il est bon d'utiliser d'autres techniques pour analyser en groupe le contenu d'une discussion ou d'une projection.

4. Techniques visuelles

Nous pouvons différencier deux types de techniques :

- Techniques **écrites** : tout matériel qui emploie l'écriture comme élément central (par exemple : brainstorming, lecture de textes, etc.).
- Techniques **graphiques** : tout matériel qui permet de s'exprimer au moyen de dessins et de symboles.

A propos des techniques **écrites**, nous pouvons parler de :

- Celles qui sont élaborées par un groupe durant le processus de formation (comme par exemple : écriture d'idées sur petits papiers, brainstormings, etc.). Elles sont le résultat direct de ce que connaît, sait ou pense le groupe sur un sujet déterminé. C'est le produit immédiat du travail collectif. Ce type de techniques permet de rassembler et de concrétiser les idées et les réflexions du groupe des participants.
- Les outils élaborés préalablement (par exemple : «Debout-Assis») sont le fruit d'une réflexion ou de l'interprétation des **personnes externes au groupe ou encore d'une élaboration individuelle**. Ils sont utilisés pour apporter des éléments nouveaux à la réflexion du groupe. Lorsqu'on utilise ces techniques, il est important de voir si la rédaction et le contenu correspondent au niveau des participants. Leur utilisation doit toujours être accompagnée de méthodes qui permettent la participation et la discussion collective autour du contenu de ce qui a été lu.

Les techniques graphiques expriment symboliquement un contenu. Elles requièrent un processus de décodage ou même d'interprétation des symboles. Chaque fois que nous utilisons ce type de techniques, il est recommandé de commencer par la description des éléments présents sur le graphique.

Ensuite, les participants qui n'ont PAS élaboré le travail doivent en faire une interprétation. Finalement, ce sont les personnes qui l'ont élaboré qui exposent leurs idées telles qu'elles ont essayé de les exprimer. Cela permet une participation de tous dans la mesure où un effort d'interprétation est exigé de la part des uns et un effort de participation est demandé de la part des autres.

Aux animateurs

Pour que l'application d'une technique soit efficace dans le sens pédagogique du terme :

1. Il faut absolument que l'animateur ait répondu clairement aux questions suivantes avant d'utiliser la technique :
 - Sur quel thème allons-nous travailler ? (Quoi ?)
 - Quel est l'objectif poursuivi ? (Pourquoi ?)
 - Quelles sont les caractéristiques des participants ? (Avec qui ?)
2. Une fois que les réponses ont été données à ces trois questions, il faut proposer la **technique** la plus adéquate pour traiter le sujet, atteindre l'objectif fixé, avec les participants présents.
3. La troisième démarche de l'animateur consiste à préciser comment il va appliquer la technique. Il lui faut donc détailler la **démarche** qu'il va suivre. Une fois cette méthode décidée, il pourra calculer le temps nécessaire et l'ajuster en fonction du temps disponible.
4. Il est fondamental que les animateurs **maîtrisent le sujet traité pour pouvoir diriger correctement la formation et l'enrichir** de tous les éléments qui surgissent des débats.

2. Une fois terminée l'étape antérieure, nous passons à l'**analyse** approfondie du sens : «Que pensons-nous des éléments vus, exprimés ou vécus ?

3. Ensuite, nous mettons en **relation tous ces éléments avec notre réalité** : «Quel lien cela a-t-il avec notre réalité ?», «Quel parallèle avec notre quotidien, notre vécu ?»

A ce moment, la technique, qui a servi à motiver le groupe, est laissée de côté pour entrer de plein fouet dans l'analyse des aspects de la réalité qui l'intéresse.

4. Arriver à une **conclusion** ou à une synthèse de ce qui a été dit : «Quelles conclusions pouvons-nous tirer ?», «Comment résumer ce qui a été dit ?»

Ces suggestions de discussion sur les techniques doivent être assumées avec **créativité et flexibilité**. Ces deux éléments essentiels vont nous permettre de mener à bien un processus éducatif à la fois participatif et démocratique, mais surtout profond et systématique.

Laura Vargas, avril 1984.

Suggestions pour discuter d'une technique

1. Lors de l'application de toute technique, on peut se poser les questions suivantes :

Qu'écoutons-nous ? <i>(techniques auditives)</i>	Que voyons-nous ? <i>(techniques audio-visuelles)</i>
Que ressentons-nous ? Que s'est-il passé ? <i>(techniques d'expérience)</i>	Que lisons-nous ou présentons-nous ? <i>(techniques écrites ou graphiques)</i>

Cette étape nous permet une première classification collective qui reconstruit ou qui rappelle les principaux éléments.

1.

Techniques d'analyse

L'ensemble des techniques rassemblées ici ont comme caractéristiques communes qu'elles nous permettent de travailler sur des **thèmes** très différents, selon l'intérêt particulier de celui qui les utilise.

Chacune d'entre elles possède, par contre, ses caractéristiques propres : certaines nous permettent de mettre en commun et d'ordonner les idées, d'autres nous permettent de résumer ou de synthétiser une discussion, d'autres de mener une discussion très large sur un thème et d'autres encore de mettre en relation ou d'interpréter un thème traité.

Le sociodrame

I. Objectif

Le sociodrame permet de donner des éléments pour l'analyse de n'importe quel thème en se basant sur des situations ou des faits de la vie réelle

II. Qu'est-ce que c'est ?

Le sociodrame est une mise en scène dans laquelle on utilise des gestes, des actions et des mots. On représente un fait ou une situation de la vie réelle que l'on va ensuite analyser.

III. Déroulement

On n'a pas besoin d'un texte écrit, ni d'un déguisement particulier, ni de beaucoup de temps pour le préparer.

Première étape (choix du thème)

On choisit un thème : il faut que le thème soit bien clair et que l'on sache pourquoi on va l'utiliser à ce moment-là.

Deuxième étape (conversation)

On discute de ce thème : les participants qui vont jouer le sociodrame discutent quelques instants sur ce qu'ils connaissent du thème, comment ils le vivent, comment ils le comprennent.

Troisième étape (argumentation)

Créer l'histoire ou l'argumentation. Dans cette étape, on ordonne tous les faits et situations qui ont été dits :

1. Pour voir comment ils vont être mis en scène (dans quel ordre vont apparaître les différents faits).
2. Pour définir les personnages de l'histoire.
3. Pour décider qui va jouer quel personnage.
4. Pour voir à quel moment chacun doit jouer.

IV. Application

Cette technique peut être utilisée :

- pour commencer l'étude d'un thème, comme diagnostic ou pour voir ce que l'on connaît déjà d'un thème
- pour approfondir un des aspects d'un sujet d'étude
- pour conclure l'étude d'un thème (comme conclusion ou synthèse). Dans ce cas, on utilise le sociodrame pour voir ce que les participants ont compris de ce qui a été étudié ou à quelles conclusions on est arrivé.

V. Recommandations

- Parler à haute et intelligible voix.
- S'il y a beaucoup de monde, parler len-te-ment.
- Bouger et faire des gestes. Il faut faire en sorte que les mots seuls n'alimentent pas le jeu.
- Utiliser un petit peu de matériel, facile à trouver, qui rend la mise en scène plus réelle (des chapeaux, des foulards, une table, un balluchon, etc.)
- Utiliser de grands panneaux pour inscrire les noms de lieux : hôpital, pharmacie, école, épicerie, etc.

Le jeu de rôle

I. Objectif

Analyser les différentes attitudes et réactions des gens face à des situations ou des faits concrets

II. Qu'est-ce que c'est ?

Comme dans le sociodrame, c'est une mise en scène dans laquelle on utilise des gestes, des actions et des mots. La différence est la suivante : dans le jeu de rôle, on représente les attitudes des personnes, les caractéristiques de leurs occupations ou de leurs métiers ou encore leur manière de penser.

Cette technique se caractérise par la représentation de « rôles », c'est-à-dire qu'on imite les comportements des gens dans différents événements ou situations de la vie.

Exemple de rôles

ATTITUDES	OCCUPATIONS OU MÉTIERS	MANIÈRES DE PENSER
- l'individualiste	- le maître d'école	- le socio-démocrate
- l'autoritaire	- la maîtresse de maison	- le marxiste
- l'opportuniste	- l'ouvrier	- le chrétien-démocrate

III. Déroulement

Il faut suivre les mêmes étapes que dans le sociodrame, à part que, dans le jeu de rôle, ce sont les personnages, leurs idées et leur comportement qui sont les plus importants.

1. On choisit un thème
2. On discute de ce thème. Durant cette étape, si on veut interpréter des rôles ou des manières de penser différentes, il vaut mieux se diviser en groupes pour bien préparer chaque rôle en étudiant un peu les arguments que chaque personnage utilise dans la vie réelle.
3. On prépare l'histoire ou l'argumentation pour pouvoir la présenter de manière ordonnée. Dans ce cas, il est important que l'attitude et les réactions des gens soient bien définies. Ainsi, tout est prêt pour présenter l'histoire et commencer à discuter.

IV. Application

Tout comme le sociodrame, on peut utiliser le jeu de rôle pour :

- Commencer à étudier un thème et poser un diagnostic.
- Approfondir un aspect du sujet sur lequel on travaille.
- Terminer l'étude d'un thème et en tirer des conclusions.

Autres applications du jeu de rôle :

- C'est une excellente technique pour **débattre des différentes manières de penser** (c'est-à-dire des idéologies) car elle exige que chacun défende la position du personnage qu'il met en scène et pas seulement la sienne sur le sujet. C'est pourquoi il est nécessaire dans ce cas, de s'appuyer sur un matériel d'étude (journaux, documents, communiqués) pour se préparer au jeu de rôle.
- Le jeu de rôle est également très utile pour **évaluer le rôle tenu par une personne face à un fait passé**, ce qui permet de voir clairement comment elle réagit face à cette situation.
- Il est également utile lorsqu'un groupe veut **préparer une activité**, qu'il veut savoir comment il va la réaliser, comment chacun va se comporter et quelles sont les attitudes que le groupe va rencontrer.
- Le jeu de rôle permet également de **clarifier les problèmes** ou les situations rencontrés au sein du groupe. Dans ce cas, les membres du groupe « jouent » le rôle d'un de leurs compagnons, comme ils le voient dans la réalité. Les membres du groupe se représentent ainsi l'un l'autre.

V. Recommandations

- La discussion doit être centrée sur le comportement des personnages et sur l'argumentation qu'ils ont utilisée dans leur rôle.
- La préparation antérieure au jeu de rôle est très importante pour bien connaître les rôles qui vont être interprétés.

Le mime

I. Objectif

Représenter des situations et analyser les réactions qui en découlent

II. Qu'est-ce que c'est ?

C'est une mise en situation muette, où on ne peut pas parler. Le message se transmet par le mouvement du corps et l'expression du visage.

Le mime consiste à représenter les réactions des personnes face aux différents événements ou situations de la vie réelle.

III. Déroulement

On suit les mêmes étapes que dans le sociodrame et dans le jeu de rôle.

1. On choisit le sujet.
2. On discute du sujet.
3. On crée l'histoire ou l'argumentation.
4. Durant cette étape, on doit être attentif à choisir les meilleures attitudes ou réactions possibles pour transmettre le message. Ensuite, il faut répéter un peu et employer des expressions connues par tout le monde pour que le message soit clair. Il est utile d'exagérer certains gestes ou mouvements.

IV. Applications

Tout comme le sociodrame ou le jeu de rôle on peut utiliser le mime pour :

- Commencer à étudier un thème et poser un diagnostic
- Voir partiellement un sujet sur lequel on travaille
- Terminer l'étude d'un thème et en tirer des conclusions.

Étant donné qu'il s'agit d'une technique muette, elle est limitée dans le sens où elle ne peut pas exprimer les idées des personnages, MAIS elle est très utile pour présenter des faits, des situations ou des attitudes.

V. Recommandations

- Il est bon d'utiliser le mime lorsqu'il y a beaucoup de bruit et qu'il est difficile d'entendre les autres. Vu que le mime est muet, il oblige le public à se concentrer plus sur la gestuelle.
- Il est très utile pour les personnes qui n'ont jamais mimé de s'exercer en faisant quelques jeux au préalable que l'on peut trouver dans la technique "expression corporelle".

Les statues

I. Objectif

Ce jeu permet d'exprimer l'idée collective partagée par un groupe sur un certain sujet

II. Qu'est-ce que c'est ?

C'est l'élaboration collective d'une figure représentée par plusieurs personnes et qui évoque un sujet au moyen d'une mise en scène muette et immobile.

Il s'agit de placer le groupe de participants dans des positions déterminées pour qu'ils puissent nous transmettre un message. La caractéristique de cette technique, c'est que tous le groupe participe à l'élaboration des statues.

III. Déroulement

Contrairement aux techniques antérieures, il ne faut rien préparer avant de commencer le jeu. Il faut seulement avoir choisi le thème. En général, les thèmes représentés ne se basent pas sur des faits ou des situations concrètes, mais bien sur des idées que nous avons (des concepts) ou sur la manière dont nous comprenons des sujets plus généraux. Exemples : la religion, la démocratie, la justice, le syndicalisme, etc.

1. On choisit un thème, par exemple : la bureaucratie.
2. L'animateur désigne un participant qui sera le «sculpteur».
3. Le sculpteur appelle quelques-uns de ses compagnons (le nombre dont il a besoin) et il les place dans les positions qu'il pense le mieux représenter son idée de la bureaucratie. Ensuite, il explique pourquoi il les a placés ainsi.
4. L'animateur demande aux autres participants de donner leur opinion ou si quelqu'un désire ajouter ou changer quelque chose à la statue. Le but est d'arriver à une statue qui représente l'avis du groupe sur le thème choisi.
5. L'animateur peut désigner un autre sculpteur s'il estime que le thème proposé n'a pas été suffisamment exploré. On peut faire le travail en sous-groupes également.
6. On entame alors la discussion, comme dans les autres techniques, en analysant comment cela a commencé, pourquoi ils étaient d'accord ou non avec les changements effectués. On analyse également pourquoi tout le monde était d'accord avec la statue finale et ce que représente cette idée dans la vie quotidienne du groupe. La figure finale est le résultat d'un travail collectif. On peut utiliser la statue finale pour élaborer une affiche ou un dessin qui pourra servir par la suite.

IV. Applications

Comme pour les autres techniques, on peut l'utiliser :

- comme diagnostic, pour commencer l'étude d'un thème
- pour voir partiellement un thème
- pour voir ce que l'on a compris d'un sujet quand on a fini de l'étudier.

Les contes théâtraux

I. Objectif

Donner des éléments d'analyse sur un sujet

II. Déroulement

1. On prépare un conte ou une histoire sur un thème général quelconque.
2. On choisit un certain nombre de participants en fonction du nombre de personnages dans l'histoire, pour qu'ils miment le texte, pendant que l'animateur ou un des participants le lit.
3. Après avoir répété, on présente le conte à l'ensemble des participants.
4. On suit alors les mêmes étapes que pour les autres techniques de représentation et on entame une discussion.

III. Applications

- Cette technique est très utile pour approfondir un thème.
- Elle sert également pour voir, au fur et à mesure, l'évolution d'un problème, en ayant une vision chronologique.

IV. Recommandations

- Les sujets les plus généraux, comme par exemple «la pauvreté», «le machisme», «la religion», «l'organisation de la société», etc. s'utilisent pour créer une histoire qui permette d'approfondir l'aspect chronologique.
- Il est nécessaire de bien maîtriser le sujet avant de rédiger le récit et de déterminer les moments les plus importants dans l'histoire.
- Il est utile de rassembler des anecdotes ou des contes dont on peut tirer une morale ou un enseignement.

Exemple :

« Dans une contrée lointaine, il y avait beaucoup de terres et quelques hommes...

Tous les hommes travaillaient la terre. Mais certains champs étaient plus fertiles que d'autres... Ils mangeaient tous ce que la terre leur donnait. Ils se répartissaient la nourriture et étaient heureux comme ça.

Un jour, des étrangers arrivèrent et ils amenèrent des produits inconnus. Les habitants de cette contrée en furent fort impressionnés... Ces gens bizarres venus de l'extérieur échangeaient ces produits contre des métaux utilisés pour la décoration... Peu à peu, les étrangers changèrent la vie de cette peuplade... Ils s'approprièrent tout d'abord les terres, ensuite ils engagèrent des personnes à leur service... à suivre! »

Brainstorming

I. Objectif

- **Mettre en commun l'ensemble des idées, des connaissances de chaque participant sur un sujet**
- **Construire une synthèse de groupes en rassemblant des conclusions et des avis communs**

II. Déroulement

L'animateur doit poser une question claire dans laquelle il exprime l'objectif poursuivi. Cette question doit permettre aux participants de répondre à partir de leurs propres réalités et expériences.

Ensuite, chaque participant doit énoncer une idée à la fois sur le thème. On demande seulement à celui qui vient de lancer une idée de donner des précisions si on n'a pas compris ce qu'il voulait dire. L'animateur peut préalablement décider du nombre d'idées que chaque participant a le droit d'exprimer ou au contraire les laisser libres. Tous les participants doivent donner au moins une idée.

Tandis que les participants expriment leur idée, l'animateur les note sur le tableau ou sur un panneau ou quelques participants prennent note sur un cahier, une feuille de papier, etc.

On peut noter les réponses de deux manières :

1. Dans l'ordre chronologique. Une fois que cette étape est terminée, on discute pour retirer les idées qui résumant l'opinion de la majorité du groupe ou alors, on tire les conclusions en groupe en éliminant certaines idées ou en les regroupant.
2. Si on veut analyser les différents aspects d'un problème ou poser un diagnostic sur une situation, il est important de regrouper les idées par types de réponses. Au final, on obtiendra diverses colonnes et ensembles d'idées qui montreront où se concentre la majorité des opinions du groupe.

III. Variantes

Brainstorming sur petits papiers : on suit les mêmes étapes que dans la version normale, à part qu'on écrit les idées sur des petits papiers (une idée par papier). Les petits papiers peuvent être utilisés individuellement ou collectivement. Chaque participant lit son papier puis il va le coller dans la bonne colonne sur le mur ou sur le panneau.

IV. Applications

- Pour poser un diagnostic sur les connaissances ou l'opinion du groupe par rapport à un sujet précis que l'on discutera et que l'on approfondira dans la discussion collective.
- Pour planifier des actions concrètes.
- Pour tirer les conclusions d'un sujet traité.
- Pour évaluer les travaux.

V. Recommandations

- Un rapide brainstorming est toujours utile quand on travaille en petits groupes et que l'on prépare un sujet qui va être présenté devant tout le monde.
- Tout doit être noté sur un panneau.
- C'est un bon outil pour que les groupes puissent réaliser un travail plus méthodique et dynamique.
- C'est une technique qui requiert assez bien de concentration de la part de tout le monde pour que l'on puisse suivre méthodiquement les opinions de chacun des participants.
- L'animateur doit sans cesse demander au groupe s'il est d'accord avec la place de chaque petit papier et faire de brefs résumés entre les différents groupes d'idées.
- L'animateur doit être très attentif pour que chaque petit papier soit placé correctement. Si le groupe n'arrive pas à se mettre d'accord, il doit le laisser discuter pour arriver à un accord collectif.
- L'animateur ne doit pas placer les petits papiers selon ses propres critères mais il doit toujours faire en sorte que ce soient les participants qui les placent où ils leur semblent bien. Grâce à cela, les participants doivent être actifs et participer.
- Après avoir lu son petit papier, il est important que chaque participant commente le contenu oralement et brièvement. Cela permet de donner des éléments de réflexion plus larges et de replacer les idées de chacun dans leur contexte.

Les affiches

I. Objectif

Présenter de manière symbolique l'opinion d'un groupe sur un thème déterminé

II. Matériel

- Grandes feuilles de papiers ou papier bristol
- Morceaux de journal
- Stylos, marqueurs ou crayons
- Tout ce que l'on a sous la main (feuilles d'arbres, herbes, branches, etc.)

III. Déroulement

Cette technique est généralement utilisée quand on travaille en petits groupes.

1. On demande aux participants de présenter leurs opinions sur le thème discuté ou qui sera débattu en groupe sous forme «d'affiche».
2. Conception de l'affiche.
3. Une fois que l'affiche est réalisée, chaque groupe la présente devant l'assemblée.
4. On demande aux autres participants d'interpréter ce qu'ils ont compris de l'affiche.
5. Ensuite, les participants qui ont réalisé l'affiche expliquent à l'assemblée quelle interprétation le groupe avait donné à chaque symbole.

IV. Recommandations

- Il est important que l'assemblée décode l'affiche, car cette étape permet d'aborder le thème et de comprendre toute l'étendue du contenu qui a été présenté de manière symbolique.
- Cette technique peut aussi être utilisée pour faire un exercice de communication. Tout le monde n'interprète pas les symboles de la même façon, cela dépend du contexte et du groupe qui élabore ou interprète le tableau et va ainsi donner un sens précis à chaque élément.

Les panneaux

I. Objectif

Les panneaux permettent de visualiser et d'écrire les idées, les options ou les accords pris par un groupe de manière résumée et ordonnée

II. Matériel

- Grands panneaux
- Marqueurs (si possible de différentes couleurs)

III. Déroulement

On écrit sur les panneaux de manière ordonnée et en grands caractères les conclusions sur lesquelles le groupe s'est mis d'accord après une discussion sur un thème précis.

On utilise cette technique pour travailler en groupes ; chaque groupe réalise un panneau qu'il présentera devant tout le monde. On peut également se servir d'un panneau pour écrire durant la mise en commun la synthèse des différentes discussions.

IV. Applications

Les panneaux sont des outils très utiles car ils permettent de mettre par écrit tout ce qui a été dit durant une journée de formation. Les participants peuvent donc relire tous les éléments ou les synthèses exprimées.

Les panneaux peuvent être utilisés à n'importe quel moment de l'atelier, ils ne sont qu'un outil élaboré collectivement et qui permet de relire les idées principales issues des réflexions du groupe.

1. On peut utiliser les panneaux pour poser un diagnostic : on peut demander au groupe de faire une liste des problèmes les plus récurrents qu'il pense y avoir dans la communauté.
2. On peut utiliser les panneaux pour synthétiser les conclusions sur un thème : on demande à chaque groupe ou à l'ensemble, après avoir utilisé une autre technique ou dynamique pour analyser un thème, de réaliser un panneau reprenant les conclusions des débats.
3. On peut utiliser les panneaux pour planifier les tâches : on demande au groupe d'écrire sur un panneau les démarches et les activités qu'il va mener à bien.

6 minutes à 6

I. Objectif

Obtenir, en peu de temps, les idées d'un grand groupe sur un thème déterminé, avec la participation de tout le monde

II. Déroulement

1. On demande aux participants de former des groupes de 6 personnes.
2. Chaque groupe nomme un responsable qui mène la discussion et, si nécessaire, un porte-parole.
3. On pose une question ou on propose un thème de discussion sur lequel chaque groupe devra débattre et arriver à une conclusion en 6 minutes.
4. Une fois le temps écoulé, les responsables de groupe ou les porte-parole informent tout le monde du résultat de leur discussion.

III. Variantes

- On peut modifier le nombre de personnes par groupe et le temps de discussion, mais sans dépasser huit personnes par groupe et 10 minutes de discussion.
- On peut également distribuer une feuille à chaque groupe pour qu'il écrive ses conclusions, ce qui permet de les mettre en commun et de les classer.

IV. Recommandations

- Cette technique est très utile quand on va faire une présentation devant un grand groupe et que l'on veut savoir les préoccupations que ce dernier a sur le thème en question ou pour sonder ses connaissances sur le sujet.
- On peut également l'employer pour que le groupe formule des questions après un exposé.
- **ON NE DOIT PAS L'UTILISER** quand on veut que les participants approfondissent un sujet parce que le temps de discussion est court. Les questions ou les sujets discutés doivent être concrets et précis.

Réunion en cabinet

I. Objectif

Arriver à des conclusions concrètes et immédiates sur un problème déterminé. Il s'agit de prendre une décision à partir de faits concrets

II. Participants

Maximum 20 personnes.

III. Déroulement

Cette technique consiste à reproduire une réunion à la manière d'un groupe de décideurs ou de ministres (cabinet).

1. On prépare à l'avance un document dans lequel on expose un problème.

Exemple : *«Beaucoup d'enfants et d'adolescents n'ont pas de livres d'étude à consulter dans leurs écoles et collèges. Beaucoup d'entre eux laissent tomber l'école pour cette raison. Certains pères de famille ont des salaires trop bas pour pouvoir se procurer du matériel de lecture pour leurs enfants et encore moins pour eux. Ce qui fait que beaucoup de parents ne savent presque plus lire ni écrire.»*

2. On distribue ce document à l'ensemble des participants et on leur donne un certain temps pour qu'ils puissent le consulter, l'analyser et faire des recherches. Ça peut être un temps assez court, par exemple une demi-heure, ou plus long, 2 ou 3 heures, cela dépend du sujet.
3. Dans la réunion en cabinet, un participant désigné par le groupe ou l'animateur sera le «président» du cabinet, c'est lui qui va diriger la réunion. On nommera également un secrétaire qui prendra note des décisions.
4. Pour commencer la session, le «président» expose le problème et les différents aspects qu'il pense utiles de discuter et donne son opinion sur les solutions qu'il envisage.
5. Ensuite, le reste des membres expose son opinion sur le problème et sur la solution proposée par le «président» du cabinet. On entame une discussion générale dans laquelle on doit prendre en compte l'information rassemblée par tout le monde et les opinions exprimées. Les opinions doivent se baser sur des informations concrètes qui ont été recueillies. On fixe un temps d'intervention et on termine la discussion générale.
6. Une fois le débat terminé, on passe à la rédaction des conclusions et des décisions prises dont le secrétaire prend note.

IV. Applications

- Cette technique est très utile pour les groupes organisés (coopératives, syndicats, comité communal, etc.) dans lesquels il existe un comité directeur. Elle peut alors servir comme outil de travail dans la gestion du groupe et permet de développer une réflexion et une participation plus active des membres directeurs.
- Une autre manière de mettre cette technique en pratique est d'exposer un problème ou un sujet à discuter et de donner quelques jours pour que les participants puissent faire des recherches et se documenter. Ils ont ainsi la possibilité de réaliser des interviews de gens de la communauté, de parler avec des personnalités et d'autres dirigeants, etc.
- On peut l'employer pour entamer l'étude d'un sujet ou pour l'approfondir.

V. Recommandations

L'animateur doit avoir à l'esprit les aspects suivants afin de pouvoir déterminer jusqu'où on peut approfondir le thème et quel type de solutions on peut proposer :

- L'objectif concret pour lequel on emploie cette technique
- Le temps disponible
- Le niveau d'information du groupe sur le sujet
- Le niveau de décision imparti au groupe

Il est important que l'animateur participe à la réunion, en jouant le rôle du «poseur de question» pour que le groupe fasse attention à fonder ses opinions et pour donner des éléments importants qui n'apparaissent pas spontanément dans la discussion.

Étude de cas

I. Objectif

Arriver à formuler des conclusions ou des solutions pour une situation ou un problème précis

II. Matériel

- Crayons
- Marqueurs ou stylos
- Feuilles de papier
- Ou tableau et craies

III. Déroulement

1. Les animateurs préparent le résumé d'une situation ou d'un problème en rapport avec le sujet sur lequel on travaille, sous la forme d'un «cas» particulier. On expose la situation par écrit ou oralement devant tout le monde (ou en groupes si il y a un grand nombre de participants).
2. Tous les participants, en se basant sur le document ou l'exposé, discutent du cas présenté et donnent des idées, des solutions possibles ou des interprétations.
3. Les animateurs notent au tableau ou sur le panneau les apports significatifs et les solutions possibles qui ressortent de la discussion. C'est sur base de ces notes qu'on tirera la conclusion finale.
4. Une fois que le débat est clos, on élabore une synthèse qui reprend les problèmes et les solutions suggérées, puis on analyse si c'est faisable.
5. On demande au groupe de choisir les solutions ou les conclusions qui leur paraissent correctes. Puis on réfléchit sur la relation entre le «cas» et cette «solution» et la vie réelle des participants.

Exemple :

Thème : le logement

Cas : « On augmente le prix de l'électricité, de l'eau et du loyer. Une famille du quartier ne peut pas payer tous ces frais, alors elle décide de demander un prêt pour construire sa maison. Ce prêt n'est pas accordé car la famille a de trop faibles revenus. La famille préfère payer l'eau et l'électricité que le loyer et s'endette par rapport à la propriétaire. Après trois mois de retard de paiement, cette dernière les oblige à quitter la maison. Le père de famille rencontre alors son patron pour lui demander une hausse de salaire mais celui-ci refuse car l'entreprise n'est pas dans d'assez bonnes conditions économiques.

La mère discute avec quelques voisins pour voir s'ils ont les mêmes problèmes ; en effet, plusieurs d'entre eux connaissent la même situation alors ils essayent de s'organiser, mais ils n'ont pas la possibilité de former une coopérative, ils peuvent seulement espérer qu'une institution bienfaitrice leur offrira une petite maison. Comme on tire au sort les familles qui bénéficieront d'une maison, les gens ne se regroupent pas car chacun espère qu'il sera gagnant. La majorité des gens ne résolvent pas leur problème de logement. Que pourraient-ils faire ?»

IV. Recommandation

La situation ou le cas présenté doit être travaillé à l'avance en cherchant les informations nécessaires pour que la discussion puisse être constructive.

V. Applications

- Pour arriver à des conclusions sur des faits concrets.
- Pour analyser un aspect concret d'un sujet.
- Pour conclure sur des actions concrètes menées par un groupe.

Le procès

I. Objectif

Analyser et argumenter un problème précis

II. Matériel

Cartons ou feuilles de papier

III. Déroulement

Le jeu se déroule avec les mêmes personnages que dans un procès traditionnel : le juge, le jury, les témoins, le procureur général, le défendeur et l'accusé, et la procédure est semblable.

1. On prépare un «acte d'accusation» sur un sujet déterminé, dans lequel on explique les motifs d'accusation. L'accusé va être jugé.
2. Une fois l'acte d'accusation posé (par les animateurs ou par un groupe de participants), on répartit les rôles suivants entre les participants :
 - 1 juge
 - 2 secrétaires (qui prennent note de toutes les interventions) au service du juge et du jury
 - Entre 5 et 7 jurés (qui rendront le verdict sur base de l'accusation et des notes des secrétaires)
 - Le reste des participants est réparti en 2 groupes, le premier défendra l'accusé, le second l'accusera.

Le nombre de jurés, de témoins, de procureurs généraux, de défendeurs peut varier selon le nombre de participants.

3. Le groupe qui défend l'accusé devra :
 - nommer la défense (un ou deux avocats de la défense)
 - choisir des preuves et des témoins ; ces derniers jouent un rôle important pour soutenir la position du groupe ; ce rôle doit se baser sur des faits réels. (5 témoins).
4. Le groupe qui accuse devra :
 - nommer le procureur général (un ou deux avocats de l'accusation)
 - préparer les témoins et les preuves. Les témoins doivent également préparer ce qu'ils vont dire (5 témoins).
5. Les groupes se réunissent pour discuter et préparer leur

intervention devant le tribunal, ils doivent disposer d'un matériel écrit, visuel ou auditif qui leur permette de se préparer et d'avoir des éléments d'analyse pour la discussion et l'acte d'accusation. Le jury et le juge doivent réviser l'acte d'accusation en détails.

6. Une fois que les deux groupes sont prêts (ce sont les animateurs qui déterminent le temps de préparation), on commence le jugement. On dispose les cartons ou papiers dans la pièce pour bien montrer quel rôle joue chaque participant: secrétaire, juge, défense, jury, témoins, procureur général, accusé : le machisme, un problème de l'homme.
7. On commence le jugement : Le juge lit l'acte d'accusation et le règlement de prise de parole.

Acte d'accusation

1. *«Considérant que c'est l'homme qui empêche l'épanouissement complet de la femme dans notre société, nous l'accusons de machisme. Nous basons notre accusation sur les faits suivants :*
2. *Dans la majorité des foyers, c'est l'homme qui commande, la femme ne joue qu'un rôle secondaire.*
3. *L'homme a le droit de rentrer ou non à sa maison quand il le désire ; une femme, elle, serait punie pour un tel comportement.*
4. *La femme est là pour s'occuper de ses enfants et de sa maison, et on considère que ce n'est pas un travail.*
5. *Elle n'a aucun droit parce que ce n'est pas elle qui ramène l'argent à la maison ; l'homme a tout ce qu'il veut car c'est lui qui ramène le salaire.*

... Le procès

6. *L'homme se rend coupable d'une série de délits, comme boire, aller avec d'autres femmes, partir avec ses amis, etc., mais jamais on ne l'accusera d'être irresponsable tandis que la femme, dans pareil cas, sera punie et accusée de tous.*

C'est pourquoi nous demandons que soit jugé l'accusé sur base de ce qui a été exposé et qu'un verdict final soit rendu.»

Règlement

«Aussi bien le procureur général que la défense ont droit à dix minutes pour leur première intervention et cinq minutes pour la deuxième voire moins, mais jamais plus.

Le premier à prendre la parole est le procureur général, vient ensuite le tour de la défense.

L'interrogation des témoins se fera de manière alternative. L'avocat dispose de trois minutes pour interroger ses propres témoins puis de trois autres minutes pour interroger les témoins de la partie adverse.

Après cette étape, chaque partie a droit à cinq minutes pour préparer son argumentation finale puis à cinq minutes pour l'exposer.

Ensuite le jury dispose de dix minutes pour délibérer et donner son verdict (les jurés doivent déterminer si l'accusé est coupable ou innocent selon leur position envers l'accusé).

Le juge décide s'il accepte ou non les protestations exprimées occasionnellement par le procureur général ou par l'avocat de la défense.

Toute autre variation (dans le temps, dans les suspensions

de séances, dans les temps additionnels) sera décidée par le juge.

Le verdict sera lu par l'un des jurés.

Le juge résumera le jugement, les éléments principaux, reformulera la décision du jury et sur base de celle-ci, il rendra la sentence.»

Après avoir rendu le verdict, on passe à une discussion en groupe sur ce qui a été débattu pour le mettre en relation avec la réalité et en tirer des conclusions.

IV. Applications

- Il convient d'utiliser cette technique pour approfondir un sujet traité. Elle permet de consolider les concepts étudiés.
- Elle peut servir pour évaluer comment l'ensemble du groupe maîtrise le thème.

V. Recommandations

- Il faut préparer à l'avance tout le nécessaire en tenant compte du groupe, de son niveau et du temps disponible.
- Il faut utiliser le matériel issu des travaux déjà réalisés sur le même thème au cours des sessions antérieures.
- On peut organiser différentes sessions entre lesquelles on laisse un certain temps ou quelques jours pour pouvoir chercher plus d'informations et mieux préparer les réponses et les preuves en fonction de l'évolution de la discussion.
- Les animateurs peuvent prévoir des dépliants, des livres, des cassettes audio ou vidéo, des témoignages, ou des visites dans certains quartiers ou communautés qui permettent de faire des recherches et d'étudier le thème.
- L'animateur doit être très attentif à noter les aspects importants de la discussion pour pouvoir les répéter dans la réflexion finale ou pour soutenir le juge si les discussions s'éloignent du sujet.

Le journal populaire

I. Objectif

- **Poser un diagnostic sur une situation ou un problème et l'interpréter**
- **Élaborer une hypothèse de recherche sur un sujet**
- **Tirer des conclusions, proposer des actions**

II. Matériel

- Crayons
- Papier

III. Déroulement

1. On divise les participants en petits groupes (5 ou 6 personnes) et on leur demande d'élaborer des «nouvelles journalistiques» sur un sujet précis, à partir de ce qu'ils connaissent (faits concrets).
2. On met en commun les articles sous forme de journal.

« En direct de la radio Le peuple, voici les dernières nouvelles : Durant la matinée, au moment le plus important puisque les gens se déplacent vers leur lieu de travail, deux unités de transport sur les trois existantes se sont portées absentes, empêchant ainsi beaucoup de gens d'arriver à leur travail, ce qui a entraîné des sanctions et des diminutions de salaire. »
« Nous passons maintenant à l'équipe mobile du quartier Les perdrix avec le dernier bulletin d'information : « Mme Vilma Paredes s'est foulé la cheville et a reçu de nombreux coups au cours du trajet entre son lieu de travail et sa maison parce que les transports en commun qu'elle a empruntés étaient surchargés de monde. Elle a été compressée, poussée et en descendant, jetée du bus car le responsable du transport en commun ne voyait rien et n'avait pas le temps de faire attention à ses passagers. »

3. Chaque groupe note les informations dont il n'avait pas connaissance. Si l'ensemble du groupe juge qu'une information n'est pas correcte, on en discute et on décide de l'accepter ou non.
4. On travaille à nouveau en petits groupes avec l'ensemble des articles (les informations que l'on a données et celles que l'on a reçues) et chaque groupe doit rédiger un «éditorial» (une interprétation) sur la situation ou le problème traité.
5. Tout le monde discute des différents «éditoriaux».

IV. Variations

- On peut étaler cette technique et répartir les différentes étapes sur toute la journée de formation, selon l'objectif poursuivi. Par exemple : d'abord, on rédige tous les articles et on effectue un premier classement de l'information. Ensuite, on passe à la phase d'approfondissement ou de recherche d'informations complémentaires. Finalement, on rédige les «éditoriaux».
- Les différents groupes peuvent s'échanger les «éditoriaux» pour les analyser.
- On peut répartir les différents types d'informations sur le sujet entre les groupes, c'est une autre manière de poser un diagnostic.

V. Recommandations

- Il faut bien préciser que la rédaction des «articles» de journaux doit se baser sur des faits concrets et rédigés comme tels.
- Il faut créer une atmosphère de «centre journalistique» (l'assemblée) où sont regroupées les équipes d'information (les groupes). Cependant, il faut veiller à ce que la forme ne prime pas sur le contenu, car ce dernier reste le plus important.
- Après la lecture de quelques articles, il est utile de demander à un autre groupe de faire un rapide «résumé journalistique» des éléments principaux. Cela incite le groupe à rester concentré.

La mer est déchaînée - Tout profit pour les pêcheurs !

I. Objectif

- **Classer un ensemble d'éléments sur un sujet**
- **Trouver les relations de cause à effet**

II. Matériel

- papier
- fine corde ou fil épais
- clips en forme d'hameçon (trombones)
- bâtons

L'animateur doit préparer le matériel à l'avance.

III. Déroulement

1. Les animateurs préparent à l'avance des petits papiers en forme de poissons sur lesquels ils inscrivent différentes phrases sur le thème discuté. Le nombre de poissons dépend du temps disponible. Il ne faut exprimer qu'une seule idée par poisson.
2. On fait un cercle (à la craie ou avec des chaises) à l'intérieur duquel on met tous les poissons.
3. On forme des groupes (2 ou 3) selon le nombre de participants. On donne à chacun une canne à pêche (corde + trombone).
4. Bien entendu, l'équipe qui pêchera le plus de poissons gagnera la partie. Les participants qui marchent sur le cercle ou qui pêchent un poisson avec leur main doivent rendre tout ce qu'ils ont pêché.
5. Une fois que tous les poissons sont pêchés, on compte pour voir qui a gagné.
6. Ensuite, chaque groupe classe ses poissons. C'est l'équipe gagnante qui présente en premier lieu sa classification, puis les perdants complètent les colonnes avec leurs poissons.
Durant cette étape, on explique pourquoi on a classé les poissons de cette manière.

IV. Applications

- Il est bon d'utiliser cette technique quand on a déjà discuté de quelques éléments du thème traité. Cette technique ne convient donc pas pour poser un diagnostic.
- On peut l'utiliser pour donner des informations de base sur un sujet pour que le groupe puisse les classer et les compléter. Si on a préalablement posé un diagnostic, il serait plus instructif de se baser dessus pour rédiger les phrases sur les "poissons".
- Cette technique est intéressante pour situer les différents éléments en fonction de leur place dans la structure sociale, que ce soit au point de vue de l'économie, des organisations ou des idéologies.
- Elle permet également de voir les causes et les effets d'un problème précis. L'équipe gagnante met en relation toutes les causes et les effets trouvés sur les poissons, puis le reste du groupe complète la réflexion.

V. Recommandation

Pour rendre l'exercice plus dynamique, on peut y ajouter des récompenses ou des gages.

La loi de la mer

I. Objectif

Analyser les causes internes et externes ainsi que les conséquences d'un problème déterminé

II. Déroulement

1. Les animateurs établissent une liste des conséquences d'un problème précis et de ses causes.
2. Ensuite, on note les phrases sur les poissons de cette manière : on découpe des poissons de trois tailles différentes. Sur les grands, on note les causes externes (internationales ou nationales). Sur les moyens on note les causes internes (nationales ou locales). Sur les petits on écrit les conséquences.
3. Pour pêcher, on applique le même procédé que dans la technique de base (voir fiche précédente).
4. Après la pêche, les animateurs dessinent trois cercles de la manière suivante :
 - causes externes
 - causes internes
 - conséquences
5. Puis, les animateurs expliquent le sens des dessins. Chaque participant place ses poissons dans le cercle qui lui paraît correct puis il explique pourquoi il les a mis là. Le reste du groupe doit être d'accord avec le classement.
6. Une fois que tous les poissons sont placés dans les cercles, on divise le groupe en trois. Chaque groupe va alors analyser plus en détail un des cercles. Ensuite on fait une mise en commun, devant tout le groupe, de ce qui a été dit et on regarde quelles sont les relations existant entre les différentes causes et conséquences.

III. Application

- Il est intéressant d'appliquer cette technique quand on a déjà analysé le thème, car elle permet d'approfondir l'analyse et elle exige que les participants maîtrisent le sujet.
- Les animateurs doivent faire des recherches au préalable ou alors ils peuvent préparer les causes et les conséquences avec les participants.

IV. Recommandations

- On peut changer les termes «causes externes», «causes internes» et «conséquences» selon le lexique que les participants sont habitués d'entendre.
- Selon le thème traité, on peut remplacer les cercles par un dessin du quartier ou d'une famille, par exemple.

L'aquarium

I. Objectif

On peut employer cette technique pour discuter de n'importe quel sujet. Elle permet au groupe d'avoir une vision critique des conceptions de chacun sur un sujet déterminé, de plus, elle offre la possibilité d'évaluer le fonctionnement du groupe lorsqu'il discute

II. Déroulement

1. On donne un numéro (compris entre 1 et 3) à chaque participant afin de former trois groupes. On peut ne former que deux groupes si le nombre de participants est inférieur à vingt.
2. Chaque groupe forme des cercles, comme représenté ci-dessous.
3. Le groupe 1 discute d'un sujet (pendant 10 – 15 minutes) et tire ses conclusions.
4. Le groupe 2 écoute et donne son avis sur les conclusions du groupe 1. Le groupe 3 observe ce qui est dit dans les deux premiers groupes et donne son avis sur les conclusions de ces deux groupes.
5. Par après, on fait une synthèse générale de la discussion. L'animateur doit veiller à poser des questions qui permettent d'orienter et d'approfondir la discussion.

III. Variantes

- Après un premier tour de table du groupe 1, le groupe 2 se met au centre et est entouré des groupes 1 et 3. Le procédé se répète ainsi de suite jusqu'à ce que le groupe 3 se retrouve au centre, entouré des groupes 1 et 2.
- On peut attribuer un rôle spécifique à chaque cercle. Par exemple : le groupe 1 discute d'un sujet et tire ses conclusions ; le groupe 2 commente l'opinion du groupe 1, en répétant la même démarche ; le groupe 3 commente ensuite la façon dont les groupes 1 et 2 sont arrivés à leurs conclusions.

IV. Applications

- Pour analyser et approfondir un thème.
- Pour évaluer :
 - a. la manière dont un groupe prépare un sujet.
 - b. la manière dont il utilise une technique.
 - c. la maîtrise qu'il a du sujet.
 - d. une activité ou une journée de travail.

Le ballon – surprise

I. Objectif

Permettre au groupe de classer et de synthétiser différents éléments d'un thème en les mettant en relation les uns avec les autres. Cette technique peut être utilisée pour étudier n'importe quel thème, selon le contenu qu'on lui donne

II. Matériel

- Un ballon surprise ou baudruche de jeux d'enfants (On peut le construire en papier bristol ou avec un sac en papier épais).
- Bonbons ou petits jeux
- Petits papiers
- Corde
- Un bâton
- Un foulard opaque ou un morceau de tissu pour bander les yeux

III. Déroulement

1. On écrit à l'avance les différents éléments qui devront être classés sur les petits papiers. On plie les petits papiers et on les met dans le ballon – surprise avec les bonbons et les petits jeux.
2. On accroche le ballon – surprise à un endroit suffisamment haut pour pouvoir le crever en donnant un coup de bâton.
3. Le groupe se place en file, on bande les yeux de celui qui va donner un coup de bâton.
4. Dès que le ballon-surprise éclate, toutes les récompenses ainsi que les petits papiers tombent à terre et tous les participants s'élancent pour les ramasser.
5. Ensuite, on fait une réunion durant laquelle on met en commun les petits papiers que chacun a ramassés et on les classe en fonction du thème. C'est l'animateur qui gère l'opération. Il faut prendre en compte les différentes manières de classer les petits papiers décrites dans la technique «brainstorming».

IV. Recommandations

- Cette technique est très utile pour faire une synthèse ordonnée et méthodique des différents thèmes étudiés dans l'atelier.
- Appliquer cette technique au moyen d'un jeu permet de rendre plus dynamique et enthousiaste une technique qui, à la base, ne consiste qu'à répartir des petits papiers entre les participants.

V. Variantes

Les petits jeux peuvent également symboliser des éléments de la réalité et être utilisés dans le classement qui suit. Par exemple, une maison représente un problème de logement, un tank l'armement, un arbre les ressources naturelles, etc.

Lorsqu'on veut employer cette technique pour faire une évaluation (de la connaissance d'un sujet ou au terme d'une journée de formation), on répartit entre les participants une série de petits papiers sur lesquels chacun écrit son opinion, puis on les met dans le ballon-surprise déjà préparé.

Le tarot

I. Objectif

- **Donner une interprétation d'un problème déterminé à partir de ses différents aspects**
- **Situer et mettre en relation les divers aspects d'un problème**
- **Évaluer la compréhension d'un sujet**

II. Matériel

- Papier ou carton et/ou objets qui symbolisent les différents aspects du problème à traiter.
- Crayons de couleurs ou stylos (marqueurs)

III. Déroulement

On décode et on interprète les différents aspects d'un sujet déterminé.

1. On prépare des cartes (ou des objets) qui contiennent des éléments ayant un rapport avec le sujet. Il faut utiliser, si possible, plus de dessins que de mots.
2. Le nombre de cartes dépend du thème et du nombre de participants, de telle sorte que tous les éléments importants du thème soient présents et que l'on puisse les mettre en relation et en faire une interprétation.
3. L'animateur joue le rôle du «devin» puisqu'il connaît mieux le sujet que les autres ce qui fait qu'il peut les aider à décoder les cartes et à les interpréter.
4. On répartit les cartes entre les participants et ceux-ci doivent décrire ce qu'ils voient sur leurs «cartes». Le «devin» demande à chaque participant à quel aspect ou situation de la vie réelle la «carte» fait référence.

5. Lorsque assez de cartes ont été retournées pour pouvoir les interpréter ou les mettre en relation, le «devin» doit demander aux participants quels sont les liens entre les cartes qu'ils ont trouvés et comment ils les interprètent dans leur vie réelle.
6. Ensuite, les participants discutent de l'ensemble des cartes afin d'arriver à une interprétation finale.

IV. Applications

Cette technique peut être employée :

- pour approfondir le thème sur lequel on travaille.
- pour donner une interprétation plus large des différents aspects d'un problème.
- pour évaluer le niveau d'assimilation et d'interprétation du groupe sur le sujet traité.

V. Recommandations

- Si l'objectif est de réaliser une interprétation à partir des différents éléments sur lesquels on a travaillé, il vaut mieux que le groupe ne soit constitué que de huit personnes ; le reste du groupe observe et prend note des aspects de la discussion qui les intéressent ; une fois que l'interprétation est terminée, tout le monde en discute.
- Si l'objectif est d'évaluer la compréhension du thème et la capacité d'interprétation et de mise en relation des différents aspects du problème, on peut demander à chacun d'interpréter tour à tour devant tout le groupe. Dans ce cas, il faut tenir compte du nombre de participants et du temps disponible.
- Si le thème est, par exemple, «Les problèmes de commercialisation dans chaque province» et que l'objectif est de réaliser une interprétation en mettant en relation les différents aspects du sujet, en observant comment

cela se passe dans chaque province et département et d'interpréter le problème au niveau national, il vaut mieux former des groupes les plus homogènes possibles pour mieux manier le sujet et recueillir les mêmes expériences pratiques (par exemple, que tous les participants proviennent du même endroit ou qu'ils aient le même travail, etc.).

Exemple:

L'animateur répartit les cartes. Chaque participant en tire une et la dépose sur la table. Au fur et à mesure que les cartes sont tirées, il demande à chaque participant de les interpréter. Ensuite, il leur demande d'interpréter et de mettre en relation l'ensemble des cartes qui se trouvent sur la table.

Une fois toutes les cartes retournées, le groupe doit faire une interprétation générale, une synthèse de l'analyse qui a été faite petit à petit. Il est important de noter cette synthèse sur un panneau. Quand tous les groupes sont passés, on peut ainsi mener une réflexion avec tous les participants.

- On peut insérer des cartes ou des objets qui n'ont rien à voir avec le thème pour que les participants argumentent et disent s'ils sont en relation ou non avec le thème, ce qui leur permet de mieux déterminer les éléments centraux qui caractérisent le problème.
- Si le groupe avait discuté au préalable du thème à traiter, il faut tenir compte des éléments qui ont été dit pour rédiger les cartes.
- La façon de mener à bien cette technique est importante, l'animateur doit bien maîtriser le sujet et il doit être attentif pour poser des questions claires et brèves qui aident le groupe à faire des liens et à interpréter des cartes d'une manière cohérente et méthodique.
- Pour rendre la technique plus dynamique, il est indispensable de créer une ambiance de mystère dans laquelle l'animateur joue le rôle du «devin» (en réalité, son rôle est de soutenir les participants qui sont en fait les vrais «devins»).

Le puits de la réalité

I. Objectif

Idem que celui du jeu précédent : Donner une interprétation d'un problème déterminé à partir de ses différents aspects. Situer et mettre en relation les divers aspects d'un problème. Évaluer la compréhension d'un sujet

II. Matériel

Même matériel que pour le jeu de base, plus une caisse en carton.

III. Déroulement

1. Dans une caisse, on place les cartes ou objets auxquels on a accroché une petite corde.
2. Chaque participant attrape une corde et la tire.
3. Ensuite, ils se réunissent en groupes (déterminés à l'avance) et on passe à l'interprétation avec le «devin».
4. Chaque participant doit lire et interpréter ce qu'il a pêché.
5. Même déroulement et recommandations que pour la «lecture de cartes».

La lettre

I. Objectif

Obtenir des informations sur le secteur auquel appartiennent les participants dans un but de présentation, de diagnostic ou d'évaluation

II. Matériel

Photocopies d'un modèle de lettre, avec des trous à remplir.

III. Déroulement

Durant la phase de diagnostic d'un atelier ou d'un cours, il peut être très utile d'utiliser cette technique pour recueillir des informations sous la forme d'un modèle de lettre. Ce dernier décrit, sous forme de récit, les éléments et les données à utiliser dans une discussion ultérieure en groupe.

Si on laisse chacun écrire sa lettre librement, les idées risquent de se disperser et les objectifs de ne pas être atteints entièrement. C'est pourquoi il est préférable de photocopier un modèle de lettre rédigée de sorte que les participants puissent remplir les trous, placés dans le corps de la lettre, selon les objectifs de l'activité.

IV. Recommandations

Cette dynamique peut également être très utile pour l'évaluation et la présentation. Dans ce cas, le modèle de lettre devra être rédigé en fonction de l'objectif poursuivi.

Cher compagnon,

Je t'écris pour te parler de mon travail dans ma Communauté qui se situe à Actuellement, nous comptons à peu près membres qui travaillent dans Nous utilisons des techniques de La participation des gens est

Le domino

I. Objectif

Amener le groupe à discuter et à analyser les relations entre les différents types d'éléments (causes et effets, positifs-négatifs, éléments principaux-secondaires, etc.) On peut utiliser le «domino» pour étudier n'importe quel thème puisqu'on en choisit le contenu.

II. Matériel

- Cartes de plus ou moins 20 x 10 cm
- Papier collant

III. Déroulement

1. On suit les mêmes principes et les mêmes règles que pour le jeu du domino, seulement, on répartit les fiches entre les groupes et non individuellement.
2. On prépare les cartes comme des fiches de domino (divisées en deux, un élément sur chaque partie). Les éléments peuvent être écrits ou dessinés. Le nombre de fiches préparées dépend du thème.
3. Si on veut mettre en relation les causes et les effets, on place un effet d'un côté et une cause sur l'autre moitié sans qu'ils ne doivent nécessairement être liés entre eux. Il vaut mieux que tous les effets soient d'une couleur et toutes les causes d'une autre.
4. On divise les participants en groupe de quatre ou cinq et on distribue, à chaque groupe, le même nombre de fiches.
5. N'importe quel groupe qui possède une fiche double (c'est-à-dire qui a sur les deux moitiés le même effet ou la même cause) commence le jeu. On prend la fiche double et on l'accroche au mur ou au tableau.
6. On continue dans l'ordre comme dans un jeu de domino, vers la gauche. L'équipe suivante doit placer un effet qui correspond à la cause de la première carte, ou la cause qui correspond à l'effet. L'équipe doit expliquer pourquoi elle fait cette relation. Si tout le monde est d'accord, on laisse la carte. Sinon, on discute et, au cas où la carte ne serait pas acceptée, l'équipe passe son tour.
7. Si une équipe ne possède aucune fiche qui corresponde, elle passe son tour. L'équipe gagnante est celle qui, la première, ne possède plus aucune fiche. Ensuite, l'animateur entame une discussion sur les différents éléments qui ont été placés, en guise de synthèse.

IV. Recommandations

- L'animateur doit maîtriser le sujet.
- L'animateur doit sans cesse animer la conversation pour la rendre dynamique et agréable. Il doit, en même temps, faire de petites synthèses pour faciliter la mémorisation des éléments. Il doit faire en sorte que toutes les opinions soient expliquées et analysées.

La loterie

I. Objectif

- *Éclaircir des doutes*
- *S'assurer de la maîtrise d'un thème*
- *Évaluer la compréhension d'un thème*

II. Matériel

- Grands panneaux en papier ou en carton
- Crayons ou marqueurs de couleur

III. Déroulement

1. On suit les mêmes règles que dans le jeu de la loterie (ou du bingo) et on prépare des panneaux ou des grands cartons (de 50 x 60 cm) sur lesquels on dessine 9 carrés. Sur ceux-ci, on combine les différents noms, mots ou concepts qui se rapportent au thème étudié. C'est l'animateur qui sélectionne au préalable ce qui va être inscrit. L'association de mot doit être différente sur chaque panneau.
2. Ensuite, on rédige une série de fiches sur lesquelles on inscrit des définitions, des réflexions ou des questions qui correspondent à un des mots sur les cartons.
3. Il faut une fiche pour chaque participant.
4. On forme des groupes. Chaque groupe reçoit un carton et le gagnant est celui qui a fini de le remplir en premier.
5. L'animateur ou tout autre membre du groupe «annonce» (ou lit) les fiches.
6. Tous les membres du groupe doivent se mettre d'accord s'ils pensent avoir la réponse. C'est pourquoi celui qui «annonce» doit laisser un peu de temps pour que chaque équipe décide si elle a la réponse ou non.
7. Une fois qu'un groupe a rempli son carton, on arrête le jeu puis on vérifie si les réponses sont correctes en relisant les fiches. On discute brièvement pour éclaircir les doutes et s'assurer que les concepts sont bien assimilés.

IV. Recommandations

Le contenu doit être soigneusement convenu au préalable. Vu que cette technique est plus facile à appliquer quand on a déjà commencé l'étude d'un thème, il est important que l'animateur revienne comment le thème a été développé afin de souligner les éléments qui sont restés obscurs ou qui doivent être approfondis.

Questions pour un champion

I. Objectif

Évaluer la connaissance et la maîtrise d'un sujet déjà travaillé

II. Déroulement

1. Cette dynamique est basée sur la simulation d'un jeu retransmis à la radio ou à la télévision.
2. L'animateur prépare à l'avance une série de questions sur le thème étudié.
3. On forme différentes équipes (de 6 à 8 membres), selon le nombre de participants. L'animateur donne un numéro de passage à chaque groupe.
4. L'animateur commence par poser les questions qu'il a préparées. Chaque équipe a un temps limité pour répondre, entre une et trois minutes. L'équipe qui répond correctement au plus grand nombre de questions a gagné.
5. Chaque équipe a un représentant pour chaque question. Dans le cas où le représentant ne saurait pas répondre, les autres membres de l'équipe ont la possibilité de discuter entre eux pour donner une réponse dans le laps de temps autorisé.
6. À chaque bonne réponse, l'équipe engrange deux points lorsque c'est la personne désignée qui répond à la question et un seul point lorsque c'est l'équipe qui répond après discussion.
7. Dans le cas où une équipe ne répondrait pas correctement, la première équipe qui demande la parole peut répondre et éventuellement gagner un point.
8. Les questions ne doivent pas être posées sur base de la mémorisation des concepts ; elles doivent présenter des problèmes ou des situations concrètes dont la réponse exige qu'on applique correctement les concepts, les connaissances, les lois, les règlements, etc.
9. Une fois qu'une équipe a répondu, on demande au reste du groupe si la réponse est correcte. Quelle que soit l'opinion du groupe, l'animateur montre une des deux pancartes. Si la réponse est incorrecte, les autres équipes peuvent répondre.

III. Application

Mieux vaut utiliser cette technique lorsqu'on a déjà étudié le sujet, afin de réactiver les connaissances et d'évaluer la compréhension.

IV. Recommandations

- L'animateur doit se comporter comme un animateur de radio ou de télévision afin que la technique garde tout son dynamisme.
- L'animateur doit être très attentif pour montrer la bonne pancarte au bon moment.

Les ombres chinoises

I. Objectif

Représenter des situations pour pouvoir les analyser et en discuter en groupe, en utilisant le langage symbolique des ombres. On peut utiliser cette technique pour tous les sujets vu qu'on en choisit le contenu

II. Matériel

- Un drap
- Une lampe puissante ou un projecteur diés

III. Déroulement

Dans une pièce obscure, on mime une scène entre une lampe et un drap de telle sorte que le groupe, situé de l'autre côté du drap, puisse voir l'ombre des acteurs projetée.

Cette technique est utilisée pour représenter symboliquement bon nombre de situations. En effet, plus les acteurs et les objets sont proches du drap, plus les ombres sont grandes. On perd la notion des distances, ce qui permet de simuler des actions et d'obtenir une sensation de réalisme dramatique.

Dans tous les cas, le fait de perdre la notion des distances permet de créer des situations très comiques ou très dramatiques, car on peut utiliser toute sa créativité (un petit canif ressemble à un grand couteau, une allumette ressemble à un énorme bâton).

IV. Recommandations

- Mieux vaut faire un essai au préalable pour se rendre compte des effets de la réflexion des ombres.
- Vu qu'il s'agit d'une représentation symbolique, il est important que le groupe découvre la signification des symboles en dialoguant avec les «acteurs».

Jeu de l'oie

I. Objectif

Mettre en commun les connaissances des participants sur un sujet, un problème ou une situation précise

II. Matériel

- Une grande feuille de papier (30 x 50 cm)
- Des cartes ou des petits papiers
- Un dé

III. Préparation

Dessiner un jeu de l'oie avec une trentaine de cases numérotées. Certaines cases peuvent avoir une caractéristique particulière (avancez de 3 cases ou reculez de 3 cases, passez un tour).

L'animateur choisit un thème, un problème (ou une situation) d'importance pour le groupe autour duquel tournera le jeu. Ensuite, il rédige une question par case sur le thème.

IV. Déroulement

1. On forme des équipes de deux ou trois personnes. Les participants se placent autour du plateau de jeu, à côté duquel on a déposé les deux tas de cartes avec les questions.
2. On lance le dé et l'équipe qui obtient le plus de points commence le jeu. Ensuite, le tour continue par la gauche.
3. Chaque équipe place un objet différent (par exemple, un bouton, une pièce de monnaie, une boîte d'allumettes, etc.) sur la case-départ.
4. L'équipe qui joue en premier commence par lancer les dés et si elle obtient, par exemple, cinq, elle avance de cinq cases et répond à la question n° 5.
5. Le jeu se termine quand toutes les équipes ont rejoint la case d'arrivée.
6. Si une équipe se situe, par exemple, à trois cases de l'arrivée et qu'il obtient cinq en jetant le dé, il doit avancer de trois cases jusqu'à l'arrivée puis reculer de deux cases, c'est-à-dire qu'il se retrouvera à deux cases de la fin du jeu. Pour gagner, il devra obtenir le nombre exact, c'est-à-dire deux dans l'exemple.

La chasse au trésor

I. Objectif

- ***Découvrir les différentes étapes d'un processus de recherche et s'y exercer***
- ***Entamer une réflexion sur ce qu'est une recherche participative***

II. Matériel

- Un grand espace (jardin, parc, grand local)
- 24 Participants minimum
- 20 Enveloppes
- 56 Feuilles de papier (format d'une carte)
- 56 Cartes
- Un sac de bonbons ou autres objets qui peuvent servir de «trésor caché».

III. Déroulement

Il s'agit d'une compétition entre deux groupes dont le but est de trouver un «trésor». Pour ce faire, chaque équipe devra suivre un chemin établi à l'avance qui mène au trésor. Ce chemin compte dix postes (qui représentent les différentes étapes d'un processus de recherche).

À chaque poste, les équipes doivent passer une épreuve et elles reçoivent des indices pour aller jusqu'au poste suivant. Mais elles devront choisir quelle épreuve, parmi les trois proposées, est la bonne. Si elles la trouvent, elles reçoivent un indice pour continuer. Si elles se trompent, elles devront réessayer avec l'épreuve correcte et perdront du temps, ce qui donne un avantage à l'équipe adverse.

Au cours du jeu, qui peut durer de 4 à 8 heures, les équipes pourront réellement expérimenter un processus de recherche, même si c'est de manière simplifiée. Elles découvriront dans la pratique quelles sont les étapes correctes d'une recherche.

IV. Préparation

La préparation doit être assez détaillée et requiert plusieurs heures de travail.

Elle consiste à :

Créer les épreuves à réaliser (les étapes de la recherche)

Il s'agit de préparer deux jeux de 28 feuilles de papier chacun, réparties comme suit :

- 10 pages contenant les indications sur les étapes de la recherche
- 18 pages contenant des indications qui ne correspondent pas aux étapes correctes d'une recherche.

Exemple de feuilles à préparer :

Thème : la santé dans la communauté

... La chasse au trésor

Voir tableaux page suivante...

1. Définir des objectifs	N°1 (faux) Mener une enquête sur le sujet	N°2 (correct) Définir les objectifs à atteindre	N°3 (faux) Décrire l'importance du thème
2. Définir les sujets de la recherche	N°1 (faux) Formuler 3 questions à poser à la communauté	N°2 (faux) Faire une liste des livres sur le sujet	N°3 (correct) Définir à qui on va appliquer la recherche
3. Sélectionner les techniques	N°1 (faux) Analyser la conjoncture pour déterminer l'importance du sujet	N°2 (correct) Choisir au moins 2 techniques pour recueillir l'info : enquête, dialogue, réunions, etc. (correct)	N°3 (faux) Classifier toute l'information qui existe sur le thème
4. Rassembler l'information	N°1 (correct) Rassembler l'information et appliquer au moins 2 techniques sélectionnées	N°2 (faux) Poser des questions à la communauté : âge, travail, sexe et les classer dans un tableau	N°3 (faux) Discuter pour trouver quelle est la meilleure technique parmi celles choisies
5. Classer l'information	N°1 (faux) Obtenir une conclusion claire des données rassemblées	N°2 (correct) Classifier et ordonner l'information obtenue	N°3 (faux) Évaluer les techniques utilisées et en choisir 2 autres
6. Analyser et interpréter	N°1 (correct) Analyser les données et les interpréter	N°2 Concevoir un plan d'action pour résoudre au moins un des problèmes	N°3 (faux) Rédiger le rapport final de la recherche
7. Faire découvrir les résultats à la communauté	N°1 (faux) Rédiger le rapport final de la recherche	N°2 (faux) Réviser les objectifs prévus et voir si on les a atteints ou non	N°3 (correct) Trouver un moyen créatif pour partager les résultats de la recherche avec la communauté
8. Proposer des solutions et un plan d'action	N°1 (faux) Remettre les résultats à l'animateur	N°2 (faux) Trier les observations de la communauté au cours de l'étape antérieure	N°3 Trouver avec la communauté des alternatives aux problèmes et élaborer un plan d'action
9. Évaluer la recherche	N°1 (faux) Définir quel autre thème il serait important de traiter	N°2 (correct) Évaluer avec la communauté le processus, les objectifs et les difficultés de la recherche	N°3 (faux) Vérifier avec l'animateur si toutes les étapes ont été suivies correctement

... La chasse au trésor

Décider du chemin qui mène au «trésor»

Le chemin devra compter onze postes : dix qui correspondent aux étapes de la recherche et un qui se situe à l'endroit où se trouve le trésor.

Une fois le chemin tracé, on écrit les indications sous forme d'«indices» sur les cartes qui seront collées derrière les feuilles indiquant les étapes correctes.

Exemple :

«C'est bien ! Ils ont déjà défini les objectifs. L'étape suivante se trouve sous la lumière qui éclaire la nuit.»

«Bravo ! Ils ont déjà défini les participants. L'étape suivante se trouve dans l'endroit le plus froid de la cuisine.»
Étape 3

Rédiger les cartes de contrôle

On placera ces cartes derrière les feuilles qui contiennent les fausses étapes afin que le groupe puisse se corriger s'il se trompe.

Par exemple :

Étape 2			Étape 8		
N°1 Mener une enquête	N°2 Définir les objectifs (correct)	N°3 Importance du sujet	N°1 Rédiger le rapport final	N°2 Réviser les objectifs	N°3 Partager les conclusions avec la communauté (correct)
N°1 et N°3 sont incorrects. Premièrement il faut définir les objectifs. Le groupe doit reprendre la feuille N°2 et faire ce qu'il est dit. (feuille de contrôle)			N°1 et N°2 sont incorrects. Dans les recherches populaires, il faut partager les résultats avec la communauté. Le groupe doit reculer pour prendre la feuille N°3. Dépêchez-vous ! (feuille de contrôle)		

Trier les enveloppes et les placer sur le parcours

Après avoir écrit toutes les feuilles et les cartes, on les classe de la manière suivante :

1. On colle avec du papier collant les cartes de route pliées en deux, au dos des feuilles reprenant les étapes correctes du parcours.
2. On fait la même chose avec les cartes de contrôle, mais au dos des feuilles indiquant les étapes incorrectes.
3. On met les trois feuilles de chaque étape dans une enveloppe fermée.
4. On répartit les enveloppes aux différents postes du chemin qui mène au trésor.

V. Application

1. On forme deux équipes de 12 personnes.

Chaque équipe comprend :

- 5 «chercheurs»
- 5 membres de la communauté dans laquelle on «mène les recherches»
- 2 personnes qui évaluent les recherches

Il est recommandé qu'un animateur suive chaque groupe.

Ceux qui représentent la communauté peuvent participer, activement ou non, à la recherche, cela dépend de ce que le groupe décide (cela servira plus tard comme élément de réflexion : ont-ils été objets de la recherche ou sujets ?). L'animateur doit laisser le champ libre aux chercheurs et à la communauté.

Les «évaluateurs» ne participent pas aux discussions, ils notent simplement tout ce que le groupe fait. (Quelles fiches il choisit, comment il mène à bien les épreuves, comment il s'organise, etc.)

2. Une fois que les deux groupes ont terminé, on répartit le «trésor» entre tous les participants et on entame une discussion, en suivant les étapes suivantes :
 - Rapport des évaluateurs : les réussites et les erreurs de chaque groupe en choisissant les étapes.
 - Comment ont-ils mené à bien chaque tâche ? S'ils l'ont faite à fond ou non.
 - Comment s'est passée la relation chercheurs – communauté ?
 - Comment a fonctionné le travail en équipe ?
 - Observations des membres de la communauté sur les mêmes points.
 - Remarques des «chercheurs» sur les mêmes points.
 - Reconstitution des étapes correctes de la recherche et explications.
 - Évaluation générale de la dynamique.

Le conte

I. Objectif

- **Évaluer la maîtrise que les participants ont d'un thème**
- **tirer des conclusions et des affirmations d'une manière collective**

II. Matériel

Papier et crayons

III. Déroulement

L'animateur prépare un conte (ou une histoire) qui contient des erreurs quant à l'utilisation des concepts ou dans l'interprétation du thème traité. Ensuite, il le lit lentement à voix haute. Tous les participants sont assis. Quand, à un certain moment, quelque chose leur semble faux, ils se lèvent. L'animateur demande à ceux qui se sont mis debout pourquoi ils pensent que c'est faux et à ceux qui sont restés assis, pourquoi ils croient que c'est juste.

IV. Applications

Il est préférable d'utiliser cette technique à la fin d'une journée de formation, quand les participants possèdent déjà une certaine maîtrise du thème. Elle s'utilise également comme moyen pour motiver les participants à approfondir la discussion sur le thème traité.

V. Marche à suivre

On peut photocopier le texte et en distribuer une copie à chaque participant pour qu'il puisse souligner les erreurs. Chaque participant note ce qu'il croit être incorrect. Ensuite, on en discute. Chacun doit argumenter et donner les raisons pour lesquelles il pense que c'est incorrect et tout le monde donne son opinion à ce sujet. À la fin, on obtient une conclusion générale ou une nouvelle rédaction du texte.

VI. Variante

Les animateurs préparent une série d'affirmations, certaines sont fausses et d'autres véridiques. Ces affirmations peuvent être créées à partir de ce que les participants ont dit au cours de la journée de formation.

VII. Recommandations

- Il faut noter chaque affirmation sur le tableau ou sur une affiche pendant qu'on discute. Il faut également écrire la modification apportée.
- Si on travaille avec un très grand groupe, et que l'on est indécis par rapport à une affirmation, il faut répartir les gens en petits groupes de différentes opinions pour pouvoir arriver à un accord.

2.

Exercices d'abstraction

Dans le processus d'apprentissage, la capacité d'abstraction, de synthèse, de concentration et d'analyse objective ou subjective d'une situation, sont des éléments-clés de théorisation. Ces capacités se développent au fur et à mesure de la pratique.

Pour cette raison, nous donnons une grande importance à l'application de l'ensemble de ces exercices qui, à première vue, paraissent faciles mais qui nous permettent de passer de la simple mémorisation à une vraie capacité d'analyse.

Leur application doit tenir compte du type de participants avec lesquels on va travailler.

Les formes

I. Objectif

C'est un exercice qui permet de développer la capacité d'abstraction afin de pouvoir différencier les éléments subjectifs et personnels qui sont présents lorsque nous observons une situation, un événement ou lorsque nous analysons la réalité

II. Matériel

Photocopies de dessins créés pour la technique

III. Déroulement

1. On distribue, à chaque participant, une feuille avec des formes.
2. On demande, à chaque participant, d'observer et de dessiner ce que la forme lui inspire. Il s'agit de dessiner à quoi la forme fait penser à première vue.
3. Chaque participant montre son dessin pendant que l'animateur note l'opinion de chacun.
4. Ensuite, on regarde les dessins des participants et on fait la relation entre les différents objets créés à partir d'un même dessin. On réfléchit ainsi à l'exercice.

IV. Discussion

La discussion est entamée en se demandant comment un même dessin peut être perçu ou interprété de manière différente. On parle de l'appréciation personnelle qui se manifeste chaque fois que nous analysons la réalité (événements – situations – etc.).

Cela dépend des différentes valeurs, buts, expériences personnelles, goûts, opinions, etc. de chaque individu. Cet exercice permet d'introduire des éléments de base pour pouvoir faire des recherches de manière correcte et objective sur n'importe quel aspect de la vie réelle.

L'histoire

I. Objectif

Cette technique permet de mener une réflexion sur l'interprétation que nous faisons des faits quand on nous les raconte ou quand nous les lisons. C'est un exercice qui permet de voir que les concepts ont un contenu qui vient de la vie réelle

II. Matériel

- Une feuille de "clés de réponses" pour l'animateur
- Des feuilles de papier et des crayons pour les participants

III. Déroulement

On peut travailler individuellement ou en groupes.

1. On lit rapidement une histoire et les participants écoutent.

«Un commerçant venait d'éteindre les lampes de son magasin, quand un homme apparut et lui demanda de l'argent. Le propriétaire ouvrit la caisse enregistreuse. L'homme pris le contenu de la caisse et sortit en courant. Un policier fut appelé rapidement.»

2. Chaque participant, ou chaque groupe, répond au questionnaire sur les différents éléments, que l'animateur lit devant tout le monde.
3. Chaque participant doit cocher **V (vrai)**, **F (faux)** ou **?** (on ne sait pas) pour chaque question.

Éléments de l'histoire

- Un homme apparut après que le propriétaire ait éteint la lumière dans son magasin.
V F ?
- Le voleur était un homme.
V F ?
- L'homme qui est apparu ne demanda pas d'argent.
V F ?
- L'homme qui ouvrit la caisse enregistreuse était le propriétaire.
V F ?
- Le propriétaire du magasin prit le contenu de la caisse et sortit en courant.
V F ?
- Quelqu'un ouvrit la caisse enregistreuse.
V F ?
- Après que l'homme ayant demandé l'argent eut extrait le contenu de la caisse, il s'enfuit à toute allure.
V F ?
- La caisse contenait de l'argent, mais l'histoire ne dit pas combien.
V F ?
- Le voleur demanda de l'argent au propriétaire.
V F ?
- Un commerçant venait d'éteindre les lumières quand un homme apparut dans le magasin.
V F ?
- C'est en plein jour que l'homme apparut.
V F ?
- L'homme qui apparut ouvrit la caisse enregistreuse.
V F ?
- Personne ne demanda d'argent.
V F ?
- L'histoire rapporte une série d'événements dans lesquels on n'a mentionné que trois personnes : le propriétaire du magasin, l'homme qui a demandé de l'argent et un policier.
V F ?
- Les événements ont eu lieu : quelqu'un demanda de l'argent, une caisse enregistreuse fut ouverte, son contenu en fut extrait, et un homme s'enfuit du magasin.
V F ?

... L'histoire

4. Une fois que les participants ont répondu au questionnaire, l'animateur pose les questions que l'on retrouve sur la feuille «clés de réponses».

Clés de réponses :

- Êtes-vous certains que le commerçant et que le propriétaire sont la même personne?
- Doit-on nécessairement parler d'un «vol» : L'homme qui demandait de l'argent était peut-être le propriétaire de la maison ou le fils du commerçant car il leur arrive de demander de l'argent.
- F. Cette question était facile pour ne pas vous décourager.
- V. L'article masculin qui précède le substantif «propriétaire» ne laisse planer aucun doute.
- Cela semble peu probable, mais l'histoire ne l'exclut pas forcément.
- V. L'histoire dit que le propriétaire a ouvert la caisse.
- Nous ne savons pas qui a emporté le contenu de la caisse et l'histoire ne spécifie pas explicitement si l'homme s'est enfui.
- L'affirmation est douteuse : y avait-il réellement de l'argent dans la caisse ?
- Qui a parlé d'un voleur ?

- N'aurait-il pas été possible que l'homme soit apparu face à la fenêtre ou qu'il soit resté près de la porte sans être réellement entré dans le magasin ?
- Les lampes des magasins restent généralement allumées pendant la journée.
- N'aurait-il pas été possible que l'homme qui apparut eut été le propriétaire ?
- F. L'histoire dit que l'homme qui apparut a demandé de l'argent.
- Le propriétaire et le commerçant sont-ils la même personne ? Ou sont-elles deux personnes différentes ? On peut se poser la même question concernant le propriétaire du magasin et l'homme qui apparut.
- Il a fui ? N'a-t-il pas pu s'éloigner à toute vitesse, en voiture par exemple ?

IV. Discussion

Cet exercice permet de débattre sur le fait que les mots renferment des concepts et qu'on a des idées préconçues sur les choses (par exemple, pourquoi les participants ont-ils associé le propriétaire et le commerçant ?)

Cette technique nous permet également de nous rendre compte qu'une description des faits n'est pas suffisante pour émettre un jugement ou pour en donner une interprétation.

Description objective et subjective

I. Objectif

Faire voir la différence entre ce qui est objectif et ce qui est subjectif

II. Matériel

N'importe quel objet (une pièce de monnaie, un marqueur, etc.)

III. Déroulement

1. On choisit n'importe quel objet et on demande à un volontaire de le décrire sans dire ce que c'est.

«Et bien...c'est un objet rond entouré de papier et qui sert à s'essuyer...»

Généralement, comme dans l'exemple, on mélange le subjectif et l'objectif.

2. L'animateur explique la différence entre ce qui est objectif et ce qui est subjectif.

«La description objective de cet objet pourrait être : c'est un rouleau de x cm sur lequel on enroule du papier, qui se découpe par petits carrés, le papier est doux et blanc, etc.»

«La description subjective serait la suivante : cet objet sert à nettoyer diverses parties du corps, en général c'est très utile et j'aime sa douceur...»

3. On répète l'exercice avec un autre objet en suivant le même procédé.

IV. Application

Ce jeu est très utile dans le processus de formation pour être plus précis dans l'analyse de la réalité, des faits et des interprétations.

Dans un processus de recherche, c'est un exercice de base pour obtenir une information de manière précise et objective.

Mieux vaut appliquer cette technique au début d'un processus de recherche ou d'analyse d'un problème déterminé.

V. Variante

On demande à un volontaire de décrire un objet. Un de ses compagnons, qui lui tourne le dos, se place face à un tableau et essaye de dessiner ce qui est décrit.

«C'est un objet cylindrique qui est troué au milieu...»

Les mots-clés

I. Objectif

Cet exercice permet de synthétiser ou de résumer les aspects principaux d'une idée ou d'un thème

II. Déroulement

Tous ensemble ou en groupes (selon le nombre de participants), on demande à chacun d'écrire ou de dire, à l'aide d'un seul mot, comment il synthétise ou résume ce qu'il pense du thème.

- «*Qu'est-ce qui te semble le plus important dans le travail collectif ?*»
- «*La solidarité*»
- «*L'organisation*»

Ensuite, on entame une brève réflexion sur ce que signifie chaque mot pour les participants.

III. Application

À la base, c'est une technique qui nous permet de nous exercer à résumer notre pensée, en choisissant les aspects que nous considérons comme les plus importants.

Elle peut être utilisée pour développer un thème particulier et synthétiser les aspects principaux d'une discussion ou bien pour commencer le développement d'un thème, pour poser un diagnostic sur ce que les participants pensent du thème.

IV. Recommandations

- On peut élargir à une phrase qui résume ou synthétise.
- On peut développer cette technique à partir de la lecture d'un document, d'une discussion ou d'une présentation audio-visuelle. On demande aux participants de résumer en une phrase (ou plus si nécessaire) le thème ou les idées les plus importantes.
- Le «mot-clé» ou la phrase peut être exprimée sous forme graphique.

Le labyrinthe

I. Objectif

Exercice d'abstraction qui aide à comprendre le concept de stratégie, de projection dans le futur

II. Matériel

- Photocopies d'un labyrinthe
- Crayons

III. Déroulement

1. On distribue les photocopies du labyrinthe.
2. On prévient tout le monde qu'il est interdit de revenir sur une ligne déjà tracée.
3. On fixe un temps-limite. Celui qui termine le premier sans avoir fait de fautes a gagné.

IV. Application

Cet exercice peut être employé avec des participants qui n'ont pas l'habitude d'étudier. Dans ce cas, il s'agit d'un simple exercice sans recourir à une discussion ultérieure. Il est préférable d'en faire plusieurs, de plus en plus complexes, et avec un temps de plus en plus réduit. Cet exercice va les aider à développer leur capacité d'abstraction.

On peut l'utiliser comme élément de motivation pour étudier le concept de stratégie, de projection dans le futur.

V. Discussion

On peut discuter de la nécessité de prévoir et de prendre en compte, sur base des alternatives concrètes existantes, les différentes possibilités pour voir laquelle est la plus correcte.

Associations de mots

I. Objectif

Exercice d'abstraction et d'association de concepts. Cette technique permet d'analyser les différentes interprétations données par les participants pour un terme particulier, à partir de leurs expériences concrètes

II. Déroulement

1. On sélectionne quelques mots-clés qui intéressent le groupe. On conseille de choisir des concepts comme la Loi ou la Démocratie, par exemple.

2. On demande aux participants d'associer le concept à d'autres mots qui, pour eux, ont une quelconque relation avec le concept de base. L'un après l'autre, chacun donne un mot.

«Loi !»

«Droit»

«Avocat»

«Justice»

3. L'animateur note les différentes associations dont les participants ont fait part et ensuite, à partir de là, on discute pourquoi on a mis en relation tel mot avec tel autre.

4. À la fin, on fait une synthèse de ce que le groupe comprend du mot.

III. Application

Il est préférable d'utiliser cette technique au début d'une journée de formation pour voir ce que le groupe comprend d'un mot déterminé.

On peut également l'utiliser à la fin d'une journée de formation pour synthétiser les idées ou tirer des conclusions sur le concept étudié.

La dernière lettre

I. Objectif

Développer la concentration et exercer la rapidité d'esprit

II. Déroulement

1. En groupe, un participant donne le nom d'une personne, d'une ville, d'un fruit, etc. et le participant suivant doit donner un autre nom qui commence par la dernière lettre du mot donné, sur le même sujet.

«Raisin»
«Noix de coco»
«Orange»
«Euh...»

2. Si un participant ne trouve pas de mot, on passe au suivant.
3. Si on veut faire une compétition, on peut donner des gages à ceux qui n'ont pas répondu ; ou ils doivent simplement sortir du jeu.

III. Application

Cette technique est très simple et doit être utilisée pour s'exercer à se concentrer.
Il faut répéter l'exercice à plusieurs reprises.

Connexions

I. Objectif

Exercice de concentration et de rapidité d'esprit

II. Matériel

Crayons et papier

III. Déroulement

1. Individuellement ou en équipe, on demande aux participants de trouver le plus grand nombre possible de mots à partir d'un mot ou deux, choisis par l'animateur.
2. On donne un temps-limite. Le groupe ou le participant qui trouve le plus grand nombre de mots dans le temps imparti gagne le jeu.

«Les mots sont : toile - Lisa»
«Lila – Lali...»
«Sale – salir...»

IV. Application

Cette technique est très facile, elle doit être utilisée pour s'exercer à se concentrer.

Il faut répéter l'exercice à plusieurs reprises.

Le télégramme

I. Objectif

Exercice de concentration et de rapidité d'esprit

II. Matériel

Crayons et papier

III. Déroulement

1. On divise les participants en deux groupes minimum. On adapte selon le nombre total de participants.
2. L'animateur dit un mot, chaque groupe doit alors préparer un télégramme en reprenant les lettres du mot cité par l'animateur. Chaque lettre peut être employée deux fois.

«N'oubliez pas que le mot est rectangulaire.»

«C'est bon, nous l'avons !»

«Claire rate un gâteau.»

3. On octroie un temps-limite. Le premier groupe qui trouve une phrase qui a du sens gagne la partie.

IV. Application

Cet exercice est très utile dans le processus d'alphabétisation.

Il permet d'exercer la concentration et la précision de l'esprit.

L'objet et le chiffre

I. Objectif

Exercice qui permet de développer la mémoire

II. Matériel

- Craie
- Objets qu'on a sous la main

III. Déroulement

1. On divise l'assemblée en petits groupes ou on joue individuellement (Cela dépend du nombre de participants.).
2. L'animateur dessine des cercles sur le sol, dans lesquels il inscrit un chiffre et dépose un objet (minimum 10 cercles).
3. Les participants ont droit à une minute pour observer chaque objet et numéro.
4. L'animateur reprend tous les objets et les participants doivent dire dans quel cercle se trouvait chaque objet.
5. On peut jouer chacun à son tour. On prend note du nombre d'objets que la première équipe a su replacer dans les bons cercles. Ensuite, on replace les objets, mais différemment, et c'est la deuxième équipe qui a la mission d'associer les bons objets aux bons numéros.

On peut aussi jouer de la manière suivante : on laisse tous les objets à vue (mais en dehors des cercles) et on demande aux participants de noter le plus rapidement possible dans quel cercle était chaque objet. La première équipe qui a fini de noter et qui a le plus de réponses correctes gagne la partie.

«1. chaussures»

«2. poubelle»

«3. livre»

IV. Recommandation

- Il faut répéter cet exercice à plusieurs reprises en augmentant le nombre de cercles.
- On peut discuter des principes de base de l'association d'idées et de la manière dont on associe les choses avec les faits et les expériences de chacun.
- On peut observer les techniques élémentaires de mémorisation.

Une lecture efficace

I. Objectif

- **Exercice permettant d'assimiler le contenu de ce qui a été lu**
- **Exercice de synthèse : découvrir les idées principales d'un sujet**

II. Matériel

Journaux, papier et crayons.

III. Déroulement

1. On divise les participants en groupes de deux ou trois lecteurs.
2. On donne à chaque groupe un journal (le même journal, sorti à la même date).
3. On donne le journal plié en deux et l'indication suivante : *«Vous avez 5 minutes pour lire l'entièreté des nouvelles évoquées sur la première page.»* **On compte jusqu'à 3.**
4. Les participants doivent lire en silence.
5. Après 5 minutes, l'animateur commence à poser une série de questions qu'il a préparées auparavant, sur base des articles que les groupes ont lus.

«Voyons, que s'est-il passé au Moyen-Orient ?»

«Quelle est l'idée principale de l'article concernant l'augmentation de la lumière ?»

6. Chaque participant écrit sa réponse en une phrase. On ne peut pas reprendre les titres des articles. Chaque fois qu'une réponse est correcte, l'équipe reçoit un point. L'équipe ayant engrangé le plus grand nombre de points gagne la partie.

IV. Application

C'est un exercice très utile pour développer la capacité de compréhension des textes écrits.

V. Recommandations

- Au lieu d'écrire leurs réponses, les groupes peuvent répondre oralement. La première équipe qui lève la main et donne une réponse correcte, gagne le point. Si la réponse est incorrecte, l'équipe perd un point et c'est au tour d'une autre équipe de proposer sa réponse.
- Il est important que les questions soient simples et claires et il tenir compte du niveau du groupe.

3.

Exercices de communication

La plupart des exercices présentés dans ce chapitre tentent de situer le rôle joué par la communication, que ce soit dans les relations directes entre les personnes ou dans la société.

Ces techniques nous donnent les principes de base pour entamer les discussions et réfléchir sur l'importance et l'utilisation que nous donnons à la communication.

Je le vois ainsi

I. Objectif

- *Analyser l'élément subjectif dans la communication*
- *S'exercer à la description*
- *Analyser les conséquences de la communication fractionnée*

II. Matériel

Un livre ou tout autre objet qui contient plusieurs caractéristiques semblables pour le déroulement de l'exercice.

III. Déroulement

1. On demande à trois volontaires de sortir de la pièce.
2. On leur demande de faire une description objective d'un livre. Chacun doit décrire devant tout le monde **une partie** du livre, sans que les trois ne se soient mis d'accord sur la façon dont ils allaient le faire.
 - *«Moi, le dos du livre»*
 - *«Moi la couverture»*
3. Ensuite ils passent chacun à leur tour devant tout le monde pour décrire la partie de l'objet qui leur revient.
 - *C'est rectangulaire, de couleur rouge, il y a un dessin d'enfants et des lettres en gras.»*
 - *«Ça mesure environ trente centimètres de long sur deux de large, c'est de couleur rouge.»*
4. On a dit au groupe qu'il devait «deviner» à quel objet faisaient référence leurs compagnons. Ils doivent expliquer ce qui leur a fait penser à l'objet.
 - *«Je pense que c'est une affiche, à cause des dessins.»*
 - *«Moi, j'ai l'impression qu'il s'agit d'une boîte de cigarillos, à cause de la couleur, et parce que c'est rectangulaire.»*

IV. Discussion

Cet exercice permet d'analyser les différentes interprétations qu'il peut y avoir d'une même chose, selon la manière dont on la voit.

Il permet également :

- de comprendre comment la connaissance ou la communication partielle mène à de fausses idées.
- d'analyser la capacité de description et d'observation.
- de voir l'influence de ces éléments sur la vie quotidienne : sur l'information, les commentaires, les commérages, les opinions, etc.
- de confirmer l'importance d'une information complète et objective avant d'émettre un avis sur quelque chose.

Langue – langage – expression

I. Objectif

Voir comment nous communiquons grâce aux expressions et découvrir que le sens de beaucoup d'entre elles est en rapport avec la situation et l'expérience personnelle des gens

II. Matériel

Crayons, papier, affiches ; ou tableau et craies.

III. Déroulement

1. Sur le tableau ou sur une affiche, on dessine une série d'expressions (tristesse, joie, fatigue, etc.)
2. On en montre une à la fois et on demande aux participants de décrire les caractéristiques de l'expression.

« Cette figure exprime la tristesse, on dirait qu'elle est sur le point de pleurer. »
3. Si les participants sont très nombreux, on peut former 4 groupes. Chacun analyse une série d'expressions.
4. Pour chaque expression, on discute de l'interprétation que chacun en fait.

IV. Discussion

- Cette technique permet de mener une réflexion sur :
- la façon dont on utilise notre corps pour communiquer, dans ce cas-ci, l'expression du visage.
 - les différentes manières d'interpréter les expressions, et la relation avec notre vie personnelle et le milieu dans lequel nous vivons.

V. Variante

On peut demander à plusieurs participants d'imiter les différentes expressions (fatigue, résignation, colère, etc.). Le reste du groupe donne son avis comme dans les étapes précédentes.

Il ne sait pas de quoi il parle...

I. Objectif

Déterminer l'importance de la communication dans un travail collectif.

II. Matériel

- Tableau et craies
- 2 grandes feuilles de papier et marqueurs
- 1 papier pour pouvoir cacher quelque chose (papier journal)

III. Déroulement

1. On appelle trois volontaires et on les fait sortir de la pièce.
2. On en fait rentrer un et on lui demande de dessiner quelque chose (on peut lui indiquer une partie du papier : en haut, au milieu, en bas).
3. Ensuite, on cache ce qu'il a dessiné avec du papier journal (ou autre chose) tout en laissant quelques lignes du dessin visibles.
4. La deuxième personne entre et on lui demande de continuer le dessin.
5. Ensuite, c'est au tour de la troisième de faire de même.
6. Enfin, on montre le résultat des trois dessins.

IV. Discussion

On entame une discussion en faisant remarquer qu'il n'y a eu aucune communication pour réaliser le dessin collectif. Ensuite, on voit l'importance de savoir ce qu'on nous demande pour pouvoir mener à bien un travail collectif, l'importance de se mettre d'accord à l'avance pour atteindre des objectifs communs.

3. Exercices de communication

La rumeur

I. Objectif

Voir comment l'information est déformée selon l'interprétation que chacun lui donne

II. Déroulement

1. L'animateur prépare un message écrit.

Exemple :

«Quatre cent quatre-vingt trois personnes sont enfouies sous les décombres, suite au passage d'un cyclone. Des centaines de personnes se sont mobilisées pour amener des médicaments, des couvertures etc. Il paraîtrait que les gens bloqués là ne le seraient pas par accident, mais qu'ils seraient les victimes d'une prise d'otage, des gens parmi lesquels on compte des personnalités fortunées.»

2. On appelle 6 volontaires minimum qui reçoivent chacun un numéro. Tous, à l'exception du premier, sortent de la pièce.
3. Le reste des participants seront les témoins du processus de déformation du message et devront noter différents changements par rapport à la version initiale.
4. L'animateur lit le message au participant N°1. On appelle ensuite le N°2 et le N°1 lui transmet le message, sans que personne ne l'aide. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les volontaires soient passés.
5. Le dernier participant, au lieu de répéter le message oralement, l'écrit au tableau, si possible. À son tour, l'animateur note le message d'origine pour pouvoir les comparer.

III. Discussion

Cet exercice permet de réfléchir sur le fait que la déformation d'un message est due au manque de clarté du message. En général, nous retenons ce qui attire notre attention ou ce que nous pensons être le plus important.

Cette technique permet de discuter sur le thème des informations, de la manière dont elles arrivent jusqu'à nous et de la manière dont nous les comprenons ; à quel point cela dépend de notre intérêt et de l'interprétation qu'on en fait.

Communication à sens unique / à double sens

I. Objectif

- **Analyser l'importance d'une communication ouverte à double sens**
- **Analyser les limites d'une communication à sens unique**

II. Matériel

- Crayons, papier
- Modèle du dessin (une copie)

III. Déroulement

Les participants doivent dessiner deux séries de carrés, selon les indications qu'on leur donne.

1. L'animateur, ou un membre du groupe, tourne le dos aux participants et commence à expliquer comment dessiner les carrés de la figure N°1, sans que le groupe ne voie le dessin.

«...ensuite, sur ce carré, vous dessinez un carré semblable avec la même inclinaison de manière à ce que les deux pointes se touchent...»

2. Les participants ne peuvent pas parler ni poser de questions. L'animateur doit chronométrer le temps utilisé pour cette étape.
3. Une fois terminée l'explication du dessin N°1, on fait la même chose avec la figure N°2 (les participants doivent garder le dessin qu'ils ont fait de la figure N°1). Pour la figure N°2, celui qui explique se place face aux participants (il ne peut pas faire de gestes) et ces derniers peuvent parler et poser des questions (mais pas voir le dessin). Les participants ne peuvent pas copier les uns sur les autres.
4. On compare les dessins qui ont été réalisés :
 - L'animateur affiche les modèles au tableau. La taille des carrés n'est pas importante, c'est la façon dont ils sont disposés qui compte. Il faut vérifier si l'ordre des dessins a bien été suivi.
 - Ensuite, on compare le temps passé à expliquer le premier dessin avec le temps passé à expliquer le deuxième. Lequel des deux dessins est le plus précis et le plus proche du modèle ?

IV. Discussion

- En général, le résultat est le suivant : le deuxième dessin prend plus de temps, mais le résultat est meilleur. Ceci nous permet de voir la richesse d'une communication ouverte entre tout le monde (en comparant avec le type de communication utilisé pour le premier dessin, c'est-à-dire une communication à sens unique).
- Cet exercice permet de mettre en évidence le fait que l'expression du visage et les gestes constituent une partie importante de la communication et qu'ils auraient rendu la communication directe beaucoup plus complète (dans cet exercice, on utilise seulement la communication orale).
- On analyse également comment on s'y est pris pour décrire les figures : si l'explication a été bien donnée ; si on a atteint l'objectif désiré ; si on disposait de l'information nécessaire, etc.
- On applique les conclusions de l'exercice dans une discussion sur les différentes façons de communiquer dans notre vie quotidienne (moyens de communication, école, organisation, famille, etc.).

Double personnalité

I. Objectif

S'exercer à faire des déductions et à comprendre le concept de déduction

II. Déroulement

1. On appelle deux volontaires et on les fait sortir de la pièce.
2. Le reste du groupe choisit le nom de deux participants afin que ceux qui sont sortis devinent qui ils sont.
3. On demande à un volontaire de rentrer et on lui dit que celui qui est resté dehors va jouer le rôle d'Anabel. Ensuite, on dit à celui qui est resté dehors que celui qui est rentré va représenter Freddy.

«Tu dois parler à Luis comme s'il était Anabel.»

«Tu dois parler à Rocío comme si elle était Freddy.»

4. Les volontaires doivent trouver qui ils sont, en se basant sur les questions que l'autre lui pose (puisque l'autre sait quel rôle joue son compagnon).

«Comment s'est passé l'atelier de recherche ?»

«Ah, je suis quelqu'un qui a participé à cet atelier...

Bien ! As-tu des nouvelles du profil de l'éducateur ?»

«Qui suis-je ? Plusieurs personnes travaillent sur le profil...

Non, pas beaucoup»

5. Les questions ne doivent pas dévoiler trop d'informations mais elles doivent tout de même introduire des éléments propres à la personne représentée par le compagnon (travail, famille, caractéristiques, etc.). On donne une récompense à celui qui devine en premier qui il représente.

III. Discussion

On entame ensuite une réflexion sur la façon dont les participants ont découvert ou non leur autre «personnalité» et sur l'importance de classer les bribes d'information de manière correcte pour arriver à une bonne déduction.

Il faut mettre en évidence l'importance de la déduction pour analyser correctement les événements de la vie quotidienne.

Il est intéressant de voir comment on passe de la simple description de choses ou de situations particulières à l'interprétation de l'ensemble. On peut aussi faire remarquer l'importance de réaliser ce processus sérieusement quand on veut comprendre ce qui arrive dans notre quartier, notre communauté ou organisation.

C'est ainsi ?

I. Objectif

Analyser les éléments qui déforment la communication

II. Matériel

- Tableau et craies
- Objet ou feuille avec un dessin

III. Déroulement

Première étape

On appelle deux volontaires. Un des deux se place face au tableau et l'autre tourne le dos au premier ainsi qu'au groupe. Le premier volontaire devra décrire le dessin qui se trouve sur la feuille (ou l'objet), sans se retourner vers le tableau.

«Premièrement, un cercle ou une roue en haut, ensuite une en bas...»

Le volontaire qui se trouve face au tableau doit essayer de dessiner ce que l'autre lui décrit. **IL NE PEUT PAS POSER DE QUESTIONS.**

Deuxième étape

Toujours placés dans les mêmes positions, les participants recommencent le tout : la description et le dessin, mais **ON PEUT POSER DES QUESTIONS.**

Troisième étape

On recommence l'exercice en changeant le participant qui décrit le dessin (On passe à cette troisième étape si le dessin n'a pas été fait correctement.).

On peut poser des questions et celui qui décrit peut regarder le tableau pour aider celui qui dessine.

IV. Discussion

- On demande aux participants de raconter comment ils se sont sentis durant les différentes étapes de l'exercice.
- On compare les dessins avec l'original.
- On fait des commentaires sur les éléments qui ont déformé la communication ou l'ont rendue plus difficile : ne pas pouvoir regarder, ne pas pouvoir poser de questions, etc.
- On discute ensuite des éléments qui, dans notre vie quotidienne, déforment la communication ou la rendent plus difficile.

La personne perdue

I. Objectif

Cet exercice permet de développer l'habileté à poser des questions, ce qui est nécessaire dans une formation journalistique et dans la communication

II. Déroulement

1. On demande à un volontaire de sortir de la pièce et on lui dit :

«Tu vas devoir identifier la «personne perdue» dans cette pièce. Pour cela, tu as droit à cinq questions dont la réponse doit être oui ou non.»

2. Le reste du groupe choisit un participant qui sera la "personne perdue".

«Regardez bien comment il est habillé et ce qui le caractérise et souvenez-vous que vous ne pouvez répondre que par oui ou par non.»

3. Le volontaire entre et le reste du groupe ne regarde pas la personne choisie. Il commence à poser des questions.

4. Pour dynamiser le jeu, on peut donner des gages ou des récompenses si le participant réussit à trouver la "personne perdue".

III. Discussion

Il faut souligner l'importance de la formulation de questions-clés et précises. L'animateur et le groupe doivent analyser le type de questions posées.

IV. Suggestion

On peut varier la technique en la rendant de plus en plus complexe au fur et à mesure que le groupe maîtrise l'exercice et les questions. On peut l'appliquer à un fait réel que tout le monde connaît ou à une information donnée par les médias.

4.

Dynamiques d'organisation et de planification

Les techniques d'organisation et de planification présentées dans ce chapitre sont destinées à des groupes qui travaillent de manière collective et organisée.

Nous avons essayé que ces techniques soient des outils très concrets permettant :

- d'analyser ou d'améliorer l'organisation à laquelle ils appartiennent en expliquant comment se répartir le travail, le rôle de chacun des membres, les principes de base pour réaliser un travail collectif.
- de planifier méthodiquement le travail de manière participative et démocratique.

Les bouteilles

I. Objectif

- **Analyser l'importance de l'organisation**
- **Différencier une action spontanée d'une action planifiée**

II. Matériel

- six bouteilles vides
- un bac ou un seau rempli de sable (quantité suffisante pour remplir les six bouteilles) ou de toute autre matière qui convient et qu'on a sous la main (eau, poudre, graines, etc.)

III. Déroulement

1. On demande à six volontaires de se placer en file et on dépose les bouteilles vides à leurs pieds. Le bac ou le seau est situé à six mètres, devant les participants. Chaque personne doit remplir une bouteille de sable. Le sable qui tombe ne peut pas être repris.
2. L'animateur compte jusqu'à trois puis les participants courent pour remplir les bouteilles. Le gagnant est celui qui revient au point de départ, en ayant déposé la bouteille pleine à ses pieds.
3. Chacun montre à son tour jusqu'où il a rempli sa bouteille.
4. On demande six nouveaux volontaires et on recommence la course. Avant de donner le signal de départ, l'animateur pose la question suivante : «La première équipe est déjà passée, cela s'est-il bien passé, à votre avis ?»
On fait alors une brève évaluation du groupe précédent.

5. Six nouveaux volontaires entament la troisième course, et comme pour les équipes précédentes, l'animateur leur demande d'évaluer la course des premières équipes.
6. Finalement, on évalue les différentes étapes du jeu.

IV. Discussion

Pour mener à bien la réflexion, on commence par reprendre ce qui a été dit dans les différentes évaluations des trois étapes antérieures. On peut noter sur le tableau ce qui s'est dit pour chaque course. Prenons, par exemple, les réflexions à propos de la première équipe :

- *Beaucoup de sable est sorti du seau.*
- *Tous les participants se sont bousculés.*
- *Les bouteilles n'étaient pas pleines.*

L'animateur demande alors au groupe pourquoi il pense que ça s'est passé de cette façon. On commence alors à analyser les principes de l'action spontanée.

Ensuite, on examine ce qui a été dit pour la deuxième équipe : Quels éléments ont permis, au deuxième groupe, de mieux se débrouiller? Qu'est-ce qui a permis au deuxième groupe de ne pas répéter les mêmes erreurs que le premier groupe ? On cherche à ce moment ce que cela veut dire : en fait, les derniers groupes ont bénéficié de l'expérience accumulée par le premier groupe, ce qui fait qu'ils ont pu planifier ce qu'ils allaient faire et réfléchir brièvement à la tactique à adopter.

Lorsqu'on analyse la dernière évaluation, on insiste sur le fait qu'il est nécessaire de planifier ses actions, en évaluant les erreurs et les chances de réussite. Par la suite, on analysera l'importance d'atteindre ses objectifs de manière collective et totale (et non pas partielle), en faisant remarquer qu'il

ne s'agissait pas d'une compétition, mais bien d'un objectif qui consistait à ce que toutes les bouteilles soient remplies. (On vous avait dit : «Le gagnant est celui qui revient au point de départ en déposant une bouteille pleine de sable à ses pieds».)

Après cette étape, l'animateur doit diriger la réflexion non pas sur ce que la dynamique a démontré mais bien sur ce que les participants vivent dans leur vie réelle.

V. Recommandations

Durant la dynamique, l'animateur doit veiller à ce que les évaluations se focalisent bien sur les éléments de la dynamique. Il ne s'agit pas, à ce moment, de rentrer dans la phase de réflexion. De même, durant la phase de réflexion, l'animateur doit laisser de côté ce qui s'est passé durant le jeu, afin d'analyser la réalité.

«Une chose que nous avons oubliée pendant le jeu, c'est que le travail de chacun est important pour le groupe.»

«C'est vrai, la seule chose qui nous importait, c'était de nous critiquer l'un l'autre.»

«Mettons en parallèle les ressemblances et les différences de ce qui est arrivé durant le jeu avec notre travail.»

Le casse-tête

I. Objectif

Analyser les principes de base du travail collectif : la communication, l'apport individuel et la manière dont collaborent les différents membres du groupe

II. Matériel

Carton pour réaliser cinq casse-tête de taille identique et formant tous un carré.

III. Déroulement

1. On prépare cinq enveloppes dans lesquelles sont mélangées les pièces des cinq casse-tête.
2. On demande à cinq volontaires de s'asseoir en cercle, autour d'une table ou à terre. Les cinq enveloppes sont au milieu du cercle. Chaque participant doit prendre une enveloppe et reconstituer un carré avec les pièces du casse-tête.
3. On donne les indications suivantes aux cinq volontaires :
 - aucun membre du groupe ne peut parler ;
 - les participants ne peuvent pas demander de pièces ni faire de gestes pour qu'on leur donne ;
 - la seule chose permise est de *donner et de recevoir* des pièces des autres participants.
4. L'animateur indique quand les participants peuvent ouvrir les enveloppes, il leur précise qu'ils ont un temps-limite pour reconstituer le carré et que les pièces sont mélangées. Le reste des participants observe la scène et prend note de tout ce qui les interpelle.
5. Le jeu se termine lorsque deux ou trois participants ont réussi à reconstituer leur carré ou quand le temps imparti est dépassé.

IV. Discussion

On commence la discussion en demandant aux volontaires ce qu'ils ont ressenti, quelles difficultés ils ont rencontrées, etc. C'est à partir de la façon dont s'est déroulée la dynamique qu'on réfléchit sur le rôle de la communication, l'apport individuel et mutuel et les attitudes adoptées dans le milieu du travail, etc.

Cette réflexion est menée en partant des craintes et du contexte particulier de chaque groupe.

«Comment vous sentiez-vous quand on refusait de vous donner une pièce ?»

«Ça m'a énervé parce qu'il avait la pièce dont j'avais besoin.»

Le mur

I. Objectif

- ***Se rendre compte de l'importance de mener ensemble une action organisée et planifiée pour pouvoir se sortir d'une situation déterminée***
- ***Analyser l'action individuelle et collective***

II. Matériel

N'importe quelle récompense agréable

III. Déroulement

1. On divise les participants en deux groupes égaux. Le premier groupe va constituer un mur, c'est pourquoi on demande aux membres les plus imposants physiquement d'intégrer ce groupe ; on leur demande de se tenir par le bras pour former un mur. Dans **ce groupe, les différents membres peuvent** parler entre eux. On leur dit que si personne n'arrive à franchir le mur, ils pourront se partager le cadeau qui est dans leur dos. Ils ne peuvent pas se détacher les bras, ils peuvent juste avancer ou reculer de trois pas (On dessine à la craie la zone dans laquelle ils peuvent bouger.).
2. On dit au deuxième groupe que le participant qui arrive à franchir le mur gagnera la récompense. Les membres de ce groupe ne peuvent pas parler entre eux ni passer par les extrémités. On explique les règles du jeu aux deux groupes séparément.
3. L'animateur compte jusqu'à trois et dit aux participants qu'ils ont 15 secondes pour passer le mur et atteindre la récompense.
4. Une fois les quinze secondes passées, si le mur n'a pas été franchi, on accorde 15 secondes supplémentaires au groupe 2 durant lesquelles les membres peuvent parler entre eux.
5. Une fois ce laps de temps terminé, on arrête l'exercice et on réfléchit sur ce qui s'est passé. L'animateur doit être attentif à la façon dont s'est déroulé l'exercice pour évaluer s'il est nécessaire de le recommencer pour y ajouter de nouveaux éléments.

IV. Réflexion

Une fois qu'on a discuté sur la manière dont s'est déroulé la dynamique (ce qui a été expérimenté), il est important d'analyser les symboles de la dynamique en elle-même : Que représente le mur ? Quelles instructions ont été données ? Quelle fut l'influence des consignes de départ sachant qu'on avait dit au groupe que l'objectif était individuel et que personne ne pouvait parler ?

Il faut réfléchir à la relation existant entre les intérêts particuliers et l'intérêt collectif, et voir à quel point ça peut empêcher ou non d'atteindre un objectif ou de résoudre un problème. Il faut observer l'importance de la planification et de l'organisation des activités et les appliquer à la vie du groupe. Le mur symbolise un obstacle ou des problèmes. La récompense symbolise les objectifs que nous poursuivons.

V. Recommandations

L'animateur doit être attentif à ce que la dynamique ne devienne pas violente. C'est pourquoi, l'animateur peut contrôler le groupe en «imposant» des normes pour le modérer, comme par exemple : dire à un participant que telle action n'est pas permise d'après les règles du jeu et que s'il continue, il sera exclu ; l'animateur peut également raccourcir le temps de jeu en prétextant que les 15 secondes sont déjà passées.

La reconstruction

I. Objectif

- **Analyser les capacités d'organisation au sein d'un groupe**
- **Analyser le rôle du leader dans le travail**

II. Matériel

- Papier et crayon pour chaque participant
- Grandes feuilles de papier et marqueurs

III. Déroulement

1. On forme des groupes (maximum quatre)
2. L'animateur donne l'explication suivante :
«Nous allons former une coopérative de consommateurs... C'est à vous de faire des propositions pour dire comment ça va se passer. «Vous devez vous mettre d'accord sur :
 - a. *Quel sera l'objectif ?*
 - b. *Quel genre d'organisation vous allez adopter ?*
 - c. *Quels seront les objectifs à court et à long terme ?»*
3. Les participants ont trente minutes pour prendre les décisions.
4. Une fois que le temps est passé, les groupes reviennent devant tout le monde pour présenter leurs conclusions écrites sur un panneau.
5. Il n'est pas nécessaire de discuter du contenu des conclusions, car l'idée principale de cette technique est de réfléchir sur :
 - la manière dont ils se sont organisés pour travailler
 - les difficultés à prendre des décisions
 - les principes sur lesquels ils se sont basés pour arriver à de telles conclusions

Il est important que l'animateur note sur le tableau ou sur un panneau ce que les groupes expriment. Cela permettra d'arriver plus facilement à des conclusions et d'orienter la discussion en groupe.

Il est important d'analyser la façon dont les participants prennent les décisions, participent dans le groupe et de voir leur niveau d'information et de réflexion.

IV. Recommandations

On peut inclure un participant dans chaque groupe pour jouer le rôle de l'observateur. On lui dit à l'avance d'observer la manière de travailler du groupe. Le reste du groupe ne doit pas se rendre compte du rôle qu'il joue pour continuer à travailler de manière spontanée.

On demande...

I. Objectif

Analyser l'importance de la collaboration au sein d'un groupe ou d'une organisation et le rôle du leader

II. Déroulement

1. On forme deux groupes minimum. Chaque groupe nomme un chef de groupe.
2. L'animateur demande aux participants de lui donner une série d'objets qui se trouvent dans la pièce.

L'animateur doit déterminer un endroit où chaque équipe va déposer ses objets.
3. Le groupe doit trouver l'objet demandé et le chef de groupe doit aller porter l'objet à l'animateur.
4. L'animateur ne prend que l'objet du groupe qui arrive le premier et pas les autres.
5. Le groupe gagnant est celui qui a rapporté le plus d'objets.
6. On décide du groupe gagnant et ensuite on discute de la façon dont a travaillé chaque groupe et du comportement de son chef.

III. Discussion

On réfléchit sur le rôle de la collaboration et de la coordination dans le travail collectif. Cela permet d'analyser le rôle du chef de groupe, sa fonction et son importance.

Chaussure perdue

I. Objectif

Analyser l'importance de l'organisation

II. Matériel

Sac (de préférence en toile)

III. Déroulement

1. On forme deux groupes. On demande aux participants d'enlever leurs chaussures et de les mettre dans le sac.
2. On ferme bien le sac et on donne un temps-limite (3 minutes).

Le premier groupe qui a remis ses chaussures a gagné.
«Un !...Deux !...Trois !»

3. L'animateur peut mettre la pression en diminuant ou en augmentant le temps imparti, selon la manière dont se déroule le jeu.
4. On termine le jeu et on évalue la situation de chaque équipe.

«Combien de membres de votre équipe ont réussi à mettre leurs chaussures ?»

Si les équipes ne se sont pas organisées, on leur donne quelques minutes (1 ou 2) pour que les membres du groupe puissent se consulter et voir s'il n'y a pas un meilleur moyen de s'organiser. Ensuite, on répète l'exercice.

5. On passe à une réflexion en grand groupe, où chaque groupe commence par raconter comment ça s'est déroulé.

À partir de là, on commence à analyser les aspects principaux de l'organisation et leur application dans la vie réelle.

6. Il est utile que l'animateur note le résumé des expériences pour pouvoir disposer d'éléments de réflexion.

IV. Discussion

Dans la discussion, le principal est de voir les résultats obtenus, les attitudes favorables ou non à l'organisation et au travail collectif, la relation entre les actions spontanées et les actions organisées. Il faut mettre ses éléments en relation avec la réalité des participants.

«*Quel point commun pouvons-nous trouver entre ce qui s'est passé ici et l'organisation du quartier ?*»

Jeu des épreuves

I. Objectif

Analyser les principes de l'organisation, le rôle du dirigeant, l'action spontanée et l'action organisée

II. Matériel

Tout ce dont on dispose

III. Déroulement

1. Les animateurs ou deux participants préparent une liste avec un minimum de six épreuves.

Ces épreuves peuvent être la recherche d'un objet ou une création (inventer une chanson, faire un dessin).

«Que pouvons-nous leur faire faire d'autre ? Voyons voir le matériel dont nous disposons.»
«Définir ce qu'est une organisation – Attraper une mouche vivante - Créer une affiche sur la femme – Apporter une orange mûre»

2. On divise les participants en groupes de cinq personnes minimum.

Chaque groupe choisit la façon dont il s'organise pour mener à bien les épreuves.

On leur donne un temps déterminé (par exemple 10 minutes) en fonction de l'épreuve et du groupe.

3. On lit les épreuves à tout le monde et une fois la lecture terminée, chaque groupe peut commencer l'épreuve. Le groupe gagnant est celui qui termine le premier.

«Tu n'as pas entendu que ça devait être une mouche vivante, hein !»
«Attrape-la, toi, moi ça me dégoûte.»

4. Une fois que l'équipe a passé toutes les épreuves, elle se présente devant l'animateur pour qu'il vérifie si tout a été correctement fait.

«Cette mouche n'est pas vivante !»
«Elle est morte ?»
«Vite ! Cherchons-en une autre !»
«Je pense qu'une organisation, c'est...»

5. Une fois qu'une équipe est déclarée gagnante, les autres montrent le résultat des épreuves qu'ils ont eu le temps de passer. On évalue l'organisation des équipes pour exécuter les épreuves.

IV. Discussion

On commence la discussion quand les groupes racontent comment ils se sont organisés pour exécuter les épreuves, les problèmes qu'ils ont rencontrés, comment ça s'est passé, ce qui a été expérimenté.

Après avoir parlé des éléments concernant la distribution du travail et l'organisation interne du groupe, on discute tous ensemble de certains aspects, comme : le rôle des dirigeants, l'importance de la répartition des tâches pour être plus efficace, l'importance de savoir précisément ce qu'on nous demande de faire, les actions spontanées...

Ensuite...

On parle de la façon dont ces aspects se retrouvent dans la vie quotidienne des participants ou d'une organisation déterminée.

V. Recommandations

- Il faut choisir des épreuves qui favorisent l'organisation, la créativité des participants.
- On peut demander à chaque groupe de nommer son responsable à l'avance pour analyser ensuite pourquoi il l'a élu et comment celui-ci a mené le groupe.

Un pour tous...

I. Objectif

Faire sentir la nécessité et l'intérêt d'un travail collectif et organisé

II. Matériel

Un casse-tête en carton avec un dessin, comprenant trois parties, déterminées de la manière suivante :

Les parties 2 et 3 comptent volontairement deux pièces qui ne correspondent pas au dessin à reconstituer mais elles ressemblent très fort aux pièces d'origine.

III. Déroulement

1. On forme trois équipes de cinq et on nomme des observateurs qui joueront le rôle de juge, c'est eux qui dévoileront le but de l'exercice.
2. On distribue, à chaque équipe, une des trois parties et on leur dit qu'ils vont devoir reconstituer un casse-tête (On doit bien insister sur cette consigne puisque chaque équipe doit penser que sa partie contient le casse-tête entier.).
3. Toutes les équipes doivent ouvrir leur paquet et commencer à reconstituer le casse-tête en même temps. On leur donne 5 minutes pour le faire. Pendant l'exercice, l'animateur doit mettre la pression en permanence, en rappelant le temps qu'il reste.
4. Quand une équipe a terminé de reconstituer sa partie, elle demande l'avis des juges-observateurs. Puisqu'il s'agit seulement d'une partie du casse-tête, ces derniers leur diront s'il n'est pas complet.
5. Tout le monde se met d'accord pour accorder une prolongation avant la fin de l'exercice, et ensuite, on demande aux équipes d'analyser le travail réalisé pour avoir une vision générale de la dynamique et pour voir s'il est nécessaire de continuer. Lorsque le temps est écoulé, on suit le même processus pour accorder de nouvelles prolongations.
6. Le travail se termine quand on a réussi à former un seul casse-tête. Ensuite, on passe à la réflexion.

IV. Discussion

Il est important de commencer la discussion avec les commentaires des participants sur la façon dont s'est déroulé le jeu, sur l'expérience vécue.

Ensuite, il faut analyser la signification de symboles présents dans la dynamique.

- Le dessin (la maison dans l'exemple) symbolise l'intérêt commun du groupe, il pourrait s'agir d'une coopérative de logement.
- Et le fait qu'il y ait trois parties ? Cela symbolise le fait qu'une division du travail est nécessaire mais qu'il ne faut pas seulement réaliser la partie qui nous incombe mais que le travail individuel doit se faire en tenant compte de l'objectif commun.
- Les mauvaises pièces (dans deux des trois parties) symbolisent la présence d'obstacles et de problèmes qui déforment le travail collectif ou le rendent plus difficile. Elles symbolisent également la présence de compagnons qui empêchent le bon déroulement du travail.

Au cours de la discussion, on réfléchit sur les attitudes individuelles et collectives, leurs avantages et leurs inconvénients.

Cela nous permet de débattre de l'importance de la solidarité et de l'organisation pour pouvoir véritablement travailler collectivement.

Le rôle des juges et des observateurs est fondamental pour avoir une vision externe du déroulement de l'exercice.

V. Recommandation

Il est préférable que le dessin soit en relation avec l'objectif du travail du groupe.

L'organisation

I. Objectif

Mettre en évidence l'importance du travail collectif, de la planification et de la gestion du travail

II. Matériel

Pour chaque équipe :

- Ciseaux
- Colle ou gomme
- Papier
- Papier bristol

III. Déroulement

1. On forme des équipes de huit personnes maximum.
2. Dans chaque équipe, l'animateur nomme un observateur qui devra faire attention à l'organisation du groupe pour réaliser le travail.
3. On distribue le matériel nécessaire à chaque équipe.

«Vous avez 15 minutes pour construire des avions (ou n'importe quel autre objet). L'équipe gagnante est celle qui en aura fait le plus.»

4. Une fois le temps écoulé, tout le monde se réunit et chaque groupe montre sa «production» et on décide du gagnant.
5. Le groupe gagnant explique comment il a réalisé le travail, les problèmes qu'il a rencontrés, etc., ensuite, les autres font de même. L'animateur note au tableau ou sur une affiche ce qui a été dit.

*«Au début, personne ne savait construire d'avions...»
«C'est le problème, moi je ne savais pas comment aider.»
«Quelqu'un a eu une idée et c'est alors que nous nous sommes mis d'accord.»*

6. Une fois que le groupe a expliqué comment il a travaillé, l'observateur relate la façon dont il a vu le groupe agir.

«J'ai vu qu'au début ils étaient mal organisés, ensuite...»

7. Ensuite, on entame une discussion avec tout le monde à partir de ce qui a été noté sur l'affiche.

IV. Discussion

Au cours de la discussion, on peut analyser l'importance de : la planification, la gestion d'un travail collectif, l'utilisation des ressources, la division du travail.

On peut également étudier ce qui est en relation avec le travail collectif : le partage des connaissances, la valeur de la critique et de l'autocritique (cette dernière, par exemple, peut être débattue à partir du rôle joué par l'observateur.)

Il est utile de parler des éléments symboliques de la dynamique et de les mettre ensuite en relation avec la vie réelle.

«Se passe-t-il quelque chose de semblable dans notre groupe ? Comment travaille-t-on au sein de notre organisation ?»

V. Variantes

On applique la même technique, mais en la divisant en deux étapes : la première comme expliquée précédemment mais ensuite, on montre la "production" devant tout le monde ainsi que les remarques de l'observateur, sans en discuter.

On entame la deuxième étape : on recommence à travailler en groupe avec les mêmes instructions, mais en corrigeant le travail selon les remarques des observateurs.

On se rassemble à nouveau pour comparer les résultats des deux étapes et pour en débattre.

Cette variante aide à mettre en évidence l'importance d'une évaluation critique et permanente du travail collectif, pour apprendre au fur et à mesure des erreurs commises.

Surmonter les obstacles

I. Objectif

- **Situer les problèmes à l'intérieur d'un groupe ou d'un travail**
- **Planifier un travail en tenant compte des obstacles potentiels**

II. Déroulement

1. On se base sur la réalité concrète des participants (leurs problèmes, leurs plans de travail et d'intégration), on prépare du matériel qui aide à identifier leurs problèmes.

-«Sur cette feuille, on avait noté les activités et les objectifs qu'on s'était fixés. Lisons-la et voyons ce que nous avons réussi à faire jusqu'à présent.»

-«On n'a pas réussi à amener de nouveaux membres.»

-«Oui, mais on a mis sur pied un journal.»

2. On prépare à l'avance une série de questions basiques qui permettent de situer les «obstacles» rencontrés par le groupe dans la réalisation de son plan de travail ou dans son fonctionnement.

Tout le monde doit répondre à ces questions honnêtement et de manière critique, que ce soit individuellement ou par groupes (selon le nombre de participants et le temps dont on dispose).

«Quels sont les défauts personnels qui empêchent d'atteindre les objectifs ?»

«Quels obstacles a-t-on remarqué à l'intérieur du groupe qui nous empêchent de réaliser nos programmes ?»

«Quels sont les obstacles externes qui nous empêchent d'atteindre nos objectifs ?»

3. Chaque groupe ou personne écrit son avis sur une fiche (une idée par fiche).
4. On classe les fiches. On commence par la première question, puis on continue ainsi de suite.
5. Une fois qu'on a classé une question, on analyse quel est l'obstacle principal, et ainsi de suite pour les autres questions.
6. Ensuite, on continue de classer les questions et on utilise le même procédé pour trouver comment surmonter les obstacles principaux.

III. Application

- Cet exercice est très utile pour évaluer et corriger les erreurs des participants qui travaillent en groupe.
- Cette technique permet de commencer le processus de planification.

Les champs de force

I. Objectif

- **Identifier les problèmes d'un groupe ou d'une organisation à un moment concret**
- **Cette technique permet d'analyser les forces positives et négatives au sein d'une organisation ou d'un groupe à un moment précis**

II. Matériel

- Feuilles de papier et crayons
- Tableau ou grand papier

III. Déroulement

1. L'animateur explique l'objectif poursuivi dans l'exercice.

Par exemple :

«Grâce à cet exercice, nous allons répertorier les éléments négatifs et positifs de la situation économique dans notre coopérative. Sur ce graphique, la ligne centrale représente notre situation actuelle. Les quatre lignes supérieures représentent ce qu'il y a de positif pour l'instant dans notre coopérative. Les «forces» ou lignes inférieures sont les difficultés auxquelles on doit faire face pour l'instant. On donne un numéro correspondant à chaque «force» selon l'importance qu'on lui donne. Plus la force est près de la ligne centrale (la ligne qui représente «aujourd'hui»), plus elle est urgente et importante.»

2. Chaque participant établit une liste des forces positives et négatives du groupe ou de l'organisation (concernant l'aspect sur lequel on veut travailler), en choisissant les plus importantes.
3. On forme des groupes où on met en commun les listes élaborées par chacun des participants. On fait un graphique qui représente le groupe où l'on peut lire l'ordre d'importance des éléments positifs et négatifs.
4. Chaque groupe présente ses conclusions devant tout le monde, on compare les graphiques des différents groupes ; après la discussion et la comparaison entre les groupes ; on élabore un graphique qui représente l'avis du groupe dans son entièreté.
5. Une fois que le «graphique final» est élaboré, on passe à la discussion, on étudie plus en détail les forces négatives pour pouvoir y donner des solutions et maintenir les forces positives.

IV. Application

Cette technique est utile pour analyser rapidement un aspect particulier d'une organisation ou d'un groupe, car elle permet à la fois de décrire la situation et de planifier les tâches immédiates à effectuer.

Regardons plus loin...

I. Objectif

Soutenir un groupe pour qu'il s'organise et réalise des activités concrètes

II. Matériel

- Feuilles de papier et crayon (pour chaque participant)
- Tableau ou panneau

III. Déroulement

1. Chaque participant répond par écrit à une question sur le groupe ou le projet qui a été préparée à l'avance par l'animateur.

Exemple :
«*Quelles sont les étapes de préparation nécessaire au bon déroulement du projet ?*»

2. On forme des groupes de 2-3 personnes (selon le nombre de participants) pour mettre en commun les réponses données. Cette mise en commun permet d'imaginer un modèle idéal que les participants doivent détailler et dont ils doivent expliquer le fonctionnement.

Chaque groupe doit s'organiser pour travailler durant cette étape : nommer un animateur, prendre note de ce qui est dit, contrôler le temps qui a été imparti.

3. Chacun présente son modèle idéal (écrit sur un panneau) devant l'entièreté du groupe. L'animateur doit prendre note de tous les points communs entre les différents panneaux et poser des questions aux participants pour faire remarquer les aspects économiques, culturels, organisationnels, etc. qui auraient été oubliés.
4. Sur base de la discussion, on peut choisir un des modèles parce qu'il a plus de qualités ou parce qu'il est plus facile à réaliser. On peut également créer un modèle récapitulatif qui serait à la fois de "qualité" et "réalisable".
5. En se basant sur le modèle choisi, on détaille les besoins les plus urgents à résoudre et les actions à mettre sur pied.
6. Ensuite, on établit un plan sur la manière dont on pourrait mettre en route d'autres actions pour atteindre "le modèle idéal".

On détaille les activités à réaliser :

- actions à mener
- contrôles
- évaluations
- responsables

On peut utiliser le modèle suivant :

- Que va-t-on faire?
- Pourquoi va-t-on le faire?
- Comment ?
- Qui ?
- Avec quels moyens ?
- Quand ?
- Où ?
- Délais ?

On peut discuter de ces différents points en groupes pour pouvoir faire une mise en commun plus tard.

IV. Application

Cette technique est très utile à appliquer dans des groupes qui ont besoin de trouver une méthode de travail et de planifier des actions concrètes.

V. Recommandations

Pour appliquer cette technique, il faut avoir du temps. On peut diviser cette technique en plusieurs points. Les animateurs doivent juger à quels moments il est préférable et plus utile de travailler en groupes ou tous ensemble.

Épreuves

I. Objectif

Exercice de planification, de logique et de jugement pratique face à des faits concrets

II. Matériel

- Photocopies du graphique et des instructions
- Crayons
- Grande feuille ou tableau sur lequel on dessine le plan indiquant où se situent les endroits où il faut passer les épreuves

Exemple :

Maison – magasin de café – poste – cordonnier – laitier – bureau – boulanger – garage – gare – librairie – tailleur.

III. Déroulement

1. On distribue à chaque participant une feuille avec le plan et les instructions.
2. Les instructions sont les suivantes :

Vous devez sortir de votre maison à 9h15, passer une série d'épreuves et être de retour à 13h. Pour aller de votre maison à la gare, il faut 30 minutes. Le bureau où vous devez payer vos impôts ferme à 10h. Les commerces et la poste ferment à 12h et la boulangerie ouvre à 11h. Vous devez faire tout le trajet à pied. Les épreuves sont les suivantes :

1. Porter une paire de chaussures au cordonnier.
 2. Aller chercher une machine à écrire au garage.
 3. Porter un sac au tailleur.
 4. Envoyer un paquet de 10 kg à la poste.
 5. Payer vos impôts au bureau.
 6. Acheter du pain.
 7. Acheter ½ kg de café.
 8. Attendre des amis qui arrivent à la gare à 12h30.
 9. Acheter un livre.
 10. Acheter 250 gr de beurre chez le laitier.»
3. Chaque participant doit écrire l'ordre dans lequel il effectuerait toutes les missions.
 4. La solution est la suivante:
 1. Bureau
 2. Poste
 3. Cordonnier
 4. Tailleur
 5. Librairie
 6. Boulangerie
 7. Laitier
 8. Magasin de café
 9. Garage
 10. Gare

5. On accorde un temps suffisant selon le groupe (20 minutes = temps adéquat).
6. En fonction du nombre de participants, on peut comparer les réponses en groupes, ou avec tout le monde jusqu'à avoir trouvé les réponses correctes.

IV. Discussion

On analyse la logique des réponses, la façon dont on doit prendre en compte les faits concrets pour planifier les actions. L'importance de la planification et la façon dont nous l'appliquons dans la réalité.

V. Application

Il est utile d'appliquer cet exercice comme motivation à l'étude de la planification, mais également comme exercice d'abstraction et de logique.

La cible

I. Objectif

Cet exercice permet d'évaluer le lien entre les objectifs, les actions qu'un groupe s'est donné de réaliser, et les nécessités concrètes auxquelles il doit faire face

II. Matériel

- Grande feuille de papier ou panneau (50cm x 50cm)
- Cartes ou petits papiers

III. Déroulement

1. L'animateur prépare à l'avance quelques «cibles» sur des panneaux, en-dessous desquelles il note les objectifs (ou des actions) que le groupe s'est donné de réaliser.

Exemple :

Obtenir notre autofinancement

Avoir une plus grande participation de la communauté

Arriver à une collaboration plus étroite entre les dirigeants et la base

2. Les participants rédigent (en groupes ou individuellement) des petits papiers qui décrivent une nécessité importante vécue actuellement par le groupe (une sur chaque petit papier). Le nombre de petits papiers dépend de la situation concrète.
3. Ensuite, on met en commun les petits papiers pour voir ceux qui sont communs (voir le déroulement du «brainstorming»)
4. On place les cibles afin qu'elles soient visibles par tout le monde. Chacun à son tour (seul ou en groupe) place les petits papiers des nécessités sur la cible de l'objectif correspondant.

Si l'objectif répond directement à cette nécessité, on place le papier au centre de la cible.

Si l'objectif ne répond que partiellement à la nécessité, on place le papier plus ou moins éloigné du centre de la cible.

5. Une fois que tous les petits papiers ont été placés, on passe à l'évaluation :
On voit si :
 - Les objectifs étaient bien formulés (beaucoup de papiers au centre de la cible).
 - Les objectifs nécessitent des modifications (beaucoup de papiers autour du centre)
 - Il faut changer les objectifs (papiers en dehors de la cible)

IV. Application

Cette technique est très utile pour les évaluations partielles d'un plan de travail déjà élaboré.

V. Suggestion

On peut modifier le contenu de la technique de manière créative, pour évaluer les liens entre différents aspects (domaine de travail/objectifs, activités/ressources, etc.)

La marelle

I. Objectif

Apprendre et mettre dans l'ordre les différentes étapes de la planification

II. Matériel

- Craie ou marqueurs
- Une pierre ou boule de papier mouillé

III. Déroulement

1. On dessine sur le sol une marelle et, dans chaque case, on écrit une des étapes du processus de planification, sans les mettre dans l'ordre.

Exemple :

Evaluation – responsables et participants – exécution – objectifs – analyse des ressources et obstacles – diagnostic – activités

2. Le joueur doit choisir un petit objet (pierre, vis, boule de papier mouillé, etc.) et le déposer sur la case qu'il pense représenter la première étape du processus de planification. Ensuite il joue à la marelle en sautant sur un pied et en ramassant son objet. Il retourne à la case de départ, sans toucher les lignes de la marelle.
3. Une fois qu'il a fini, l'animateur demande au groupe si la case que le joueur a désignée est correcte. On discute de la réponse ensemble et, dans le cas où le joueur ne s'est pas trompé, le jeu continue de la même manière avec l'étape suivante. Si le joueur est dans l'erreur, il cède sa place au joueur suivant. Celui qui termine le premier correctement toutes les étapes est déclaré vainqueur.

IV. Recommandations

Il faut exploiter toutes les possibilités du jeu telles qu'on les découvre (si l'objet lancé par le joueur tombe en dehors des limites de jeu, le joueur a perdu ; il en va de même lorsque le joueur tombe ou s'aide avec les mains, etc.)

Il est préférable de former des équipes et de désigner un représentant pour jouer à la marelle.

L'animateur doit orienter les réponses et décider si le mouvement est correct (il peut arriver que les participants pensent qu'une étape est correcte alors qu'elle ne l'est pas).

Planifier, c'est gagné !

I. Objectif

Apprendre à mettre dans l'ordre les différentes étapes de la planification

II. Matériel

Grandes cartes (15 x 25cm) sur lesquelles on écrit une étape d'un processus de planification (comme si c'était les cartes d'un jeu de cartes)

Exemple :

1. *Réaliser un diagnostic des nécessités*
2. *Formuler des objectifs*
3. *Définir des objectifs*
4. *Analyser les ressources dont on dispose*
5. *Programmer des activités*
6. *Répartir le temps*
7. *Exécuter les activités*
8. *Evaluation*

III. Déroulement

1. On crée un jeu de cartes de plus qu'il n'y a d'équipes.
2. On divise les participants en groupes de quatre.
3. On mélange les cartes et on en distribue entre les équipes (8 cartes par équipe s'il y a 8 cartes différentes). Le reste des cartes formera la pioche au centre de la table (posée face cachée).
4. Le but du jeu est de ne plus avoir de cartes en double et donc d'avoir les différentes étapes d'un processus de planification.
5. On joue comme dans un vrai jeu de cartes : un premier groupe dépose sur la table une carte qu'il a en double, face vers le haut, et en prend une nouvelle sur la pioche (il peut seulement changer une carte à la fois).
6. Si le groupe de gauche a besoin de cette carte, il la prend (et n'en prend pas une nouvelle du tas). Et ainsi de suite.
7. Une fois que les groupes ont neuf cartes différentes, ils doivent les mettre dans l'ordre correct des étapes d'un processus de planification.
8. L'animateur joue le rôle du juge. Lorsqu'une équipe constate une erreur chez ses voisins, elle doit replacer correctement les cartes. Chaque équipe doit avoir discuté de l'ordre proposé pour pouvoir se défendre face au groupe.



5.

Dynamiques de présentation et d'animation

L'objectif des dynamiques d'animation appliquées à l'éducation populaire consiste à développer au maximum la participation et créer un environnement de fraternité et de confiance.

Ces dynamiques doivent être employées durant certains moments de la formation :

- au début de la formation afin d'**intégrer les participants**.
- après des moments intenses ou fatigants pour que les participants puissent se relaxer, se reposer et **évacuer les tensions éventuelles**.

L'abus de ces techniques d'animation peut empêcher la bonne continuation de la formation, c'est pourquoi l'animateur ne doit jamais perdre de vue l'objectif poursuivi par ces techniques.

Présentation par couples

I. Objectif

Présentation, animation

II. Déroulement

Les animateurs donnent les indications suivantes : la présentation se fera par couple. Chaque personne cherche un compagnon qu'il ne connaît pas et discute avec lui pendant 5 minutes. Les couples devront échanger des informations personnelles (par exemple : leur nom, leur motivation à assister à cet atelier, leurs attentes, des renseignements sur leur travail, leur origine, ce qu'ils aiment ou détestent, etc.). Après, chaque participant présentera son compagnon à l'assemblée.

Lucie est professeur, elle travaille avec des petits enfants, elle pèse 54 kg, elle a un fiancé et veut continuer à étudier.

La durée de cette dynamique dépend du nombre de participants. En général, on donne un maximum de 3 minutes à chaque couple pour se présenter à l'assemblée.

III. Recommandations

- Les renseignements recueillis sur l'autre doivent être exprimés devant l'assemblée globalement, simplement et brièvement.
- L'animateur doit être attentif à rendre la présentation animée et variée.

IV. Quand utiliser cette technique ?

Son utilisation est recommandée pour commencer un atelier ou un module éducatif.

V. Variantes

Présentation subjective :

1. On emploie la même méthode, sauf que chaque personne choisit un animal, ou une chose, auquel il s'identifie (par exemple : certains aspects de son travail, son caractère, etc.). Ensuite la personne explique pourquoi elle se compare à tel animal ou à telle personne.

J'ai choisi la fourmi parce que j'aime bien être tout le temps occupée et je cours toujours d'un côté à l'autre.

On appelle cette variante "présentation subjective". On peut l'expliquer ou la jouer. Par exemple : une fois que les informations ont été échangées au sein du couple, celui qui présente l'autre mime la fourmi. L'assemblée essaie d'identifier l'animal mimé. Ensuite on explique pourquoi le compagnon s'est comparé à la fourmi.

2. Lorsqu'on travaille avec des gens qui se connaissent assez bien, les couples se forment entre les personnes qui se connaissent le mieux et chacun a une minute pour s'imaginer quel est l'animal que va choisir son compagnon, sans le lui dire.

On commence la présentation devant le groupe en donnant les caractéristiques de base de son compagnon, puis on le compare en mimant l'animal ou en expliquant simplement, comme dans la variation précédente.

VI. Recommandations

Il est recommandé de donner des instructions précises sur la manière de former les couples, sur le type de renseignements personnels à échanger et de donner des exemples de comparaison possibles.

L'ami secret

I. Objectif

Créer un climat de fraternité et d'intégration

II. Matériel

Petits papiers et stylos (ou crayons)

III. Déroulement

1. Le premier jour de l'atelier ou du cours, on demande à chacun des participants d'écrire sur un petit papier son nom, ce qu'il fait dans la vie et quelques renseignements personnels (comme, par exemple, les choses qui lui plaisent, etc.). Une fois que tous les participants ont écrit leur nom, on met les petits papiers dans un sac et on les mélange. Ensuite, chaque personne pêche un petit papier au hasard, sans le montrer à personne. Le nom écrit sur le papier est celui de son «ami secret».
2. Une fois que tout le monde a son ami secret, on explique que durant la période où on va travailler ensemble, on doit entrer en contact avec l'ami secret sans que ce dernier ne le remarque. Ce mode de communication vise à susciter l'enthousiasme d'une manière sympathique et fraternelle, en faisant des blagues, en reconnaissant ce que chacun apporte, en faisant des critiques constructives, etc.
3. Cela demande qu'on observe notre ami secret et que chaque jour on communique avec lui (au moins une fois) en lui envoyant un petit mot ou un petit cadeau (selon notre imagination).
4. Le dernier jour de l'atelier, on révèle les amis secrets. Chacun à son tour dit qui il croit être son ami secret et pourquoi. Ensuite, il découvre si c'est juste ou pas et le véritable ami secret se manifeste. C'est à son tour maintenant de découvrir son ami secret et ainsi de suite, jusqu'à ce que chacun ait trouvé le sien.

Je pense que mon ami secret est Basile parce que ses messages étaient très romantiques.

IV. Recommandations

Pour que votre message arrive à votre ami secret, demandez à un autre participant de l'envoyer, ou placez-le à un endroit bien précis où vous savez que votre compagnon le trouvera. Personne ne doit trahir le secret.

Danse de présentation

I. Objectif

Apprendre à se connaître, découvrir des affinités en fonction d'objectifs ou intérêts communs

II. Matériel

- Une feuille de papier pour chaque participant
- Des crayons
- Des épingles de sûreté ou du papier collant
- Quelque chose pour faire du bruit : un radio-cassettes, un tambour ou deux cuillères

III. Déroulement

1. On pose une question précise, comme par exemple : «Qu'est ce qui te plaît le plus dans ton travail ? La réponse doit être brève (par exemple: «Préparer le terrain pour les semailles» ou «Le fait d'être en contact avec les gens», ou encore «La possibilité d'être créatif»).
2. Sur le papier, chacun écrit son nom et la réponse à la question et l'attache avec une épingle de sûreté ou du papier collant sur son pull, devant ou dans le dos.
3. On met de la musique et tout le monde danse durant un temps suffisant pour pouvoir repérer les participants qui ont des réponses semblables.
4. Quand on rencontre des personnes avec des réponses similaires, on leur prend le bras et on continue à danser et à chercher de nouveaux compagnons qui pourraient faire partie du groupe.
5. Quand la musique s'arrête, on peut voir combien de groupes se sont formés et s'il y a beaucoup de personnes seules. On donne une deuxième chance à tout le monde pour trouver son groupe.
6. Une fois que la majorité des gens a formé un groupe, on arrête la musique. On leur donne un petit moment pour pouvoir échanger entre eux les raisons de leurs réponses.
7. Ensuite, chaque groupe explique à tout le monde sur base de quelles affinités il s'est formé, quelle est l'idée du groupe sur le sujet et donne le nom de tous ses membres. Les participants qui sont restés seuls expliquent aussi leur réponse.

IV. Recommandations

La question formulée doit être adaptée au type de participants. Elle peut être appliquée, par exemple, pour connaître l'opinion qu'ils ont concernant un aspect particulier sur lequel ils vont travailler durant le cours ou l'atelier.

Secouez le panier !

I. Objectif

Présentation

II. Déroulement

1. Tous les participants forment un cercle, chacun s'assied sur une chaise. L'animateur reste debout au centre.
2. On explique aux participants que tous ceux assis à leur droite sont appelés «ananas» (ou un autre fruit). Ceux qui sont à leur gauche sont appelés «oranges» (ou un autre fruit)». En plus, nous devons tous connaître le prénom des deux personnes qui nous entourent.
3. Lorsque l'animateur montre du doigt un participant en lui disant «ananas», ce dernier doit donner le prénom du participant assis à sa droite. S'il lui dit «orange», le participant donne le prénom de la personne assise à sa gauche. Si la personne interrogée se trompe ou qu'elle met plus de 3 secondes à répondre, elle change de place avec l'animateur et se retrouve au milieu du cercle.
 - « *Ananas !* »
 - « *Lui, c'est Arthur.* »
 - « *Non, désolé, moi c'est Charles !* »
 - « *C'est moi Arthur !* »
4. Au moment où on dit «Secouez le panier !», tout le monde doit changer de place. Celui qui est au centre doit profiter de ce moment pour s'approprier une chaise et laisser quelqu'un d'autre au milieu.

III. Recommandations

- Pour être intéressante, cette dynamique doit se faire rapidement car chaque fois qu'on dit «Secouez le panier !», le nom des ananas et des oranges varie. De toute façon, il est préférable qu'on ait déjà demandé 3 ou 4 fois le nom du fruit avant de secouer le panier.
- Cette dynamique est utilisée pour favoriser la mémorisation des prénoms durant un cours ou un atelier, mais elle n'est pas la plus adéquate pour une première présentation.
- Généralement, on applique cette technique le deuxième jour, après avoir utilisé une autre dynamique de présentation le premier jour.

La toile d'araignée

I. Objectif

Présentation, intégration

II. Matériel

Une pelote de corde, une pelote de laine, etc.

III. Déroulement

1. Les participants sont debout et forment un cercle. Un d'entre eux reçoit la pelote de corde et doit dire son prénom, son origine, le type de travail qu'il effectue, sa motivation à participer à l'atelier, etc.
2. Ensuite, il prend un bout de la corde et lance la pelote à un autre participant qui, à son tour, doit se présenter de la même façon. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les participants soient reliés entre eux par un genre de toile d'araignée.
3. Une fois que tout le monde s'est présenté, celui qui a la pelote en main doit la renvoyer à celui qui la lui a donnée, en répétant les informations que ce dernier lui a transmises. Celui-ci fait de même à son tour, afin que la pelote reprenne la même trajectoire mais en sens inverse, jusqu'à ce qu'elle revienne au participant qui l'avait lancée en premier.

Au début du jeu, il faut prévenir les participants du fait qu'ils doivent être attentifs à la présentation de chacun, car ils ne savent pas qui va recevoir la pelote et ils devront être capables plus tard de répéter les informations données par le joueur qui leur a lancé la balle.

Euh...je m'appelle Carola, je suis Mexicaine et je travaille avec les femmes...

Les proverbes

I. Objectif

Présentation et animation

II. Matériel

Fiches sur lesquelles on aura préalablement inscrit des morceaux de proverbes populaires (chaque proverbe est divisé en deux parties : le début sur une fiche, la fin sur une autre).

III. Déroulement

Cette dynamique se combine avec la présentation par couples. On répartit les fiches entre les participants et on demande à chacun de retrouver la personne qui possède l'autre partie du proverbe. Ainsi, on forme les couples qui échangeront les informations utiles pour la présentation.

Rien ne sert de courir... Il faut partir à temps.

À quelque chose...malheur est bon.

Un tien vaut mieux que... deux tu l'auras.

IV. Recommandations

On peut essayer de trouver des proverbes peu connus pour pouvoir les apprendre.

Les prénoms écrits

I. Objectif

Se présenter, se mettre dans l'ambiance

II. Matériel

- Fiches
- Épingles de sûreté ou papier collant

III. Déroulement

1. Une douzaine de participants forment un cercle et chacun d'entre eux accroche sur son pull une fiche avec son prénom.
2. On donne un certain temps pour que chacun essaye de mémoriser le prénom des autres.
3. Lorsque ce laps de temps est passé, tout le monde enlève sa fiche et la fait passer à droite durant quelques minutes, puis on s'arrête.
4. Etant donné que chacun a en main une fiche qui n'est pas la sienne, il doit en retrouver le propriétaire et la lui rendre en moins de dix secondes. Celui qui reçoit une fiche qui n'est pas la sienne a le droit de donner un gage.
5. L'exercice continue jusqu'à ce que tous les participants connaissent les prénoms de tout le monde.

Les embarcations

I. Objectif

Animation

II. Nombre de participants

Minimum 15

III. Déroulement

Tous les participants se mettent debout. Ensuite, l'animateur raconte l'histoire suivante :

« Nous naviguons sur un énorme bateau, mais une tempête fait rage et le bateau coule. Pour nous sauver, nous devons monter dans une embarcation de secours. Mais chaque embarcation ne peut contenir que X (dire un chiffre) personnes. »

« Le groupe doit alors former des cercles contenant le nombre exact de personnes qui peuvent entrer dans chaque embarcation. S'il y a plus, ou moins, de personnes, on déclare que la barque a coulé et ces participants doivent s'asseoir. »

Immédiatement après, on change le nombre de personnes qui peuvent entrer dans chaque barque tout en éliminant

les noyés. Et on continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un petit groupe de survivants au naufrage.

« Seules trois personnes peuvent entrer dans chaque embarcation ! Il y en a quatre ici : noyés ! »

« Et maintenant, ce sont des barques de cinq ! »

« Des embarcations à deux ! »

IV. Recommandations

- Il faut donner 5 secondes pour que les barques se forment avant de les déclarer noyées.
- Comme dans toute dynamique d'animation, les ordres doivent être donnés rapidement pour la rendre animée et surprenante.

Le facteur

I. Objectif

Animation

II. Matériel

Chaises

III. Déroulement

On forme un cercle avec toutes les chaises, une pour chaque participant. On retire une chaise et celui qui reste debout se place au milieu du cercle et commence le jeu.

Il dit, par exemple : *« J'ai du courrier pour tous ceux qui portent la moustache »*; tous ceux qui portent la moustache doivent changer de place. Celui qui n'a pas de chaise reste au milieu et refait de même, en inventant une nouvelle particularité, par exemple : *« J'ai du courrier pour tous ceux qui ont des chaussures noires »*, etc.

« J'ai du courrier pour tous ceux qui... »
« ... se sont lavés aujourd'hui ! »

Cette dynamique peut aussi être utilisée pour mettre en évidence certaines caractéristiques comme : le type de travail, l'origine, etc.

Exemples :

« J'ai du courrier pour les habitants qui n'ont pas d'eau. »
« J'ai du courrier pour les nomades. »
« J'ai du courrier pour les ouvriers. »

Queue de vache !

I. Objectif

Animation

II. Déroulement

Tout le monde s'assied en cercle. L'animateur reste au milieu, il commence par poser une question à l'un des participants ; la réponse doit toujours être « la queue de vache », tout le groupe peut rire sauf celui qui répond. S'il se met à rire, il doit aller au centre et reçoit un gage.

Si le participant qui est au centre tarde trop pour poser une question, il reçoit un gage.

Exemple :
« Qu'est-ce que tu aimes le plus chez ta fiancée ? »
« La queue de vache »

III. Recommandations

Le groupe peut remplacer la réponse « queue de vache » par n'importe quelle autre réplique qui s'identifie mieux au groupe ou à l'endroit.

Le double cercle

I. Objectif

Animation

II. Matériel

- un grand espace
- un nombre limité de participants
- une radio puissante ou tout autre matériel qui fait du bruit

III. Déroulement

- On divise les participants en deux groupes égaux. Si on peut séparer les hommes des femmes, c'est encore mieux.
Un des deux groupes forme un cercle en se tenant par les bras et en regardant vers l'extérieur du cercle. L'autre groupe forme un cercle autour du premier, en se tenant les mains et en regardant vers l'intérieur. On demande que chaque membre du cercle extérieur se place face à une personne du cercle intérieur. Ils forment alors un couple. Chacun doit bien regarder qui est en face de lui.
- Une fois que les couples sont identifiés, tout le monde se retourne. Le cercle intérieur regarde maintenant vers l'intérieur et le cercle extérieur vers l'extérieur.
- La musique se met en route (ou tout autre instrument qui fait du bruit). Chaque fois que l'on entend de la musique, les cercles doivent tourner vers la gauche (ce qui fait que les deux cercles tournent dans des sens opposés). Lorsque la musique s'arrête, chacun doit retrouver son compagnon, le prendre par la main et s'asseoir à terre. Le dernier couple assis perd le jeu et sort du cercle. L'animateur peut interrompre la musique à tout moment.
- Les couples sortis du jeu forment, par la suite, le jury qui déterminera chaque fois le couple perdant.
- La dynamique continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul couple : le couple gagnant.

IV. Recommandations

On peut aussi utiliser cette technique pour faire les présentations, en lui ajoutant des éléments de la présentation par couples et de la présentation subjective.

Un homme de principes

I. Objectif

Animation

II. Déroulement

Tous les participants s'asseyent en cercle. L'animateur est au centre et il commence le jeu en racontant une histoire où toutes les phrases doivent commencer par une lettre déterminée.

Exemple :

- « *J'ai un oncle qui est un homme de principes. Pour lui, tout doit toujours commencer par la lettre P. Ainsi, sa femme s'appelle...* »
- « *...euh... Patricia !* »
- « *Elle aime beaucoup manger des...* »
- « *...patates !* »
- « *Et un jour, elle est allée promener à ...* »
- « *Pékin !* »
- « *Et là, elle a trouvé un...* »
- « *...euh...un plumeau !* »

Celui qui se trompe ou qui met plus de 4 secondes à répondre doit aller au milieu du cercle et reçoit un gage. Après quelque temps, on change de lettre. Les questions doivent être rapidement posées.

Expression corporelle

I. Objectif

Animation

II. Matériel

Petits papiers

III. Déroulement

On écrit sur des petits papiers des noms d'animaux (mâles et femelles), par exemple : lion sur un papier, lionne sur un autre. Il faut autant de papiers que de participants.

On distribue les papiers et durant 5 minutes, chaque participant doit mimer (sans faire de bruit) l'animal qu'il a pêché et retrouver sa moitié. Quand le joueur croit qu'il a retrouvé sa moitié, il lui prend le bras et les deux

s'éloignent du groupe en restant silencieux. Le joueur ne peut pas divulguer à sa moitié l'animal qu'il représente.

Une fois que tous les animaux sont en couple, chacun dit l'animal qu'il représentait pour voir s'ils étaient bien assortis. Le couple peut aussi mimer l'animal une seconde fois afin de faire deviner au reste du groupe leur animal et voir s'ils forment le bon couple.

L'assassin

I. Objectif

Animation

II. Déroulement

- Avant de commencer le jeu, on dit discrètement à certains participants qu'ils vont être les «assassins» (à peu près un assassin pour dix personnes). On leur explique que lorsqu'ils clignent de l'œil ou ferment l'œil, les personnes visées meurent. Les assassins doivent le faire très discrètement pour ne pas être découverts. Les assassins doivent se connaître entre eux pour ne pas se tuer mutuellement.
- Ensuite, en présence de tous les participants, l'animateur explique qu'on est tous menacés par des assassins, mais qu'on ne sait pas qui ils sont. Il montre le signal qu'utilisent les assassins pour tuer leurs victimes. On doit donc tous être attentifs pour retrouver les assassins car on ne sait pas combien ils sont.
- Ceux qui sont tués par un clin d'œil de l'assassin doivent compter dans leur tête jusque cinq (pour donner le temps à l'assassin de se retourner) puis ils poussent un cri et tombent morts. Chacun doit marcher rapidement, discuter avec tout le monde sans se regrouper ni s'arrêter, et être très attentif.
- On demande à deux ou trois participants de faire les ambulanciers lorsque l'un des leurs tombe à terre. On leur demande de simuler la sirène de l'ambulance et ils doivent arriver directement après que leur compagnon ait poussé un cri.
- On demande à un troisième volontaire de jouer le rôle du juge. Tous les participants ont le devoir de dénoncer ceux qu'ils pensent être les assassins. Quand un participant dénonce quelqu'un, il expose ses soupçons et justifie son accusation en présence du juge. L'accusé doit dire la vérité, s'il est l'assassin ou pas. Dans le cas où l'accusé serait coupable, le juge l'emmène en prison. Par contre, s'il est innocent, c'est celui qui a fait un faux témoignage qui va en prison.

Le jeu se termine lorsque tous les assassins ont été découverts ou bien quand ils ont tué tout le monde.

III. Recommandation

Les ambulanciers et le juge doivent être provocateurs car ils animent le jeu.

L'animateur doit sans cesse mettre la pression sur les participants, il dénombre les pertes humaines et les prisonniers tout en animant la dynamique.

Le chaos

I. Objectif

Animation

II. Matériel

Crayon et papier

III. Déroulement

On répartit une série de petits papiers (autant de papiers que de participants) sur lesquels l'animateur a écrit une série d'actions. Chaque participant doit jouer l'action qui se trouve sur son papier, au moment indiqué.

Après avoir expliqué cela, l'animateur donne le signal de départ et tout le monde doit jouer son action. Il donne ensuite un autre signal pour que tout le monde s'arrête, et ainsi de suite plusieurs fois.

Danser, chanter, miauler, sauter comme un lapin, chatouiller les autres...

IV. Variantes

On peut préparer une série de petits papiers sur lesquels on demande à plusieurs participants de s'associer avant de réaliser l'action. Par exemple : vache, traire, etc. Pour cette variation, il faut donner un temps plus long pour que les différents participants qui prennent part à l'action puissent se retrouver.

Prise de foulards

I. Objectif

Animation

II. Matériel

- Corde
- Foulards ou papiers avec papier collant

III. Déroulement

- Tous les participants accrochent un foulard à leur ceinture, dans le dos, sans le nouer. Ensuite, ils passent leur bras gauche derrière leur dos et ils l'attachent au coude de leur bras droit avec un bout de corde (ce qui réduit considérablement la capacité de mouvement du bras droit).
- Une fois que tout le monde est prêt, on donne le signal de départ du jeu et chacun doit essayer d'enlever les foulards des autres participants. Le gagnant est celui qui a réussi à enlever le plus grand nombre de foulards sans perdre le sien.
- Si on a perdu son foulard ou si on libère son bras gauche pour attraper un foulard, on doit sortir du jeu.

Le pont

I. Objectif

Animation

II. Matériel

- Des chaises bien solides
- Des cartons (suffisamment grands pour pouvoir mettre deux pieds dessus) ou du papier épais

III. Déroulement

On forme deux équipes du même nombre de participants. On place les chaises ou les cartons en deux lignes parallèles.

Chaque joueur monte sur une chaise (ou se place sur un carton). On met une chaise (ou un carton) inoccupée en plus au bout de chaque ligne.

Le dernier joueur prend la chaise inoccupée (ou le carton) et la passe à son voisin et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle arrive dans les mains du premier joueur. Ce dernier la dépose sur le sol et monte dessus. Toute la file avance alors d'une place afin qu'il reste une nouvelle chaise (ou carton) inoccupée.

On fixe une ligne d'arrivée et l'équipe gagnante est celle qui l'atteint la première (parce qu'elle a réussi à construire le pont). Au cours du jeu, si un joueur tombe, il est disqualifié. L'équipe continue la course mais elle doit faire passer deux chaises chaque fois.

Pauvre petit chat

I. Objectif

Animation

II. Déroulement

Tous les participants s'assoient en cercle. Un des joueurs devra être le chat. Il marche à quatre pattes et fait le tour jusqu'à s'arrêter devant l'un des participants. Il fait des grimaces et miaule trois fois. Chaque fois qu'il miaule, le joueur devant lequel il s'est arrêté, doit lui caresser la tête et lui dire «Pauvre petit chat» sans rire.

Celui qui rit perd et reçoit un gage, sort du jeu ou doit faire le chat. Il faut établir une des trois règles avant de commencer le jeu.

Rues et avenues

I. Objectif

Animation

II. Déroulement

Le groupe doit compter un minimum de vingt participants. On leur demande de former trois ou quatre files du même nombre de personnes chacune, l'une à côté de l'autre. Dans chaque file, les joueurs se donnent la main entre eux et forment ainsi les avenues. Au signal donné par l'animateur, ils se retournent et donnent la main aux joueurs des autres files de gauche et de droite, formant ainsi les rues. Chaque fois que l'animateur dit «rue» ou «avenue», les joueurs doivent se tourner dans le bon sens.

On demande deux volontaires : l'un va être le chat et l'autre la souris. Le chat doit poursuivre la souris à travers les rues et les avenues en essayant de l'attraper.

« Avenue ! »
« Rue ! »

Les autres doivent empêcher le chat de manger la souris. Pour cela, l'animateur doit être très attentif pour donner le signal au moment adéquat et ceux qui forment les rues et les avenues doivent rester concentrés pour changer rapidement.

Le chat et la souris ne peuvent pas passer à travers les poignées de main. Au moment où la souris se fait attraper, le jeu se termine et les joueurs peuvent changer de place pour jouer le rôle de l'animateur, du chat ou de la souris.

Conversation chiffrée

I. Objectif

Animation

II. Déroulement

Tout le monde s'assied en cercle. Un participant dit à son voisin de droite un chiffre quelconque, avec une intonation particulière (peur, rire, surprise, etc.). Le voisin doit lui répondre un autre chiffre avec les mêmes gestes et la même intonation. Ensuite, il change d'intonation pour communiquer un chiffre à son voisin de droite et ainsi de suite.

Si un participant n'imité pas bien l'intonation, réagit de manière différente ou attend quelques secondes avant de répondre, il perd, sort du jeu ou reçoit un gage.

Le jeu doit se dérouler rapidement, en utilisant beaucoup de gestes, d'expressions sur le visage et d'intonations pour donner vie à la conversation chiffrée.

« Deux mille trois cent vingt-quatre ! »
« Vingt-quatre ? Cinq cent trois ! »
« Un million six cent dix mille quatre cent huit ? »
« Six ! »

Mer - Terre

I. Objectif

Animation

II. Déroulement

Tous les participants se mettent debout. On les met un cercle ou en file selon l'espace disponible et le nombre de participants. On dessine une ligne qui représente le bord de mer derrière laquelle les participants se placent.

Lorsque l'animateur crie «mer», tous les participants sautent au-dessus de la ligne. Lorsque l'animateur crie «terre», ils doivent tous faire un bond vers l'arrière. Le jeu doit être rapide, ceux qui se trompent sont exclus.

«Mer !» - «Terre !»
«Mer !» - «Terre !»

Le court-circuit

I. Objectif

Animation

II. Déroulement

On demande à une personne de sortir. Le reste du groupe se met debout et forme un cercle en se tenant par la main. Le cercle est un circuit électrique dans lequel un bout du câble est dénudé. Celui qui est sorti doit alors trouver l'endroit en touchant toutes les têtes. Les participants se sont tous mis d'accord auparavant pour désigner, par exemple, la sixième personne comme étant la partie dénudée du câble. Lorsque le joueur touche cette tête, il provoque un court-circuit et tout le monde crie en même temps le plus fort possible.

Lorsqu'on appelle le joueur exclu du cercle, on lui explique seulement que le cercle constitue un circuit électrique, puis on lui demande de se concentrer pour découvrir le câble dénudé.

Cette dynamique est très simple mais a un impact important. Elle doit avoir lieu dans un climat de concentration générale.

Ça passe ou ça casse...

I. Objectif

Animation

II. Déroulement

On divise les joueurs en quatre groupes. Les groupes se placent le plus loin possible, aux quatre coins cardinaux. L'équipe du Nord face à l'équipe du Sud et l'équipe de l'Est face à l'équipe de l'Ouest.

« Un, deux et...trois ! »

À TROIS, les équipes doivent changer de place. Celle du Nord avec celle du Sud, et celle de l'Est avec celle de l'Ouest. L'équipe gagnante est celle qui arrive la première avec le plus grand nombre possible de ses membres. Une personne fait le policier et une autre le surveillant. À un moment donné, le policier crie « Halte ! » et tout le monde doit s'arrêter immédiatement. Ceux qui ne s'arrêtent pas doivent sortir du jeu ou reçoivent une pénalité pour leur équipe.

Le policier et le surveillant décident quels sont ceux qui n'ont pas obéi à l'injonction. Ceci fait, le policier crie « Passez ! » et la course continue.

L'animateur, ou un autre participant, joue le rôle du juge pour désigner le vainqueur.

III. Recommandations

Le policier doit être attentif pour dire « Halte ! » aux moments opportuns. On recommande de faire un petit essai pour voir si tout le monde a bien compris les instructions.

Les clins d'œil

I. Objectif

Animation

III. Déroulement

On divise les participants en deux groupes (avec un participant de plus dans le deuxième groupe). Le premier groupe constitue les « prisonniers », lesquels sont assis sur les chaises. Une chaise reste vide.

Le second groupe constitue les « gardiens » qui devront se mettre debout derrière chaque chaise.

La chaise vide a également un « gardien ».

Ce « gardien » doit faire un clin d'œil à l'un des prisonniers, lequel doit courir rapidement pour aller s'asseoir sur la chaise vide sans se faire toucher par son « gardien ». S'il est touché, il doit rester à sa place.

Si le prisonnier réussit à s'échapper, c'est au tour du gardien qui reste avec une chaise vide de faire un clin d'œil à un autre prisonnier.

Tout doit se faire rapidement.

II. Matériel

Un nombre de chaises correspondant à la moitié des participants, plus une

Le chef d'orchestre

I. Objectif

Animation, concentration

II. Déroulement

Les participants s'asseyent en cercle (sur des chaises ou sur le sol).

On choisit une personne qui sort de la pièce. Le groupe se met d'accord sur la personne qui va lancer le mouvement. Ce participant commence un mouvement et tout le monde doit le suivre (par exemple: bouger la tête, faire une grimace, bouger le pied, faire semblant de jouer un instrument de musique, etc.).

La personne qui était sortie rentre dans le cercle et doit découvrir qui a lancé le mouvement. Elle a trois chances pour l'identifier, sinon le groupe lui impose de faire quelque chose. Elle dispose aussi d'un temps limité (approximativement 3 minutes) pour découvrir qui a commencé le mouvement.

III. Recommandations

Le temps est un facteur de pression dans le jeu, ce qui le rend plus dynamique. L'animateur doit l'utiliser pour rendre le jeu plus enthousiasmant.

Exemple :

Après une minute ou deux, si le joueur n'a encore désigné personne, l'animateur commence à décompter les minutes à voix haute, etc.

IV. Variantes

- On applique les mêmes règles, sauf qu'on ne désigne personne mais qu'on décide à l'avance d'une série de mouvement (par exemple : d'abord la tête, ensuite la bouche, ensuite les épaules, etc.).
- On applique les mêmes règles, mais celui qui montre le mouvement est (sans le savoir) le participant qui est sorti de la pièce. Tout le monde imite les mouvements qu'il fait dès qu'il revient. Normalement, cette variante doit se jouer debout.

Debout – assis !

I. Objectif

Animation, concentration

II. Déroulement

Tout le monde s'assied en cercle. L'animateur commence en racontant une histoire qu'il invente. Quand, au cours de son récit, il dit le mot «Qui», tout le monde doit se lever, et quand il dit le mot «Non», tout le monde doit s'asseoir.

*« Il était une fois un homme qui marchait dans la rue. Il trouva un porte-clés et se demanda : À qui sont ces clés ? »
« Peut-être à Madame Rose ? Non, je ne crois pas... »
« Peut-être à Alfred ? Qui sait... »
« Je suis sûr que ce sont celles de... Ah, non ! Ce sont celles de Christine ! Qui l'eût cru ! »*

Quand quelqu'un ne se lève pas ou ne s'assied pas au moment où on dit «qui» ou «non», il est exclu du jeu ou reçoit un gage.

L'animateur peut commencer l'histoire et ensuite faire signe à un autre participant pour qu'il continue... et ainsi de suite.

Celui qui raconte l'histoire doit le faire rapidement pour dynamiser le jeu ; s'il ne le fait pas, il perd aussi.

BOUM!

I. Objectif

Animation, concentration

II. Déroulement

Tous les participants sont assis en cercle. À haute voix, chacun à son tour compte. Tous ceux qui ont un chiffre multiple de 3 (3-6-9-12, etc.) ou un chiffre qui se termine par 3 doivent dire BOUM au lieu de citer le chiffre. Le suivant doit continuer à compter normalement. Exemple: le premier dit UN, le deuxième DEUX, le troisième, qui est censé dire TROIS, dit BOUM et le suivant dit QUATRE.

« UN – DEUX – BOUM – QUATRE – CINQ – BOUM – SEPT – HUIT – NEUF... et non ! c'était BOUM ! »

Le perdant est celui qui ne dit pas BOUM ou qui se trompe lorsqu'il dit le chiffre suivant. Ceux qui perdent sont exclus du jeu et un nouveau tour recommence à partir du chiffre UN.

Il faut compter rapidement, c'est pourquoi un participant qui hésite plus de cinq secondes est disqualifié.

Les deux derniers joueurs ont gagné.

On peut compliquer le jeu en utilisant de plus grands multiples, ou en combinant les multiples de trois avec les multiples de cinq, par exemple.

Ça me rappelle quelque chose...

I. Objectif

Animation, concentration

II. Déroulement

Un des participants évoque un souvenir à voix haute. Le reste du groupe enchaîne en exprimant ce à quoi ça lui fait penser.

«Je pensais à une poule»
«Ah ! Ça me rappelle...des œufs.»
«Ça me fait penser aux poussins !»
«Oh ! Ça me rappelle une chanson !»

Les phrases doivent s'enchaîner rapidement. Celui qui tarde plus de 4 secondes à répondre reçoit un gage ou est exclu du jeu.

Le monde

I. Objectif

Animation, concentration

III. Déroulement

Le nombre de participants est illimité. On forme un cercle et l'animateur explique qu'il va lancer la pelote, en citant un des éléments suivants: AIR, TERRE ou MER. La personne qui reçoit la pelote a 5 secondes pour donner le nom d'un quelconque animal qui vit dans cet élément.

Dès qu'un participant crie «MONDE» en jetant la pelote, tout le monde doit changer de place.

- «TERRE ! un, deux, trois...»
- « Euh...CHAT !»
- «MONDE !»

II. Matériel

Pelote ou mouchoir noué ou boule de papier

Il relance immédiatement la pelote à un autre, par exemple en disant «MER», et ainsi de suite.

Le perdant est celui qui ne répond pas rapidement ou qui cite un animal inapproprié.

L'animateur chronomètre les 5 secondes et doit mettre la pression sur les participants.

Jacques a dit...

I. Objectif

Animation, concentration

II. Déroulement

L'animateur explique qu'il va donner des ordres ; pour que les joueurs répondent aux ordres, ils doivent avoir entendu la phrase «JACQUES A DIT» avant la consigne. Par exemple : «Jacques a dit de vous mettre debout». Les joueurs ne doivent agir que lorsqu'ils ont entendu «Jacques a dit». Ceux qui n'exécutent pas l'ordre ou qui ont obéi sans la phrase magique ont perdu. Par exemple : «Jacques a décidé que vous deviez vous asseoir» ; ceux qui obéissent ont perdu car ce n'est pas la bonne consigne. Les ordres doivent être donnés rapidement pour compliquer le jeu.

« Jacques a dit levez le pied droit ! »
« Reposez-le à terre ! »
« Ah, ah ! T'as perdu ! »

Le jeu prend fin lorsqu'il ne reste presque plus personne et que les ordres sont exécutés sans problème.

III. Recommandations

Pour faire perdre les participants, il est bon de répéter rapidement plusieurs ordres corrects à la suite, et ensuite un incorrect :

- « Jacques a dit grattez-vous la tête. »
- « Jacques a dit tirez la langue. »
- « Jacques a dit grattez-vous le ventre avec l'autre main. »
- « Jacques a dit grattez-vous plus fort ! »
- « Criez ! »

Il est important que l'animateur connaisse bien le jeu pour que l'activité soit dynamique..

Les chiffres

I. Objectif

Animation, concentration

II. Matériel

- 20 cartons de la taille d'une feuille de papier
- On les partage en 2 jeux de 10 cartons chacun
- Chaque carton devra porter un chiffre de 0 à 9
- Nombre de participants : 20 (2 équipes de 10)

III. Déroulement

- On donne à chaque équipe un paquet de chiffres de 0 à 9 et on attribue un chiffre à chaque participant.
- L'animateur dit un nombre, par exemple 827, alors ceux qui ont le 8, le 2 et le 7 dans chaque équipe doivent passer devant et se mettre dans l'ordre pour former le nombre de manière visible avec le carton qu'ils portent.
- L'équipe qui réussit la première à former le chiffre gagne un point.
- Un chiffre ne peut pas être présent deux fois dans le même nombre, comme par exemple 882.

Dring!

I. Objectif

Animation, concentration

II. Déroulement

Tous les participants s'asseyent en cercle en se tenant la main. L'animateur presse la main de son voisin de droite, qui fait rapidement de même avec le suivant, jusqu'à faire tout le tour du cercle. L'animateur explique que cette action s'appelle «conduire le courant électrique».

Ensuite, un joueur sur cinq est appelé «Sous-station». La sous-station peut décider de faire passer le courant ou de le renvoyer au joueur précédent. Immédiatement après que le courant soit passé par la sous-station, cette dernière doit pousser un cri (décidé au préalable) pour montrer que le courant électrique est passé par là.

On demande à un des joueurs de se mettre au centre. Sa tâche consiste à découvrir qui est en train de passer le courant au moment où il pince la main du suivant : il a trois chances. Celui qui est découvert se met au centre et le jeu continue ainsi autant de fois que l'on veut.

Ça doit se faire rapidement pour que le jeu soit animé. Le passage du courant ne doit être interrompu à aucun moment.

Le conte animé

I. Objectif

Animation, concentration

II. Déroulement

Tous les participants s'asseyent en cercle. L'animateur commence à raconter une histoire sur n'importe quel sujet, dans laquelle il inclut des personnages et des animaux dans certaines attitudes ou actions. On explique que quand l'animateur montre un des participants, ce dernier doit jouer l'animal ou la personne à laquelle l'animateur fait référence dans son histoire.

*«En me promenant dans le parc, j'ai vu un petit enfant qui mangeait une glace» (il désigne quelqu'un)
« ...il était plein de glace et se léchait les mains. Sa maman est arrivée (il désigne une autre personne) et l'a grondé...»
« ...le petit enfant se mit à pleurer et fit tomber sa glace...»
«...un chien (il désigne quelqu'un d'autre) arriva en courant et mangea la glace...»*

III. Recommandations

Une fois le récit commencé, l'animateur peut faire en sorte qu'il se construise collectivement de manière spontanée, en donnant la parole à un autre participant pour qu'il le continue.

Les numéros chinois

I. Objectif

Animation, concentration

II. Matériel

Tableau et craie, ou papier et crayon

III. Déroulement

Cette dynamique peut être appliquée au cours d'un atelier ou d'un cours pendant de petits laps de temps. Les numéros chinois se basent aussi sur un code que les participants doivent découvrir.

L'animateur explique qu'il est professeur de chinois et qu'il va enseigner les chiffres de 0 à 5. Sur le tableau ou sur une grande feuille de papier, il dessine quelque chose de semblable à l'écriture chinoise. Ensuite, il demande au groupe quel numéro ils pensent que le dessin représente.

Le code est le suivant : lorsque le professeur demande au groupe quel est le numéro, il montre le chiffre avec sa main et avec ses doigts il indique la réponse (discrètement, comme si c'était sans le faire exprès). Si le professeur ne pointe pas le chiffre avec sa main, c'est qu'il s'agit du chiffre 0. L'animateur se comporte comme s'il faisait passer un examen au groupe.

« A votre avis, quel est ce chiffre ? »

« Je pense que c'est le 0. »

« Tu as tout à fait raison. »

L'animateur doit rappeler aux participants qu'ils doivent être très attentifs pour découvrir le code.

Aller – retour

I. Objectif

Animation

II. Matériel

Une corde par couple pour attacher les deux personnes par la taille. (si on n'a pas de corde, on peut s'attacher par les bras).

III. Déroulement

Les deux personnes se mettent dos à dos et on les attache par la taille.

On dessine une ligne de départ et une ligne à l'opposé du terrain ; le but est de faire un aller-retour et donc de revenir à la ligne de départ. Le couple gagnant est celui qui revient le plus rapidement au point de départ. Le couple ne peut pas se retourner, ce qui fait que celui qui marche en avant à l'aller, marche à reculons au retour.

Le football

I. Objectif

Animation

II. Matériel

- Deux manches de brosse ou des bâtons
- Deux chaises ou bancs (ou carpettes)
- Un petit objet (une chaussure, une gomme, un couvercle, etc.)
- Un grand espace

III. Déroulement

1. On divise les participants en deux équipes. Chaque équipe doit comporter le même nombre de joueurs.

-« *Nous allons faire deux files et chacun va recevoir un numéro : dans cette file, le premier commence avec le 1.*»

-« *Un ! – Deux ! – Trois !*»

-« *Et de ce côté, le dernier commence avec le un.*»

-« *Un ! – Deux !*»

Chaque participant doit bien se souvenir de son numéro.

2. On place deux chaises à chaque extrémité de la pièce, elles représentent les buts. Sur chaque chaise, on place le manche de brosse et au centre du «terrain», on place l'objet qui représente la «balle».
3. L'animateur dit un chiffre. Les joueurs correspondants (un par équipe) courent jusqu'à leur but, prennent la brosse avec laquelle ils doivent pousser l'objet entre les pieds de la chaise qui forme le but de l'équipe adverse, pour marquer un goal.
4. Une fois que le goal est marqué, les joueurs reprennent leur place dans la file et le jeu recommence avec un autre numéro. (On peut aussi répéter le même chiffre.)
5. Quand la "balle" sort des limites de jeu, les joueurs doivent reprendre leurs places respectives dans leur équipe. Il n'y a pas de point marqué.

IV. Recommandations

- On applique des sanctions, comme dans les vrais matchs de foot. Quand un qui n'a pas été appelé intervient, il est pénalisé.
- L'animateur prend note des points et joue le rôle de l'arbitre.
- Il est utile d'avoir deux participants comme "juges de ligne", qui se placent près des chaises pour valider les "goals".
- On peut transformer ce jeu en tournoi au cours de la formation.

L'entre-deux

I. Objectif

Animation

II. Déroulement

Les participants forment des couples et se donnent la main. Tous les couples se mettent en cercle sauf un.

Le couple qui est à l'extérieur continue de se tenir par la main et marche autour du cercle dans le sens des aiguilles d'une montre.

À un moment donné, le couple, qui s'est mis d'accord au préalable, va taper sur les mains d'un couple du cercle.

Les deux couples doivent alors courir autour du cercle dans des sens opposés. Chaque couple essaye de revenir en premier à la place libre. Les derniers arrivés perdent le duel et c'est à eux de recommencer.

Girafes et éléphants

I. Objectif

Animation, concentration

II. Déroulement

Tous les participants forment un cercle, excepté un d'entre eux qui reste au milieu. Ce dernier montre du doigt un des joueurs en disant : «girafe» ou «éléphant». S'il entend «girafe», celui qui est désigné doit lever les bras en l'air et ses voisins doivent s'abaisser et attraper ses pieds.

Si celui qui est au centre dit «éléphant», la personne désignée doit imiter avec ses mains la trompe de l'éléphant tandis que ses voisins imitent les oreilles. Celui qui est distrait ou qui ne fait pas les bons gestes doit aller se placer au milieu et désigner une nouvelle personne. Et ainsi de suite...

6.

Techniques d'analyse structurelle

Ces techniques sont des outils qui favorisent l'étude des structures sociales, de leurs constituants et des relations qu'ils tissent entre eux. Elles visent à favoriser l'acquisition de cadres généraux d'interprétation de la société et de ses phénomènes. Ce sont des techniques d'initiation à l'analyse structurelle, qui sont normalement complétées et approfondies par d'autres éléments.

Epuisés et assoiffés

I. Objectifs

- **Comprendre le fonctionnement de la société capitaliste**
- **Identifier les éléments de base de l'économie politique et des luttes idéologiques**

II. Contenu

A travers la mise en scène du « **Conte du Marché** » d'E. Bellamy, le groupe vivra symboliquement le fonctionnement d'une société capitaliste. La réflexion menée sur l'expérience permettra une initiation à l'emploi de certains concepts qui expliquent ce fonctionnement.

III. Éléments

- 20 personnes minimum
- Une bonne quantité de billets et de pièces de monnaie
- Une grande table
- Un exemplaire du « Conte du marchand » par lecteur
- On peut également utiliser des éléments réels du conte comme matériel : de l'eau, des seaux, des robinets...

IV. Préparation

Diviser les participants en deux groupes : un groupe de lecteurs et un groupe d'acteurs. Selon la taille du groupe, on choisira autant de lecteurs et d'acteurs qu'il en faut, le reste du groupe constituant le public.

On a besoin, dans le **groupe des lecteurs**, d'1 narrateur, 1 capitaliste, 2 sages, 1 ministre du culte, 1 personne qui représente le peuple, 1 chrétien authentique.

On a besoin, dans le **groupe des acteurs**, de 3 capitalistes, 2 sages, 1 ministre du culte, 1 chrétien authentique, 1 leader¹, 2 policiers qui jouent le peuple jusqu'à ce qu'on les choisisse comme policiers, 1 groupe qui joue le peuple.

Si l'assemblée est trop petite, nous proposons l'ordre de lecteurs suivant : le lecteur capitaliste lira également les passages des sages et du ministre du culte, et celui qui lira le peuple lira également les passages du chrétien et du leader. Les acteurs restent ceux listés ci-dessus.

Avant de développer la dynamique, il est recommandé de répéter le conte théâtralisé avec les acteurs et les lecteurs afin qu'ils se familiarisent avec le texte et puissent mieux s'approprier la technique. En plus, si c'est possible, les personnages de l'événement (lecteurs et acteurs) peuvent se déguiser ou se caractériser simplement, de façon à être facilement reconnus.

¹ NDTR: Leader est entendu ici dans le sens que lui donne communément l'éducation populaire latino-américaine : un ou une chef de groupe, de communauté, d'association ou quelqu'un qui fait preuve de qualités de leadership au sein d'un groupe donné.

V. Déroulement

Le fonctionnement de la dynamique est le suivant : les lecteurs, debout sur des chaises, bien visibles et identifiés par une petite affichette accrochée sur la poitrine, lisent au fur et à mesure la partie du conte qui leur correspond, en y mettant le plus d'intonations possible. Les acteurs, pour leur part, jouent et miment le conte qui est lu. Le reste des participants constitue le public.

... Epuisés et assoiffés

VI. Réflexion

Cette étape de la dynamique doit permettre au groupe d'exprimer ses sentiments par rapport à la théâtralisation du conte.

« *Moi je me sentais bien dans la peau d'un riche ! Pour une fois !* »

« *Moi, comme ministre du culte, je me suis presque senti plus gros !* »

« *Celui-là alors... M'étonne pas !* »

A partir de l'expression des sentiments de chacun, on commence ensuite à décoder la symbolique de la technique. Par exemple :

- Que représentait l'eau ?
- Que représentaient les robinets ? Les seaux ?
- Que symbolise le marché ?
- Qui sont les sages ?
- Qui sont les ministres du culte ?
- etc.

On approfondit ensuite l'analyse avec la question suivante : quelles phrases ou situations du conte sont semblables ou font référence à la réalité dans laquelle nous vivons ?

Le groupe peut mentionner les situations du conte qui lui paraissent importantes et, si nécessaire, il peut également faire référence aux éléments du texte qui sont soulignés. Durant cette discussion, il faut constamment construire des liens entre les éléments du conte et les situations sociales réelles qui sont vécues afin de clarifier petit-à-petit :

1. Les mécanismes du fonctionnement de la société capitaliste

« *Moi ce qui m'a frappé, c'est comment les soi-disant « sages » dupent le peuple* »

« *Ca, ça veut dire que Mr Trucmuche est capitaliste car c'est le patron de l'usine ou je travaille !* »

Dans votre situation/réalité :

- Qui sont les capitalistes ?
- Qui sont les travailleurs ?
- Comment se divise le travail ?
- Quelle est la vision du travail ?
- Qui sont les « sages », les « ministres du culte » et quel rôle jouent-ils ?
- Quelle est la fonction et l'origine de la police et de l'armée ?
- Quelle est la fonction et l'origine des universités ?
- Quel est le rôle des lois et des institutions ?
- Que signifient « loi » et « ordre » ?
- Qu'est-ce que la charité ?
- ...

2. Quelques concepts qui expliquent ce fonctionnement, par exemple :

- Quelle est l'origine de l'accumulation de l'eau ? L'accumulation vient du concept de capital.
- Pourquoi les capitalistes sont-ils capitalistes ? C'est lié au concept de classe sociale.
- Quelle est l'unique chose que possède le peuple ? Sa force de travail.
- Quels sont les gains et les plus-values pour les différents acteurs ?
- Pourquoi des crises économiques, environnementales et sociales se produisent-elles dans le système capitaliste ? ...

VII. Suggestion

Les parties soulignées du conte du marché peuvent être utilisées également avec la technique de « l'arbre social », afin d'introduire une réflexion sur le fait que les problèmes sociaux ne sont pas des phénomènes isolés et qu'ils s'expliquent à un niveau plus profond par les différentes relations qu'ils tissent entre eux au sein d'une même structure sociale.

Conte du Marché

Narrateur *Il était une fois une terre très aride dont les habitants souffraient durement à cause du manque d'eau. Ils passaient tout le jour à chercher de l'eau, jusqu'à la nuit tombée, sans relâche, et beaucoup d'entre eux mouraient car ils n'en trouvaient pas. Quelques-uns des hommes de la région trouvèrent un jour des sources d'eau et la stockèrent pendant que la majorité du peuple ne trouvait toujours rien. Ces hommes furent appelés les « Capitalistes » (1).*

Un jour, le peuple vint les trouver.

Le Peuple *Donnez-nous, s'il vous plaît, un peu de votre eau, nous en avons grand besoin et nous ne trouvons aucune source. Nous sommes en train de mourir de soif.*

Narrateur *Mais ceux-ci répondirent au peuple :*

Les Capitalistes *Pourquoi devrions-nous vous donner de notre eau alors qu'elle nous a demandé beaucoup de travail pour la trouver ? En plus, si elle s'épuise, nous allons nous retrouver dans la même situation que vous ! Cependant, pour vous montrer que nous nous préoccupons de votre sort, nous vous proposons de travailler pour nous (2), comme cela vous aurez de l'eau.*

Narrateur *Le peuple répondit :*

Le Peuple *Donnez-nous à boire et nous, ainsi que nos enfants, seront vos travailleurs* (3).

Narrateur *Il en fut donc ainsi.*

Mais les capitalistes, qui étaient des hommes habiles, devant cette situation en leur faveur, organisèrent le peuple qui était alors devenu son serviteur (4).

Ils désignèrent certains pour travailler aux sources, d'autres furent employés au transport de l'eau, une partie fut envoyée à la recherche de nouvelles sources et aux derniers fut attribuée la garde des sources et du marché.

Toute l'eau fut réunie au même endroit, et on y construisit un grand bassin pour la garder. Ce réservoir fut appelé « Le Marché » (5).

Et les capitalistes dirent au peuple :

Les Capitalistes *Pour chaque seau d'eau que vous nous amènerez pour la stocker au Marché, nous vous payerons une pièce, cependant, pour chaque seau dont vous aurez besoin, vous nous payerez deux pièces. La différence, qui est minime, sera notre bénéfice, autrement dit, une compensation pour l'effort que nous fournissons afin que vous ne mouriez pas de soif* (6).

Narrateur *Face à cela, une partie du peuple répondit :*

Le Peuple *Nous acceptons la proposition car elle nous paraît bonne* (7), nous allons vous amener de l'eau sans plus tarder.

Narrateur *Mais la majorité pensait :*

Le Peuple *Nous allons le faire car nous n'avons pas d'autre alternative...*

Narrateur *Le Peuple travailla ainsi durant de très longues journées jusqu'à ce qu'il arrive ce qui devait arriver : le Marché déborda. Tout d'abord parce que la paye que recevait le peuple lui permettait seulement d'acheter un 1/2 seau, alors que chacun apportait un seau entier ; ensuite pour la simple raison que le peuple représentait beaucoup de monde, alors que les capitalistes étaient seulement quelques-uns, et qu'ils ne pouvaient pas boire plus que tous les autres* (8).

Narrateur *Les capitalistes s'écrièrent :*

Les Capitalistes *Attention, l'eau déborde ! N'amenez plus d'eau, asseyez-vous, attendez et soyez patients car le réservoir est plein* (9).

Narrateur *C'est alors que vint le temps du chômage. Le peuple ne recevait plus sa paye et ne pouvait, par conséquent, plus acheter d'eau. En voyant cela, les capitalistes pensèrent :*

... Conte du Marché - Epuisés et assoiffés

Les Capitalistes *Si le peuple n'achète plus, nous n'allons plus faire de bénéfices, nous allons donc utiliser le principe « annoncer pour vendre » et faire de la publicité. Ils crièrent : POUR ETANCHER LA SOIF, RIEN DE TEL QUE BOIRE L'EAU DU MARCHÉ !*

Narrateur *Et le peuple répondit :*

Le Peuple *Comment voulez-vous qu'on achète de l'eau si vous ne nous employez pas !?! Donnez-nous du travail comme avant et vous n'aurez même pas besoin de faire la publicité de votre produit (10).*

Les Capitalistes *Nous vous l'avons déjà dit, nous ne pouvons pas vous donner de travail tant que le réservoir est plein. Achetez d'abord de l'eau, et ensuite nous vous donnerons du travail.*

Narrateur *Mais rien ne changea, le peuple n'acheta pas et les Capitalistes ne donnèrent de travail à personne. C'est ce qui généra la crise économique.*

Le peuple avait soif. Mais les choses avaient changé, tout le monde ne pouvait plus chercher de l'eau comme il l'entendait. Les sources, les puits et le réservoir étaient désormais la propriété de quelques-uns. Tout était aux mains de capitalistes.

Le peuple murmurait :

Le Peuple *C'est injuste, le réservoir déborde et nous, nous mourons de soif !*

Narrateur *Les capitalistes répondirent :*

Les Capitalistes *L'eau appartient à ceux qui peuvent se la payer. Le business c'est le business.*

Narrateur *La situation de crise économique continua, ce qui fit penser aux capitalistes :*

Les Capitalistes *Si le peuple n'achète pas, nous n'aurons pas plus de bénéfices. Comment se fait-il que notre gain soit devenu préjudiciable et nous empêche de devenir plus riches ? Nous devons étudier attentivement cette question.*

Narrateur *C'est ainsi que les capitalistes créèrent de grandes écoles et des universités (13) dont les dirigeants furent nommés les « sages ». Ces sages, en échange de leur travail, reçurent l'eau dont ils avaient besoin pour eux-mêmes et leurs familles (14). Pour cette raison, le niveau d'eau du marché baissa un petit peu. Les hommes formés dans les universités étaient les « sages ». Ils maîtrisaient parfaitement l'art du discours obscur et des phrases compliquées mais élégantes que le peuple ne comprenait pas. Les sages appuyèrent et défendirent les capitalistes et devinrent leurs alliés (15).*

Les capitalistes firent appel à eux pour qu'ils leur expliquent les raisons de la crise économique et les sages répondirent, sans vraiment se mettre d'accord :

Sage 1 *La cause est la surproduction (16).*

Sage 2 *Non, la cause est l'excès de « stock accumulé », bien que cela puisse aussi être dû au fait que le peuple « n'achète pas car il n'a pas confiance » (17).*

Narrateur *Les capitalistes se lassèrent de les écouter et, pour être tranquilles, ils leur ordonnèrent :*

Les Capitalistes *Allez vers le peuple et expliquez-leur les raisons de la crise, et voyons s'ils nous laissent tranquilles, et si vous pouvez, convainquez-les qu'il est nécessaire pour eux d'acheter de l'eau !*

Narrateur *Les sages, adroits en science inintelligible et occulte, prirent peur car ils savaient que le peuple n'étaient pas de leur côté : ils craignaient de se faire lapider par la foule. Ils firent donc cette remarque aux capitalistes :*

Les Sages *Notre science est seulement comprise par ceux qui se sont reposés et qui ne meurent pas de soif, tout comme vous (18). Pour le peuple, elle n'aura donc aucune validité et ils vont se moquer de tout ce que nous disons.*

Narrateur *Malgré cet avertissement, les capitalistes obligèrent les sages, qui étaient également leurs obligés, à aller voir le peuple et ils obéirent. Ils parlèrent au peuple de leurs théories et celui-ci leur répondit :*

... Conte du Marché - Epuisés et assoiffés

Le Peuple *Partez d'ici cerveaux inutiles ! Notre carence est due à votre abondance (19) !*

Narrateur *Ils leur lancèrent des pierres pour les faire déguerpir. Cet incident fit réfléchir les capitalistes :*

Les Capitalistes *Il est nécessaire que le peuple étudie nos théories mais qu'ils ne connaissent pas le véritable secret. Nous devons leur ouvrir nos universités et nos écoles, de telle façon que tous soient éduqués et connaissent nos idées. Nous devons le faire, même si nous dépensons l'eau de nos réservoirs, afin que le mécontentement soit moindre (20). Le niveau d'eau baissera, nous pourrons engager à nouveau des travailleurs qui auront de l'argent et pourront nous acheter de l'eau. Et nous ferons à nouveau des bénéfiques !*

Narrateur *Et les capitalistes firent ainsi, en effet. Cependant, le peuple était toujours assoiffé et mécontent : il organisa des manifestations menaçantes et organisa même la prise du réservoir par la force (21)!*

Devant le danger, les capitalistes envoyèrent leurs ministres du culte, qui étaient en fait de faux prophètes, afin qu'ils s'adressent au peuple :

Ministres du culte *du Cette soif qui nous afflige a été envoyée par Dieu pour le salut de nos âmes, nous devons l'endurer avec patience et résignation et ne pas nous laisser emporter par la soif ! Ainsi, quand Dieu nous recueillera, nous irons dans un pays où il n'y aura plus de soif et où l'eau sera disponible pour tous en abondance.*

Narrateur *Ces ministres du culte avaient en réalité eux-mêmes accès à l'eau tout comme les sages et ils furent plus efficaces que les sages en réussissant à terroriser beaucoup de gens du peuple. Il y eut bien cependant quelques véritables chrétiens qui aimaient le peuple et ne firent pas l'éloge des capitalistes mais prirent constamment position contre eux et dénoncèrent l'injustice de la situation (23).*

Il y eut aussi quelques capitalistes qui, voyant que le peuple murmurait toujours malgré les discours des sages et des ministres du culte, se mirent à réfléchir et trempèrent le bout de leurs doigts dans l'eau qui débordait. Ils en laissèrent ensuite tomber quelques gouttes sur les personnes les plus assoiffées qui se réunissait autour du réservoir et appelèrent cette action « charité » (24), mais les gouttes d'eau avaient un goût extrêmement amer.

Rien de tout cela ne suffit, le peuple mourait toujours de soif et la révolte grondait. Face à cela, les capitalistes prirent de nouvelles mesures.

Les Capitalistes *Faisons de petites fontaines d'appoint qui distribueraient un peu de notre eau au peuple afin qu'il dise que nous sommes généreux avec lui, on les appellera les Institutions de Services (25).*

Narrateur *Un autre capitaliste pensa :*

Un Capitaliste *Devant la menace de prise du réservoir et des sources par la force, nous devons trouver quelqu'un qui nous protège : je suggère de convaincre quelques-uns des plus assoiffés de devenir nos hommes, afin de nous protéger contre le peuple. Nous leur donnerons en échange de l'eau en abondance pour eux et leurs familles.*

Narrateur *Ainsi, des hommes du peuple furent armés et se convertirent en auxiliaires des capitalistes (26). Certains d'entre eux souffrirent cependant de se voir ainsi convertis à cause de leur besoin d'eau. Un autre capitaliste très intelligent eut cette autre bonne idée :*

... Conte du Marché - Epuisés et assoiffés

Un capitaliste *Il nous faut éviter que le peuple réponde violemment aux mesures que nous prenons, pour ce faire, je propose que nous édictions des lois qui condamnent ceux qui protestent contre le manque d'eau ainsi que ceux qui tentent de s'approprier les sources ou le réservoir, jusqu'à ceux qui manquent de respect aux sages, aux ministres et aux gardiens, et ceux qui protestent contre cette même loi et l'ordre établi (27). Ainsi, nous serons protégés de tout.*

Narrateur *Ainsi, les capitalistes se défendirent et furent amenés à malmener le peuple à de nombreuses reprises, surtout lors des rixes qui naissaient autour du réservoir.*

Les capitalistes gaspillèrent l'eau pour des jardins et des piscines dont ils profitaient en compagnie de leurs alliés, de leurs familles et de leurs enfants (28).

Avec le temps, le niveau du réservoir vint à baisser, et les capitalistes proclamèrent :

Les Capitalistes *La crise est finie ! Venez, gens du peuple ! Nous avons de nouveau du travail pour tous. Cependant, souvenez-vous de la condition : pour chaque seau d'eau que vous apportez, vous recevrez une pièce, pour chaque seau que vous achèterez, vous nous donnerez deux pièces. Il nous faut faire des bénéfices (29), c'est la règle du commerce.*

Narrateur *Après un temps, le réservoir déborda à nouveau, et le peuple souffrit à nouveau de la soif tandis que l'eau était très mal dépensée par les capitalistes. Ceux-là mêmes qui avaient engrangé de nombreux bénéfices et étaient devenus encore plus riches. Face à cette situation, quelques personnes émergèrent du peuple et tinrent ce discours :*

Leader *Luttons contre l'injustice pour éteindre notre soif ! Organisons-nous (30) !*

Narrateur *Et les capitalistes les désignèrent comme...*

Les Capitalistes *AGITATEURS !!!*

Remarque :

Le conte original ne se conclut pas ici, mais continue avec les étapes de prise de conscience, d'organisation et de lutte jusqu'à la construction d'une nouvelle société. Pour les besoins de cette dynamique de réflexion, il peut s'arrêter à ce moment précis.

L'arbre social

I. Objectifs

- **S'approprier, utiliser et maîtriser un modèle d'interprétation structurelle de la société de façon créative et simple.**
- **Comprendre la société comme un tout organisé en trois niveaux :**
 1. **Idéologique (superstructure)**
 2. **Juridico-politique**
 3. **Economique (structure)**
- **Identifier les interrelations entre ces trois niveaux.**

II. Contenu

Cette technique postule qu'à travers la comparaison d'un arbre de la société, s'initie la compréhension structurelle de cette dernière, en évitant de tomber dans une simple identification fonctionnelle de l'arbre avec la société. Cet outil permet d'appréhender et d'analyser la réalité sociale comme un tout inter-corrélé, capable d'être compris et transformé.

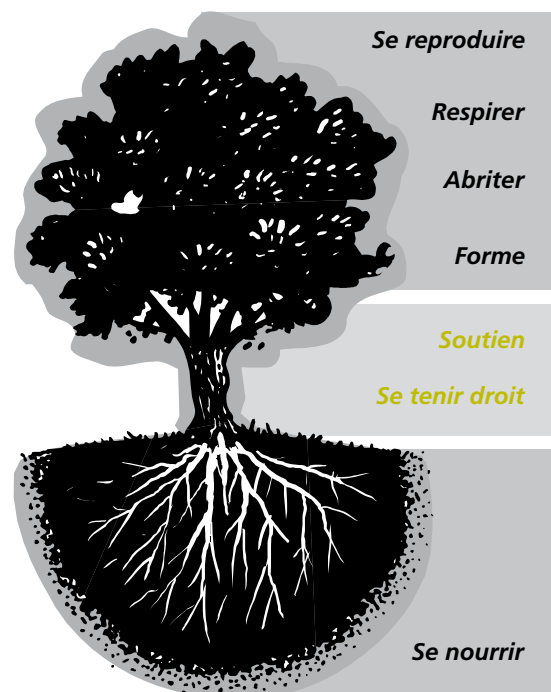
III. Matériel

- Un tableau et des craies
- Ou de grands papiers et des marqueurs

IV. Déroulement

Demander aux participants : quelles sont les parties principales de toutes les espèces d'arbres ? Au fur et à mesure des réponses, on dessine un grand arbre avec les racines, le tronc et le feuillage.

On demande ensuite aux participants : dans la nature, quelles sont les fonctions des différentes parties de l'arbre (racines, tronc et feuilles) ? Au fur et à mesure des réponses, on annote les fonctions sur les parties correspondantes, en prenant soin de ne le faire que sur une moitié du dessin.



Bien sûr, le groupe va évoquer beaucoup plus d'éléments que ne le montre le schéma : quand les principales fonctions des trois parties de l'arbre (racines, tronc, feuilles) sont décrites de façon détaillée, on insiste sur le fait que l'arbre est un tout, un système vivant qui a besoin d'une étroite relation entre ses différentes parties pour garantir sa survie. Un commentaire qui peut illustrer cette idée est que ni un tronc, ni des racines ni des feuilles pris isolément ne forment un arbre.

Lorsqu'on a terminé de décrire l'arbre comme un système, on procède à la comparaison avec la société à l'aide de questions. Par exemple :

- Dans la société, quels éléments occupent les fonctions (ou seraient semblables) des racines, du tronc et du feuillage ?
- Si les racines servent à l'arbre pour extraire les substances dont il se nourrit, dans la société, comment extrayons-nous de la nature les éléments dont nous avons besoin pour vivre ?
- Si le tronc donne sa force à l'arbre, dans la société, qu'est-ce qui symbolise la force et le pouvoir au niveau des groupes et des communautés humaines ?
- Si le feuillage couvre l'arbre, le protège, et que c'est via les feuilles et les fruits que nous identifions les différentes espèces d'arbres, dans la société, via quels moyens ou éléments les êtres humains s'expliquent (découvrent), justifient (protègent) ou reproduisent (couvrent) les types de relations qui s'établissent entre eux et les fruits que génèrent ces relations ?

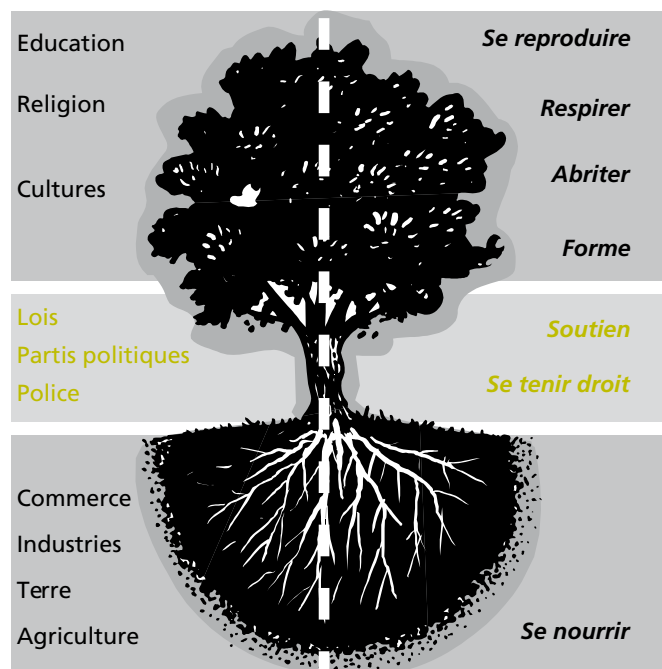
... L'arbre social

A l'aide de ces différentes questions, et d'autres que l'animateur devra formuler habilement, le groupe répondra peu à peu avec divers éléments.

Par exemple :

Dans le déroulement des discussions sur l'endroit où on va placer les différents items sur l'arbre, on doit parvenir à « nommer » chacun des trois niveaux.

Au feuillage, on va donner le nom de niveau « idéologique » : c'est là que tout le système social est déterminé et qu'il se reproduit.



Au tronc, on va donner le nom de niveau « politique » : c'est là où le pouvoir prend sa forme organisationnelle, institutionnelle et juridique. Ces deux premiers niveaux sont supra-structurels

Aux racines et à tout ce qui les entoure, on va donner le nom de niveau « économique » ou « infra-structurel », car c'est là que se situe tout le processus de production de biens d'une société, leur circulation, leur distribution et leur consommation.

Il est très important de sentir, en tant qu'animateur, quand introduire les termes supra-structure et infra-structure, car ces termes peuvent soit aider le groupe, soit le confondre, cela dépendra du niveau du groupe.

La discussion qui peut naître à partir de la confusion, qui arrive souvent au moment de situer les items sur les trois niveaux, est très intéressante : l'école et l'éducation, l'église et la religion, la télévision et les entreprises de communication...

Moi, je crois que les religions doivent aller dans le feuillage...

Les institutions religieuses, moi je pense qu'elles font vraiment partie du tronc !

Il est important de distinguer la fonction qu'ont l'école ou les institutions religieuses par exemple, qui est fondamentalement la reproduction d'idées (l'éducation et la religion), de la présence sociale, physique et politique qu'elles possèdent en tant qu'institutions.

Ainsi, l'église et l'école vont rejoindre le niveau politique, tandis que la religion et l'éducation vont plutôt rejoindre le niveau idéologique. De la même manière, la télévision ira rejoindre le niveau idéologique, tandis que les entreprises de communication s'en iront rejoindre le niveau économique.

V. Réflexion

La réflexion a lieu tout au long de l'exercice, principalement lors du développement de l'idée que notre société, comme n'importe quelle autre, est un système structuré et un tout interdépendant qui se génère, s'entretient et se reproduit constamment. C'est un système qui peut cependant être compris et transformé.

... L'arbre social

VI. Recommendations

Une fois qu'on a expliqué la technique, il peut s'avérer intéressant de réaliser un parallèle avec le conte du Marché de la technique « Epuisés et assoiffés » (cfr page 106) ou avec le scénario de la technique « Tigres et Chats » (cfr page 133), en situant des phrases clés sur les trois niveaux de l'arbre social.

Exemple pour le scénario des Tigres et des Chats :

- Dans le feuillage
« Les chats ont oublié qu'ils étaient chats et ils aspiraient seulement à être tigres »
« Ils ont découvert que les tigres étaient des tigres car ils exploitaient les chats »
- Sur le tronc
« L'un se convertit en gouverneur de chats et de tigres pour favoriser les tigres »
« Ils s'organisèrent en groupe et ne marchaient jamais seuls »
- Dans les racines
« Il n'était désormais plus possible que tout le monde fasse de tout et puisse se répartir les tâches et savoir-faire »
« Les chats étaient réunis en famille, ils étaient cueilleurs de fruits, pêcheurs et chasseurs »

Pour que les participants puissent s'approprier cet outil, il convient d'élaborer l'arbre social avec les éléments de leur propre réalité car des réalités distinctes peuvent être représentées par des arbres différents. La richesse symbolique qu'offre cette technique doit être exploitée au maximum afin de faciliter l'interprétation d'une infinité de phénomènes sociaux. Les dessins des arbres seront les plus créatifs possible, de façon à ce que l'image de l'arbre en elle-même reflète déjà une part des réalités locales ou nationales que vivent les participants. Par exemple, utiliser des racines vigoureuses ou fragiles, selon que l'économie est forte ou faible, des troncs épais ou tordus, en fonction de l'aspect politique, des feuillages denses et bourgeonnants ou clairsemés et chétifs selon le niveau idéologique, etc.

Enfin, pour arriver à une analyse plus profonde et plus dynamique des relations que les éléments des trois niveaux de la structure sociale tissent entre eux, nous recommandons d'utiliser des feuilles de plastique transparent superposées qu'on peut apposer sur le dessin de l'arbre, et qui, grâce à des liens ou des flèches dessinées, peuvent permettre d'établir des connexions et de trouver des contradictions entre les différents aspects de la réalité. L'utilisation créative des feuilles de plastique apposées sur le dessin de l'arbre social permet aux groupes de comprendre le réel comme un tout en mouvement et aux éléments interconnectés ainsi que d'accéder à des niveaux d'analyse supérieurs. Ce dispositif peut également nous servir de mémoire graphique progressive de l'analyse du contexte social.



7.

Techniques d'analyse économique

Cette série de techniques vise à nous aider à comprendre différents aspects du fonctionnement économique de la société comme la production, la consommation, les échanges, etc. Pour les utiliser correctement, il sera nécessaire que l'équipe d'animateurs possède non seulement des connaissances basiques en économie mais aussi qu'elle connaisse la problématique actuelle du pays et du secteur dans lequel on va utiliser chaque technique. Ces techniques d'analyse offrent la possibilité d'aborder ce thème complexe d'une façon simple et symbolique mais ne sont pas suffisantes pour approfondir tous les thèmes : sans une bonne maîtrise des thématiques, elles peuvent parfois causer de la confusion chez les participants.

Les îles

I. Objectifs

- **Permettre une première approximation d'une perception de la globalité du processus économique dans une société de marché (production, circulation, distribution et consommation) en soulignant plus spécifiquement les relations de commercialisation et d'échanges.**
- **Permettre le débat et l'analyse sur la façon dont se révèle, dans la réalité concrète, le processus économique et, plus particulièrement au sein de celui-ci, comment fonctionnent les phénomènes les plus visibles comme l'offre et la demande, l'inflation, l'accaparement, la spéculation et leurs effets sur les différents secteurs qui interviennent au sein de tout le processus économique.**
- **Permettre l'analyse des différentes possibilités d'organisation tant de producteurs que de consommateurs pour affronter ces problèmes et distinguer à qui bénéficient les actions des organisations.**

II. Caractéristiques

Comme il s'agit d'une dynamique d'animation, dans la première partie de cette technique, le plus important est de réussir à créer une ambiance de jeu dans laquelle chacun et chacune joue son rôle spontanément sans analyser la signification concrète de son rôle dans la vie réelle. Pour cette raison, la dynamique peut avoir des résultats très différents selon le jeu des participants, il n'y a pas une fin meilleure qu'une autre. Ce qui sort durant le processus du jeu devra être analysé lors de la discussion qui suivra. Dans ce sens, on laissera la prise de décision la plus libre possible, en observant simplement les règles du jeu que nous allons voir ci-dessous.

III. Éléments

Nombre de participants : entre 30 et 50 personnes

Matériel nécessaire pour 40 personnes :

- 12 lames de rasoir
- 12 rouleaux de fil à coudre
- 8 boîtes à chaussures
- 200 faux billets de 10
- 500 faux billets de 5
- 2 pancartes qui disent : lames de rasoir 100 , fil 50 , bateaux 200
- Également : des bottes de foin, de paille ou de foin de tailles différentes.

Personnages :

- un vendeur de barque
- un prêteur sur gages
- un vendeur d'outils
- un collecteur d'impôts
- quatre passeurs en barque
- 32 habitants des îles

Éventuellement, on peut rajouter des observateurs qui diront ce qu'ils ont vu sans intervenir dans le jeu.

IV. Préparation

1. Préparation du terrain :

Avant le déroulement de la dynamique, le ou les animateurs devront préparer le terrain en démarquant les lieux sur lesquels sont situées les îles et les canaux de communication entre les îles selon le graphique suivant :

Dessin des îles page suivant fig. 1

On peut également le faire avec de la craie, du tape collé sur le sol, des chaises, etc.

2. Répartition des rôles et répartitions des personnages sur les îles :

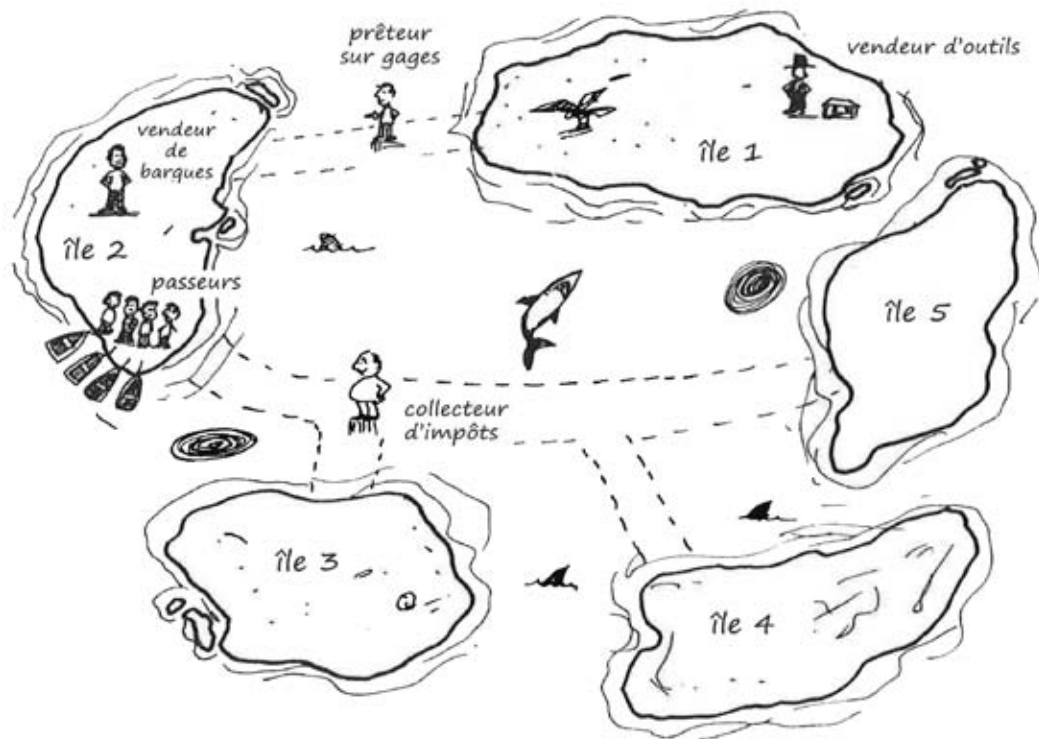
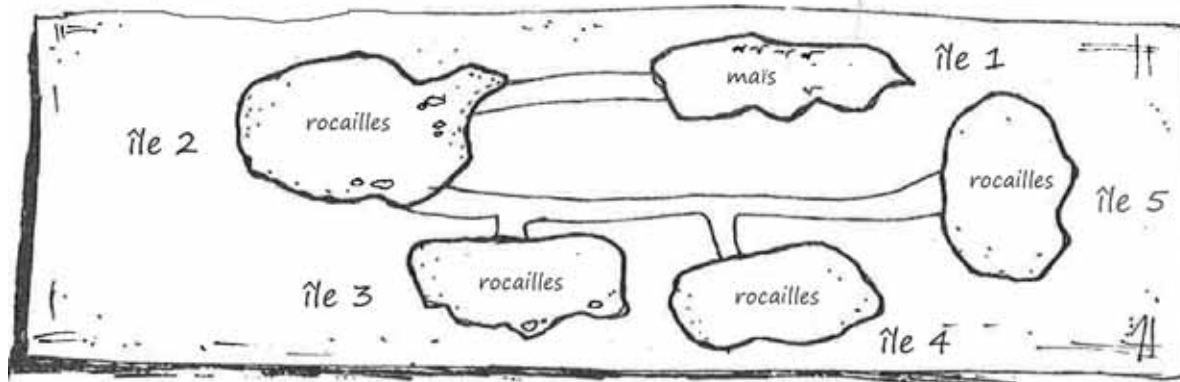
On demandera 8 volontaires pour jouer les rôles du vendeur de barque, du prêteur sur gages, du vendeur d'outils, du collecteur d'impôts et des quatre passeurs. Le reste constituera la population des îles qui se répartira dans chacune des îles 1, 2, 3, 4 et 5. La distribution des personnages devra être conforme au graphique suivant :

Dessin des îles page suivant fig. 2

Une fois la répartition faite, le vendeur d'outils s'assied sur une chaise devant une table qui présente tous les produits qu'il vend : des lames de rasoir et des rouleaux de fil à coudre. Il pose, sur la table, de façon très visible, la pancarte avec les prix. Le vendeur de barques fait de même (une boîte à chaussures = une barque).

Auparavant, on aura discuté avec un des passeurs à qui on dit simplement qu'il va jouer le rôle du monopolisateur. On lui donne, sans que personne ne s'en rende compte, 200 en billets de 10 afin qu'il les utilise sans que les autres passeurs ne s'en aperçoivent. Dans l'étape suivante, lorsqu'on répartit l'argent, il reçoit la même somme que tout le monde, comme si de rien n'était.

... Les îles



3. Première distribution d'argent :

Le prêteur sur gages dispose de 2.000 en billets de 10. Il les prête de la façon suivante :

- à chaque passeur, il donne 20 billets de 10 (200).
- à chaque habitant des îles il donnera 15 billets de 10 (150 par personne).

L'animateur donne 20 billets de 5 au collecteur d'impôts c'est-à-dire 100.

4. On commence à raconter la première partie de l'histoire :

« Il était une fois, dans un endroit très lointain, cinq îles perdues en mer. Toutes étaient habitées et il s'y déroulait diverses activités.

La mer qui entourait ces îles était très dangereuse : elle était remplie de tourbillons et de courants sous-marins.

Elle était, en plus, infestée de requins et de piranhas affamés qui dévoraient, en quelques secondes, tout être vivant qui tombait dedans. Personne ne pouvait se baigner dans des eaux pareilles. A cause de cela, les habitants des îles étaient séparés les uns des autres : la seule façon qu'ils avaient de communiquer entre eux était d'emprunter de petites barques dans lesquelles seulement une seule personne pouvait embarquer.

Les bateaux ne pouvaient naviguer que dans certaines zones où la mer était plus calme. S'ils sortaient de ces zones, ils coulaient irrémédiablement.

L'île numéro 1 foisonnait d'un maïs très nutritif qui poussait de manière sauvage. Mais il fallait le cultiver, le couper et l'emballer pour pouvoir le manger. Pour ce faire, les habitants manquaient cruellement d'outils (des

... Les îles

lames de rasoir et du fil à coudre), qui n'étaient vendus que dans une petite boutique au centre de l'île. Chaque lame de rasoir coûtait 100 et chaque bobine de fil 50.

Dans l'île numéro 2, vivaient 4 passeurs qui avaient la possibilité de voyager entre les îles. Pour ce faire, ils devaient acheter leur barque à un vendeur de barque qui vivait dans l'île (Les barques sont donc symbolisées par des boîtes à chaussures). Chaque barque valait 200.

Dans les îles 3, 4 et 5, il y avait beaucoup d'habitants, mais les ressources de ces îles s'étaient épuisées petit à petit pour diverses raisons. Il n'y avait plus rien : ni aliments à acheter, ni maïs à récolter, ni barques pour naviguer. C'étaient des villes où il ne restait quasiment que du sable et des rochers, et où les habitants souffraient énormément de la faim. Les habitants avaient cependant encore un peu d'argent qu'ils avaient amassé lors d'époques plus prospères.»

5. Deuxième distribution d'argent, achat de barques et d'outils :

Le ou les animateurs distribuent 20 billets de 5 à chaque habitant des îles 3, 4 et 5 c'est-à-dire 100 chacun. Pendant ce temps, on demande aux passeurs d'aller acheter leur barque et aux habitants de l'île numéro 1 d'aller acheter leurs outils.

6. Deuxième partie de l'histoire :

« Les habitants de l'île 1, ayant reçu un prêt de 150 , ont pu acheter des outils pour récolter du maïs sauvage. Cependant, ils doivent rendre leurs prêts en payant 50 d'intérêts supplémentaires ce qui équivaut à 200. S'ils ne le font pas, ils seront jetés dans les flots.

Les passeurs ont reçu un prêt de 200. Ils doivent également

le rendre mais avec un intérêt de 70 ce qui équivaut à 270. Parallèlement, ils doivent engranger des bénéfiques pour l'investissement qu'ils ont fait en achetant des barques et en se mettant à travailler. S'ils n'arrivent pas à payer, ils sont jetés à la mer.

Les habitants des îles désertes, quant à eux, ont de l'argent mais ils encourent le danger de mourir de faim car ils doivent acheter la seule nourriture qui existe : du maïs sauvage.

Dans un des endroits où peuvent voyager les barques, il y a également un collecteur d'impôts qui prend 5 à chaque barque qui passe par là, que ce soit à l'aller ou au retour. Si les passeurs ne paient pas la taxe de passage, ils ne peuvent pas traverser avec leur barque.

Pour que la nourriture puisse être vendue il faut la préparer, c'est-à-dire couper 10 tiges, de façon à ce que les pointes de chaque côté soient pareilles et soient attachées avec du fil. Si ce n'est pas préparé de cette façon, cela veut dire que le maïs est pourri et ne peut pas servir à l'alimentation (montrer ici un paquet modèle de tiges coupées et bien emballées). Chaque paquet vaut 5 mais le prix peut monter ou descendre en accord avec le fait qu'on soit en période d'abondance ou de carence (réelle ou fictive).

Chaque habitant de l'île doit acquérir un minimum de 5 paquets de nourriture pour subsister. S'il ne le fait pas, cela signifie qu'il mourra de faim. 5 paquets c'est le minimum de subsistance. S'il acquiert plus de 5 paquets il est donc mieux alimenté. »

V. Instructions

Indications pour commencer la dynamique : « nous allons représenter un mois de vie pour voir combien de personnes peuvent survivre dans les îles. »

- À l'île 1 : « Commencez à travailler : celui qui attache et vend le plus de petits paquets vivra et gagnera sa vie. »
- Aux passeurs : « Commencez à travailler : celui qui acquerra et vendra le plus de petits paquets au meilleur prix pourra payer son prêt et gagnera. »
- Aux autres habitants : « Commencez à lutter pour survivre : celui qui n'acquiert pas cinq petits paquets mourra de faim. »
- À tous : « Rappelez-vous, vous ne pouvez traverser les îles qu'en bateau ! Celui qui n'a pas de boîte à chaussures accrochée au cou sera avalé par les requins et les piranhas. Le bateau qui sort des zones permises s'abîmera au fond de la mer ! »

Vous avez 30 minutes pour voir qui arrivera à survivre : ces 30 minutes représentent un mois de la vie réelle.

... Les îles

VI. Déroulement

Ici, l'animateur doit être attentif à déclarer noyé ou mangé par les requins quiconque sort des limites. Il doit provoquer de façon permanente l'esprit de compétition et créer un contexte de concurrence individuelle à tout moment.

À partir de ce point, l'animateur répète seulement les dernières consignes (4. Instructions), laissant, à la propre initiative des participants, le soin de résoudre les problèmes qui surgiront. Il ne doit leur donner d'indications à aucun moment du jeu. Il veille simplement à ce que les normes et les règles de base soient respectées.

Le temps de 30 minutes est relatif : on peut le faire plus court ou plus long en fonction du fait que les objectifs de la technique sont atteints : c'est-à-dire que des relations d'échange se produisent. Les relations d'échange peuvent être purement individuelles ou peuvent être, par exemple, que les personnes de l'île 1 s'organisent pour transporter leurs propres produits en achetant un bateau ou que les habitants de l'une des îles désertes le fasse, etc. On peut également arriver à une situation où soit tous survivent, soit tous meurent etc.

Lorsque le temps est arrivé à sa fin, on suspend toutes les activités et on demande à chaque île qu'elle fasse le compte de ses vivants et de ses morts, et de ce qu'a réussi à gagner chacun d'entre eux. On demande que soient payés les prêts et que ceux qui ne peuvent accomplir leur devoir soient jetés à l'eau par le prêteur sur gages en étant déclarés morts.

VII. Réflexions

Au moment de commencer la discussion et l'analyse, il est important que soient présents tous les éléments qui sont intervenus lors de la première phase pour faciliter la décodification.

La discussion se fait sur trois niveaux :

1. Partage du ressenti : on demande aux participants de décrire brièvement ce qu'ils ont ressenti et comment ils ont vécu la situation. Le but est, dans un premier temps, de laisser sortir toutes les émotions et, ensuite, de réaliser une analyse à froid.
2. Analyse du contenu : porter la réflexion sur la signification symbolique de chaque élément du jeu comme les outils, les produits, les bateaux, les personnages, les situations de chaque île, etc. Centrer la discussion sur les relations commerciales.
3. Applications à la réalité : on demande si certains éléments qui sont apparus lors du jeu ont quelque ressemblance avec notre réalité concrète comme l'accaparement des ressources, la spéculation, le flux des prix, l'organisation des personnes, etc. Il est important de se centrer sur ce qu'est la globalité du processus productif et sur la prise en compte des intérêts de chacun des secteurs ou des classes sociales existant dans notre propre société. On peut ici prolonger la réflexion pour travailler ce thème précis.

« En fait, tout le processus de production est organisé pour bénéficier à seulement quelques-uns ! »

« C'est clair ! C'est pour ça que l'on connaît l'inflation... »

« Et aussi l'accaparement des ressources ! »

On doit peu à peu oublier ce qu'il s'est passé durant le jeu pour se concentrer sur ce qu'est la réalité actuelle. Ne pas oublier que la dynamique est seulement un outil pour faciliter l'analyse de la réalité et c'est celle-là qu'il est important d'analyser, pas le jeu.

Le jeu des constructeurs

I. Objectifs

- **Comprendre ce qu'est la productivité du travail**
- **Identifier quels sont les facteurs qui ont une influence sur l'augmentation ou la diminution de la productivité du travail**
- **Aider à reconnaître la différence entre production et productivité**

II. Contenu

Le jeu des constructeurs nous permet de comprendre comment, à travers l'augmentation de la productivité, la production s'accélère pour pouvoir atteindre une amélioration de nos activités concrètes.

III. Éléments du jeu

- 16 à 20 participants
- Des cartons, du papier ou du papier journal
- Un couteau
- Une paire de ciseaux
- Des aiguilles et du fil à coudre
- Du masking tape
- Des règles ou des lattes
- Des rasoirs et des lames de rasoir
- Une ferme modèle qui sera conçue par les animateurs

On divise les participants en groupes de 4 ou 5 personnes. On désigne un animateur ou un narrateur.

Chaque groupe reçoit un sac avec du matériel de travail :

- Groupe A : il reçoit du carton, du papier, un couteau, des aiguilles, du fil à coudre et une règle
- Groupe B : il reçoit du carton, du papier, des lames de rasoir, des aiguilles, du fil à coudre et une règle
- Groupe C : il reçoit du carton, du papier, des ciseaux, du tape et une règle
- Groupe D : il reçoit du carton, une paire de ciseaux, une lame de rasoir, du tape et une règle

On désigne 2 observateurs pour chaque groupe : ils doivent prendre des notes à propos des obstacles que les groupes rencontrent par rapport à la productivité et comment ils résolvent ces problèmes. Ils prennent également des notes sur les facteurs qui contribuent à augmenter la productivité. Ces observateurs aideront le groupe grâce à leurs notes quand l'animateur l'estimera nécessaire.

On formera, avant le jeu, deux experts techniques qui sauront comment construire facilement, pas à pas, une ferme. Ces experts interviendront dans la troisième étape du jeu.

IV. Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en 3 étapes. L'animateur introduit la dynamique avec le récit suivant :

« A San Juan un tremblement de terre a détruit toutes les maisons. Il a eu lieu en avril et la saison des pluies arrive bientôt. À cause de cela, tous les habitants de San Juan décident de former des brigades de travail pour reconstruire leurs fermes. Chacun des groupes formés constitue une brigade de constructeurs qui vont réédifier les fermes avec le matériel qu'ils ont reçu. La brigade qui constituera le plus de maisons et de la meilleure qualité sera imitée par toute la communauté. »

Première étape :

Pendant les 20 premières minutes du jeu, chaque groupe va tenter de construire le plus grand nombre de fermes. Il ne peut pas avoir de communication entre les groupes. Les observateurs prennent des notes en fonction des consignes qu'ils ont reçues, tandis que les experts observent les différentes façons de construire les fermes.

Deuxième étape :

Après 20 minutes, le coordinateur appelle tous les groupes pour qu'ils présentent leur production. Il remplit un tableau de la façon suivante avec ce que chacun des groupes a réalisé :

	Groupe	Groupe
Organisation	Peu	
Production	5 fermes	
Productivité	5 f. en 20 min	
Problèmes	Manque de...	
Solutions	On a fait...	

... Le jeu des constructeurs

Lorsqu'on a inventorié la production des groupes, on donne la consigne suivante :

« Les amis ! La période des pluies va commencer, nous devons construire le plus de fermes avec le moins de temps possible pour que tous les sinistrés aient un toit. Pour ce faire, nous allons donner 5 minutes à tous les groupes pour qu'ils discutent entre eux afin de voir comment ils peuvent augmenter leur production de fermes dans un temps plus court.

« Nous avons besoin de mieux nous organiser au sein du groupe ! »
« Et vous, dans votre groupe, comment avez-vous fait pour... »
« Il faut que certains coupent et d'autres collent ! »

Troisième étape :

Après les 5 minutes : « Vous avez 20 autres minutes pour continuer la production de fermes mais, cette fois, les groupes peuvent communiquer entre eux. De plus, des experts techniques vont vous aider à construire, de façon plus rapide, vos fermes. »

Après les 20 minutes, on présente la production des groupes et on commence la réflexion.

V. Réflexion

Dans un premier temps, il est important de laisser s'exprimer les sentiments de tous les participants.

« Au début, j'ai un peu désespéré parce qu'on s'organisait mal »
« C'est clair, on voulait tous tout faire ! ».

On remplit ensuite le tableau de la seconde étape de la même façon que pour la première.

Grâce aux apports des observateurs et des membres des groupes, on peut reconstruire petit à petit le processus de la dynamique :

- Que s'est-il passé pendant le jeu ?
- Que s'est-il passé au début ?
- Que s'est-il passé à chaque étape ?

Il est important de faire émerger les aspects principaux à partir desquels on va approfondir notre réflexion :

- Les problèmes rencontrés à chaque étape et comment on les a résolus.
- Le rôle des experts techniques dans le processus de production.
- La productivité et les facteurs qui la diminuent ou l'augmentent.
- La productivité comme indicateur de la quantité et de la qualité de la production.

Enfin, on doit établir une comparaison entre toutes les réflexions et les difficultés rencontrées dans les différents métiers productifs.

- Est-ce que nous rencontrons les mêmes problèmes dans la vie que ce que nous avons rencontré dans le jeu pour augmenter notre productivité ?
- Est-ce que les solutions du jeu pourraient nous servir pour notre travail quotidien ?
- Comment pourrions-nous augmenter la productivité dans notre organisation productive ?

VI. Variante

Au début du jeu, avant de diviser les groupes, on peut préparer, en secret, un saboteur de production dans n'importe quel groupe de façon à ce que son action, tout comme les réponses que va apporter le groupe à ces actions, puisse faire partie de la réflexion collective.

Le jeu du capitalisme

I. Objectifs

Réfléchir aux dynamiques des relations économiques d'échange commercial que l'on trouve au sein du système capitaliste

II. Contenus

Cette technique favorise une intense dynamique d'interrelations commerciales à travers le jeu de rôle (ouvriers journaliers, petits commerçants, grand propriétaire, etc.) qui, selon certaines règles, permet de vivre et d'analyser comment se tissent ces relations dans la société actuelle. Un travail préliminaire de préparation du matériel est nécessaire.

III. Participants

Ils peuvent être 10, 20 ou 40 avec un maximum de 40.

IV. Matériel

Nous proposons ici une liste pour organiser un jeu avec 10 joueurs. Il est évident que tout le matériel se doublera ou se triplera avec 20 ou 30 participants.

1. Des badges ou des affichettes avec le rôle et le numéro de chaque joueur :
 - trois ouvriers journaliers, numéro 1, 2, 3
 - trois membres de coopératives, numéro 4, 5, 6
 - un petit commerçant, numéro 7
 - un petit propriétaire, numéro 8
 - un grand propriétaire, numéro 9
 - un grand commerçant, numéro 10

On ajoutera également les badges des représentants de l'autorité, de la police et de la banque qui sont les personnages qui vont diriger le jeu.

2. Ensuite, cinq affichettes qui diront « preneurs d'argent » ; on leur ajoute à chacune l'identification suivante :
 - Preneur d'argent : le docteur
 - Preneur d'argent : le marché
 - Preneur d'argent : la quincaillerie
 - preneur d'argent : la pharmacie
 - preneur d'argent : la banque
3. Ensuite, on comptera un total de 870 euros en billets de 5 et en billets de 50.

4. On prévoira également des besoins et des biens avec lesquels on va réaliser des échanges. Les cartes de besoin, chacune identifiée par un numéro en chiffres romains, seront :
 - I et II : 1 docteur pour une valeur de 30 (2 cartes)
 - III et IV : 1 pharmacie d'une valeur de 30 (2 cartes)
 - IV, V, VI, VII, VIII : 1 marché d'une valeur de 15 (5 cartes)
 - IX et X : 1 quincaillerie d'une valeur de 5 (2 cartes)
5. Les biens se distribuent dans de petits sacs en rapport avec les moyens de l'acteur représenté, c'est-à-dire :
 - pour chaque ouvrier journalier :
 - 3 porcs d'une valeur de 5
 - 1 cheval d'une valeur de 15
 - pour chaque membre de coopératives :
 - 3 porcs d'une valeur de 5
 - 1 cheval d'une valeur de 15
 - 2 vaches d'une valeur de 30
 - pour chaque petit commerçant et pour le petit propriétaire :
 - 3 porcs d'une valeur de 5
 - 2 chevaux d'une valeur de 15
 - 2 vaches d'une valeur de 30
 - pour le grand commerçant et le grand propriétaire :
 - 3 vaches d'une valeur de 30
 - 2 tracteurs d'une valeur de 45

... Le jeu du capitalisme

6. Élaboration d'un tableau de contrôle destiné aux autorités

	Début		Besoins		Fin	
	1 ^{er}	2 nd	1 ^{er}	2 nd	1 ^{er}	2 nd
Ouvrier 1						
Ouvrier 2						
Ouvrier 3						
Coopérateur 4						
Coopérateur 5						
Coopérateur 6						
Petit propriétaire 7						
Petit propriétaire 8						
Grand propriétaire 9						
Grand propriétaire 10						

V. Préparation

Les rôles de chaque joueur sont répartis simultanément et au hasard : on leur donnera également les biens correspondant à leur rôle. Les besoins se distribuent également au hasard.

Pour 10 joueurs, les preneurs d'argent se répartissent de la manière suivante :

- le grand propriétaire sera docteur et patron de la pharmacie.
- le grand commerçant sera patron du marché et de la quincaillerie.

S'il y a 20 participants, il y a deux grands propriétaires : l'un d'eux est docteur et l'autre possède la pharmacie ; il y a également deux commerçants, un qui possède le marché et l'autre la quincaillerie.

L'autorité note sur la feuille de contrôle :

- L'argent avec lequel chaque joueur a commencé à la première et la seconde étape.
- Les besoins qu'ils rencontrent lors de la première et de la deuxième étape. Elle appliquera les règles de l'échange, avec l'aide de la police.

Naturellement, les joueurs vont se regrouper par rôle et vont chercher à prendre des décisions qui servent leurs intérêts. On leur donnera, comme consigne, les règles d'échange suivantes :

- Au début du jeu, il n'y a pas d'argent effectif (de billets) qui circule. Pour qu'il commence à circuler, il est nécessaire qu'un des grands propriétaires ou commerçants qui détient 180 en biens les dépose à la banque et les échange en argent effectif. Il pourra ainsi acheter des biens à d'autres et commencer à faire du commerce. On peut également imaginer que de petits commerçants s'unissent, chacun avec 90, et les échantent pour de l'argent effectif à la banque.
- Les biens se changent à la banque. Les joueurs recevront en argent effectif le montant indiqué pour le bien, mais le joueur qui souhaite faire du change devra toujours montrer qu'il possède au moins 180, que ce soit en biens ou en effectif ou la somme des deux, sinon il ne pourra rien changer. C'est une garantie pour la banque de traiter avec des gens sérieux.
- Entre particuliers, l'achat et la vente de biens sont laissés à la négociation libre, c'est-à-dire selon l'accord des participants.
- Aux preneurs d'argent, on ne peut payer qu'en effectif.
- Quand un joueur ne réussit pas à répondre à un besoin (une dette), il sort du jeu ; s'il n'arrive pas à payer la pharmacie ou le docteur, il meurt ; s'il n'arrive pas à payer ou le marchand ou la quincaillerie, il va en prison. Les autorités ont le pouvoir d'exproprier totalement ou partiellement les biens de ceux qui commettent un délit dans le jeu. Ils gardent leurs biens en leur pouvoir.

VI. Déroulement

- **Première étape** : on donne 20 minutes pour les échanges de biens en effectif et pour pallier aux besoins. Les joueurs qui n'arrivent pas à payer leurs besoins sortent du jeu. Les autorités informent les joueurs quand il reste plus ou moins 3 minutes avant la fermeture des opérations.

« Il reste seulement trois minutes ! »

« Je te donne 10\$ pour ton cheval »

« Je n'ai rien d'autre à te donner. »

« Pierre je te donne trois euros... »

- **Deuxième étape** : l'autorité note sur la feuille de contrôle, pour chaque joueur, ce qu'il leur reste comme argent dans le jeu, redonne des besoins en les distribuant au hasard, et note ensuite avec quels besoins commence chaque joueur lors de la deuxième étape. Il donne à nouveau 15 à 20 minutes pour recommencer des échanges.

« Je vend un porc très joli et très gros. »

« Je te donne l'argent vraiment parce que mon fils est malade. »

« Seulement 10 euros ? »

« 8, pas un de plus. »

- À la fermeture des opérations, on affiche la feuille de contrôle des autorités et on demande, à ceux qui sont toujours dans le jeu, la quantité d'argent qu'il leur reste. On le note au tableau.

« Alors, avec combien d'argent as-tu terminé ? »

« Moi je n'ai plus rien ! »

... Le jeu du capitalisme

VII. Réflexions

On peut commencer la réflexion en veillant à ce que les participants expriment leur ressenti durant le jeu de rôle :

- Comment avez-vous vécu l'expérience ? Votre relation à l'argent ?
- Comment se sentent ceux qui ont été exclus du jeu ?
- Comment se sentent les petits propriétaires, etc.

À partir du ressenti et de l'analyse de la feuille de contrôle, on peut ensuite tenter de répondre à quelques questions :

- Comment se sont établis les liens, les relations ?
- Les règles de l'échange sont-elles justes ? Qui favorisent-elles ?
- Quel a été le rôle de l'autorité ?
- Quel rôle ont joué les serveurs publics comme le docteur ? Pourquoi ?
- Quelles sont les valeurs qui ont prévalu ? Le profit, la compétence, l'individualisme, etc.

« C'est pas la même chose ! Les règles mises en place sont très injustes. »

« Elles étaient établies seulement au bénéfice de quelques-uns. »

Avec cet apport, l'animateur peut amener le groupe à comparer les situations vécues pendant la dynamique de jeu avec leur situation réelle.

- Ce qu'il s'est passé durant le jeu nous arrive-t-il dans notre vie quotidienne ?
- Quels exemples peut-on donner ?
- La société dans laquelle nous vivons est formée par différents groupes ou classes, lesquels ?
- Que possède chacun de ces groupes ou chacune de ces classes ?
- Quelle sont les relations qu'ils tissent entre eux ?
- Qui sont les bénéficiaires ? Pourquoi ?
- D'où vient cette situation ? Quelles en sont les origines ?
- Pourrait-on changer les choses de façon à ce que le bénéfice n'aille pas seulement à quelques-uns ?

« C'est vrai que, dans notre société, les puissants font les lois à leur bénéfice ! »

« C'est vrai, c'est une caractéristique de notre système social. »

VIII. Suggestions

Il peut être intéressant que la dernière partie de la réflexion se fasse en petits groupes qui, ensuite, apportent leurs conclusions en plénière, dans le but d'aller plus profondément dans l'analyse.

« Les lois étaient injustes ! »

« Même si on veut essayer de s'en sortir on n'y arrive pas. »

Étant donné que le fonctionnement économique du système capitaliste est très complexe, il est important de ne pas essayer de forcer la compréhension du groupe avec des explications très élaborées qui se convertissent en conférence. Il est plus intéressant de se centrer sur l'analyse des relations d'échange.

« Oui, le système dans lequel nous vivons est inéquitable. »

« Aujourd'hui je comprends pourquoi les riches sont toujours plus riches ! »

Il est encore plus important que le groupe puisse reconnaître, dans son propre contexte, les différentes classes qui y jouent un rôle et qu'il identifie les formes concrètes suivant lesquelles se tissent des relations commerciales.

Pour ce faire, il est important d'adapter la liste des rôles et des biens aux participants : par exemple, si on travaille avec des personnes du secteur populaire urbain, on ne trouvera pas beaucoup de sens à parler de travailleurs journaliers, de fermes, de porcs et de vaches, mais ce sera probablement plus censé de parler de chômeurs, de maçons, d'ouvriers, de propriétaires, de boutiques, de camions de transport, etc.

8.

Techniques d'analyse politique

Ces techniques visent à nous aider à analyser la structure juridico-politique de la société et les relations de pouvoir en son sein. Ce sont des outils destinés à stimuler la réflexion dans les organisations de base sur la corrélation des forces entre secteurs et classes sociales, dans la perspective de renforcer la capacité d'action de nos organisations.

La majorité de ces techniques tentent toujours d'articuler les processus organisationnels concrets que nous développons avec la situation générale du pays ou de la région.

Les Peuples

I. Objectifs

Partager les connaissances des participants sur les peuples, les villes, les régions ou les pays et renforcer ce qu'ils ont appris des réalités de chaque pays, région ou peuple durant un événement éducatif

II. Matériel

Des badges ou des cartes comportant le nom écrit des peuples, régions, villes ou pays sur lesquels nous souhaitons approfondir nos connaissances.

III. Déroulement

Nous expliquons le déroulement de ces techniques en prenant, comme exemple, la région d'Amérique centrale :

1. Les participants s'asseyent en cercle sur des chaises et chacun d'entre eux reçoit une carte avec le nom écrit d'un pays d'Amérique centrale : Honduras, Nicaragua, Costa Rica, etc. Bien sûr certains noms de pays se répètent plusieurs fois.
2. Les participants collent l'étiquette sur leur torse de façon à ce que tout le monde puisse la voir.
3. Un participant n'a pas de chaise et reste debout au milieu du cercle formé par les chaises des autres participants.
4. Ce participant, pour commencer le jeu, énonce une caractéristique d'un pays d'Amérique centrale en disant, à la fin de sa phrase, à quel pays il se réfère. Par exemple : « Le triomphe d'une révolution populaire anti-impérialiste en 1979 a eu lieu au NICARAGUA ». À ce moment-là, les participants qui représentent ce pays devront changer de siège. Profitant de ce moment-là, la personne au centre pourra essayer de prendre une chaise.
5. Celui ou celle qui se retrouve sans chaise devra passer au centre et dire une autre caractéristique d'un autre pays d'Amérique centrale tout en n'oubliant pas, à la fin, de dire le nom du pays.
6. Il est également possible que celui ou celle qui se trouve au centre mentionne une caractéristique de tous les pays en disant à la fin « Amérique centrale ! ». Par exemple : « les pays qui ont besoin de profonds changements économiques et sociaux pour résoudre leurs problèmes sont les pays d'Amérique centrale ». Dans ce cas, tout le monde change de chaise.

IV. Réflexion

En même temps que se déroule la dynamique, on note, sur un grand morceau de papier, les caractéristiques que les participants auront mentionnées, pour qu'à la fin on puisse en faire une synthèse d'informations à partager en plénière. À partir de cette technique, on peut approfondir les connaissances qu'auront fait surgir les participants sur différents pays ou régions, voire d'autres thèmes.

V. Variantes

Quand on souhaite favoriser plus de réflexion au sein du groupe : le participant au centre demandera le nom du pays aux autres participants (au lieu de l'énoncer après la caractéristique).

Les flèches

I. Objectifs

- **Reconnaître comment les apparences et le manque d'analyse du réel nous conduisent à commettre des erreurs d'appréciation et, par conséquent, de décision**
- **Souligner l'importance de la façon dont nous choisissons nos représentants et le niveau de confiance que nous leurs accordons**

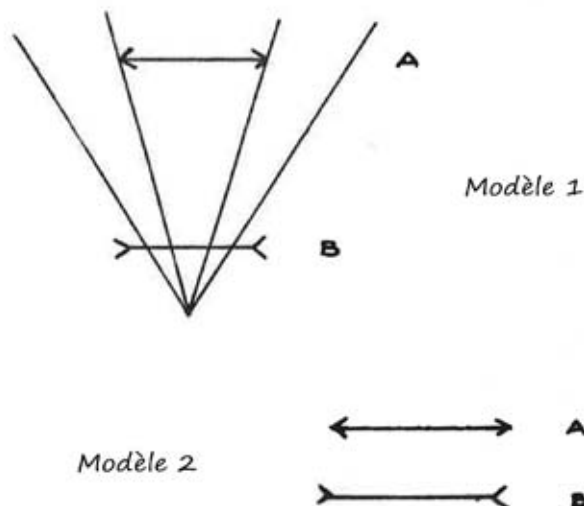
II. Contenu

Cette technique permet que les participants, à travers l'illusion d'optique des flèches, reconnaissent l'importance d'une analyse objective préalable à la prise de toute décision ; l'importance de savoir choisir un représentant et de lui accorder la confiance qu'il mérite, l'importance d'identifier les éléments qui entravent l'organisation collective.

III. Matériel

- Un carton avec un modèle de flèches qu'on choisira selon l'un des deux modèles suivants :

Schémas des flèches fig 1 et 2



Remarque : dans les deux schémas, la flèche « A » est plus grande que la flèche « B », et ce malgré l'illusion d'optique.

- trois cartons avec les affirmations suivantes :
 - « La flèche A est plus grande que la flèche B »
 - « La flèche B est plus grande que la flèche A »
 - « La flèche A et la flèche B sont de grandeur égale »
- du papier collant.
- des règles graduées ou un mètre.

IV. Instruction

L'animateur colle sur le mur le carton sur lequel est dessinée l'illusion d'optique des flèches, dans un endroit où elles peuvent être vues par tous les participants. Les trois autres cartons, avec les affirmations, doivent être accrochés dans des endroits suffisamment séparés les uns des autres.

L'animateur, avant la dynamique de jeu, se met discrètement d'accord avec des participants qui, selon son opinion, possèdent des caractéristiques de meneur. Ces derniers doivent s'infiltrer dans chacun des groupes, semer la confusion durant les discussions et parvenir à ce qu'on les nomme représentants du groupe.

... Les flèches

V. Déroulement

Une fois les cartons posés au mur, l'animateur donne la consigne, à tous les participants, d'observer les figures des flèches et, après leur observation, de se positionner face à l'affirmation qui, selon leurs critères, exprime la réponse correcte. Cela doit se faire en silence.

On obtient ainsi deux ou trois groupes selon les différentes opinions.

L'animateur donne la consigne suivante :

« *Bien, maintenant chaque groupe doit nommer un représentant afin qu'il mesure avec une règle la taille des deux flèches.* »

Les infiltrés doivent essayer habilement qu'on les nomme représentant. Chaque représentant va voir le dessin et s'éloigne de son groupe pour mesurer discrètement les flèches. En revenant dans son groupe, il communique aux autres le résultat de sa mesure, et, si les infiltrés ont été suffisamment habiles pour être nommés représentants du groupe, ils doivent tromper le groupe et provoquer la plus grande controverse possible au sein de leur groupe. S'ils n'ont pas été nommés représentants, ils doivent avoir une participation très active en essayant de désorienter les autres.

« Selon la mesure que j'ai prise, la flèche B est plus grande que la flèche A ! »

Au bout d'un certain temps, pendant lequel les groupes discutent des mesures de leur représentant, l'animateur donne de nouveau comme consigne de former des groupes en fonction des différentes opinions. Si plus d'un groupe est formé, on devra répéter à nouveau l'exercice, c'est-à-dire nommer un représentant et mesurer les flèches, jusqu'à ce que tous découvrent la vérité et ne forment plus qu'un seul groupe.

VI. Réflexion

« *Bien, pour moi c'était pas convainquant mais comme ils ont tous suivi...* »

« *Moi j'étais très confuse parce que je n'ai pas pu le mesurer moi-même* »

Dans un premier moment, il faut permettre au groupe d'exprimer son ressenti. Par exemple :

- Qu'est-ce qui nous a amené à choisir telle option ? Pourquoi ?
- Comment l'opinion des autres nous a-t-elle influencés ?
- Etc.

Il faut décoder les différents éléments de la technique :

- Que pourrait symboliser le modèle des flèches ?
- Que signifie le fait de prendre une décision seulement sur base de notre observation ?
- Que signifierait la mesure des flèches ?
- Etc.

Il est nécessaire de réfléchir au rôle des représentants des groupes :

- Pourquoi a-t-on élu qui on a élu ?
- Comment les représentants ont-ils été élus ?
- L'information qu'ils nous ont donnée était-elle fiable ?
- Les croyons-nous ou pas ?
- Etc.

« *Moi je faisais confiance à la mesure de Machin.* »

« *C'est pas vrai ! Il nous a trompés et on l'a élu ! Pourquoi ?* »

Analyse du rôle des infiltrés :

- Qu'ont-ils fait et comment l'ont-ils fait ?
- Ont-ils atteint leur objectif, pourquoi ?
- Que représentent-ils ?
- Etc.

En même temps que le travail d'analyse, il faut essayer de réaliser des parallèles avec la réalité :

- Comment percevons-nous ce qui se passe dans notre quartier, notre organisation, notre pays, notre continent ?
- Avant de prendre une décision, faut-il analyser la situation, le problème ?
- Comment pouvons-nous identifier les personnes qui créent la confusion dans une organisation et comment pouvons-nous les traiter ?
- Comment élire nos représentants ? Nous représentent-ils vraiment ? Comment ?

La bataille navale

I. Objectifs

- **Comprendre l'importance de la planification du travail et de la discipline dans les groupes organisés**
- **Introduire les concepts de stratégie et de tactique**

II. Contenu

Grâce à une participation active et à la simulation d'une guerre de mouvement qui exige la planification d'actions ainsi que l'adoption de critères de communication et de discipline, tout en favorisant une réflexion sur l'importance de l'organisation, on introduit le concept de tactique et de stratégie.

III. Matériel

Nombre minimum de participants : 26

Des mouchoirs ou des morceaux de tissus (pour bander les yeux) en fonction du nombre de participants

IV. Préparation

On forme deux équipes. Dans l'espace où se joue la dynamique, on divise l'espace en deux en marquant au sol deux grandes zones ; on assigne une équipe à chacune des zones.

Les équipes ont, dans leur zone respective, leur base qui est également l'objectif à atteindre pour l'équipe adverse. Chaque équipe nomme un capitaine qui sera le coordinateur du groupe et choisira certains participants qui seront des mines et d'autres qui seront des bateaux. Ces derniers auront les yeux bandés et ne pourront pas parler.

Chaque équipe doit situer ces mines dans sa zone de façon à protéger sa base qui est le but de l'ennemi. Ils doivent les placer de façon à ce qu'une personne puisse encore passer entre deux mines. Les mines sont immobiles mais, si elles le souhaitent, elles peuvent parler.

L'objectif du jeu est que chaque équipe fasse arriver le maximum de ses bateaux dans la base adverse en évitant qu'ils soient coulés par les mines situées dans la zone.

Celui qui parvient à faire passer le maximum de bateaux dans la base adverse sera le gagnant.

Chaque équipe doit, avant le jeu, disposer d'un temps durant lequel les participants s'organisent, planifient leur action, placent leurs mines et se mettent d'accord sur les signaux auditifs qui serviront de communication entre le capitaine du bateau et les barques, afin de réaliser les opérations qui peuvent les mener à la victoire.

« *Chaque fois que j'applaudis, cela veut dire que vous allez heurter un bateau !* »

Chaque bateau qui entre en contact physique avec une mine reste attaché à elle. Si des chocs surviennent entre bateaux, rien ne se passe, le jeu peut continuer.

V. Déroulement

Au signal donné par l'animateur, commence la bataille navale. Suivant les signaux de son capitaine, chaque barque essaie d'éviter les obstacles représentés par les mines à l'aide de signaux auditifs dont le groupe aura convenu avec son capitaine. Si, par mégarde, toutes les barques sont coulées, le jeu doit recommencer jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

VI. Réflexion

Dans un premier moment, on partage les sentiments des participants :

- Comment se sont senties les mines et les barques ?
- Comment se sont sentis les capitaines ?

Ensuite, on peut analyser, pas à pas, les éléments de la technique : les équipes, les mines, les barques, les signaux ; les plans de chaque équipe, leurs erreurs et leurs victoires, pourquoi ont-ils perdu ou gagné ; dans les mouvements qui ont été réalisés, lesquels furent tactiques et les autres stratégiques, etc.

Au final, sur base de tout ce qui a précédé, on peut réfléchir à :

- Comment organisons-nous et planifions-nous notre travail, nos rôles et responsabilités ?
- Quelles sont nos tactiques et nos stratégies ?
- Comment connaissons-nous et prenons-nous en compte les tactiques et stratégies de l'ennemi ?

Au-delà de mon quartier

I. Objectifs

Construire une vision globale du monde dans lequel nous vivons en le situant par rapport à une dimension géopolitique (les pays capitalistes, socialistes, le tiers-monde...) qui nous aide à comprendre les processus de changement social

II. Matériel

- Une mappemonde vierge de grande échelle, visible pour tous les participants, sur laquelle apparaît seulement le contour des pays.
- Une encyclopédie et des informations sur les différents pays.
- Des épingles.
- Les cartes vierges de chaque pays avec leurs noms, dessinés à la même échelle que la mappemonde.
- Il faut sélectionner les pays ou des blocs de pays dont l'importance politique mérite une recherche en fonction du groupe de participants et de leur vécu.

III. Déroulement

Première partie

L'animateur distribue au hasard aux participants les cartes des pays qui ont été sélectionnés pour cette technique, avec leurs noms respectifs. Il leur annonce qu'en un certain laps de temps ils doivent localiser sur la mappemonde, de façon individuelle, la position du ou des pays qui leur a été(s) et chercher quelques informations sur ceux-ci.

« Vous avez un laps de temps X. pour essayer de localiser individuellement le pays que vous avez reçu, et, en plus, chercher quelques bonnes informations sur ce pays. »

Les informations à obtenir pourraient être, par exemple : les pays voisins, la ou les langues parlées, les ethnies, la capitale, le nombre d'habitants, le type de gouvernement, etc. Pour ce faire, ils consulteront la mappemonde et le globe terrestre ainsi que l'encyclopédie et les sources d'information. L'animateur aide ceux qui ont le plus de difficultés. Toute l'information collectée doit être annotée sur un grand morceau de papier afin d'être utilisée en plénière après le travail individuel.

Ensuite, en plénière, l'animateur distribue aux participants des affichettes comprenant des affirmations ou des questions formulées sur les pays. Il posera, au fur et à mesure que les participants lisent à voix haute, les questions et chacun essaiera d'identifier quels sont les pays dont on parle. La plénière dira si l'affirmation est correcte ou non. La réflexion continuera pendant tout le temps de la technique.

*« En 1938 on a lancé l'expropriation de pétrole au... ? »
Réponse : « Aux Etats-Unis ? » ; « Mais non c'était au Mexique ! ».*

Recommandations pour la première partie

Il peut être intéressant de colorier les pays de chaque ensemble dans la même couleur pour qu'une fois situés sur le planisphère, il soit facile de visualiser les différentes classifications de pays : que ce soit par continent, par hémisphère, par bloc, etc.

En utilisant des images coupées dans des revues, on

peut symboliser sur la mappemonde différents éléments sociopolitiques : les pays où ont lieu des conflits armés, où le racisme est très élevé, où on réalise des essais nucléaires, etc. Le planisphère est très utile comme mémoire graphique lorsqu'on lui ajoute les éléments appropriés.

Durant la plénière, les participants se positionnent face au planisphère (sur lequel seuls sont dessinés les contours) et chacun à son tour localise les pays qu'il a reçus. Dans le même temps, chacun rapporte en plénière les informations qu'il a collectées sur le pays. De cette manière, en situant les pays à l'endroit qui leur correspond, on construit peu à peu un puzzle géographique sur lequel on peut identifier les pays capitalistes, socialistes, du tiers-monde ou d'autres ensembles qui nous intéressent.

Deuxième partie

Dans cette partie, l'animateur insiste sur l'appartenance géopolitique des pays auprès des participants. Ces derniers, grâce aux informations qu'ils auront reçues durant la première partie de la technique, et à l'aide de leur culture générale, tenteront de répondre à une série de questions élaborées préalablement par les animateurs en fonction des objectifs pédagogiques.

Exemples :

- Dans quel pays un gouvernement élu par le peuple a-t-il été démis par l'intervention de la CIA en 1973 ?
- Quel est le premier pays socialiste des Amériques ? Etc.
- Quel pays a vécu une crise économique proche de la faillite, à cause des politiques des institutions internationales en 2001 ?
- Il est intéressant d'inclure d'autres types de questions, par exemple des informations qui nous aident à contextualiser les pays :
- Quel est le pays qui a gagné trois fois la coupe du monde de football ?
- D'où vient le tango ? Etc.

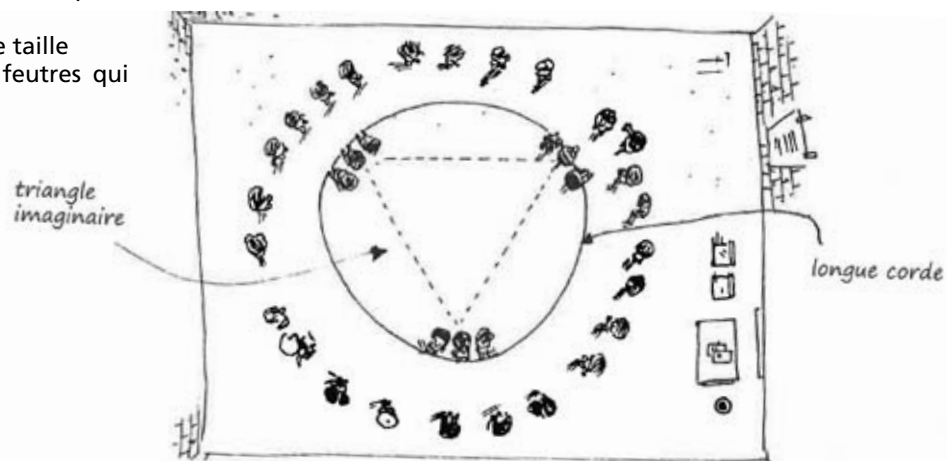
L'objectif

I. Objectifs

Aider à identifier la nécessité d'unifier les différents secteurs sociaux (ouvriers, agricoles, intellectuels, etc.) et leurs différentes expressions organisationnelles, dans le but de construire un projet commun d'émancipation

II. Matériel

- Une corde d'environ 10 m de longueur.
- Trois morceaux de tissu pour bander les yeux.
- Six cordelettes fines d'un mètre de long chacune pour attacher les pieds.
- Des produits agricoles comme du maïs, des haricots, des pommes de terre ou des fruits de saison qui peuvent symboliser le secteur agricole.
- Cinq planchettes de bois de tailles équivalentes.
- Quelques clous et un marteau, pour représenter le secteur ouvrier.
- Un morceau de carton de la même taille que les planchettes et quelques feutres qui symboliseront les intellectuels.



III. Préparation

On demande 9 volontaires dans le groupe de participants. Ces volontaires se divisent en petits groupes de trois, qui se positionnent aux extrémités d'un triangle imaginaire inscrit au centre d'un plus grand cercle formé par le grand groupe de participants. On marque le grand cercle au sol à l'aide de la corde qui va servir à attacher les groupes du triangle entre eux. Les neuf volontaires des trois groupes du triangle doivent regarder à l'extérieur vers le groupe qui forme le cercle autour d'eux.

On ceinture les hanches des neufs volontaires des trois groupes avec la longue corde posée sur le sol de façon à ce qu'ils soient tous attachés entre eux. Les trois groupes conservent leur situation aux extrémités du triangle. Ensuite, dans les petits groupes de trois personnes, en commençant par la gauche, on bande les yeux du premier, on entrave les pieds du second et on laisse le troisième libre.

IV. Déroulement

Lorsque les groupes sont tous bien en position, l'animateur se place devant l'un des trois groupes de trois, prend les fruits en main, les montre à tous les participants et annonce : « ça c'est votre objectif ». Il parle à tous les participants, mais regarde principalement le groupe en face de lui. Il insiste sur votre objectif mais avec son visage il s'adresse à tout le monde, pas seulement à celui en face duquel il est situé. Sans en dire plus, l'animateur pose les produits agricoles et les fruits à 1 m ½ du groupe en face duquel il est situé.

Il se place ensuite face au deuxième groupe, prend dans ses mains les planchettes et le marteau, annonce : « ça, c'est votre objectif » de la même façon que précédemment et à nouveau, sans plus rien dire, il place à 1 m ½ de ce groupe les planchettes, les clous et le marteau.

Enfin, il se place face au troisième et dernier groupe, montre à tout le monde le carton et les marqueurs et répète « ceci est votre objectif ». Il pose le matériel à 1 m ½ du petit groupe en face duquel il se situe. Il insiste de la même façon sur le mot votre mais en s'adressant à tout le groupe.

L'animateur annonce ensuite : « à partir de maintenant vous devez atteindre votre objectif sans parler et en trois minutes. Le jeu se terminera quand vous aurez atteint l'objectif ». Il souligne l'objectif sans mentionner pour rien au monde qu'on va gagner ou toute autre expression qui invite à la compétition.

Au « top départ », les trois groupes doivent pouvoir agir en toute liberté, mais en veillant à éviter la brutalité. L'assemblée du cercle doit, pour sa part, garder le silence et observer la dynamique des autres participants du triangle.

... L'objectif

Souvent, à cause du conditionnement compétitif et de la structure physique du jeu, il arrive que chaque groupe particulier de trois participants essaie instinctivement d'atteindre ce qu'il croit être son objectif propre, c'est-à-dire ce qui se trouve en face de lui, en oubliant que cet objectif a également été signalé comme objectif de tous.

L'animateur est libre de gérer le temps comme il l'entend, mais la dynamique doit être assez courte. Lorsque l'animateur annonce la fin du temps de jeu, il demande aux participants observateurs s'ils pensent que l'objectif a été atteint.

« Non ! »

« Non, enfin...je ne sais pas »

« Ce n'est pas clair »

« Non, pour moi il n'a pas été atteint ».

Il y aura probablement différentes opinions qui seront émises. Éventuellement, l'animateur pourra suggérer l'intégration de certains participants observateurs pour remplacer des participants du triangle. Sinon il pourra également continuer la seconde partie avec le groupe initial de participants. On donne ensuite un second moment de jeu, toujours avec un temps limité, mais, cette fois-ci, on permet aux participants de parler entre eux.

Il est probable que les participants se replacent dans une dynamique de compétition, mais aussi, qu'ils cherchent ensemble une solution collective, comme par exemple aller chercher un à un des objectifs.

À la fin de cette seconde partie, l'animateur demande à nouveau à l'assemblée si l'objectif a été atteint. S'il y a de nouveau des objections à propos du fait que l'objectif a été atteint, l'animateur donnera un troisième moment de jeu avec un temps illimité. Il pourra également continuer à incorporer et interchanger les participants du cercle et du triangle en suivant attentivement la dynamique du groupe. Lorsqu'on considère que la dynamique est terminée, ou bien qu'on a atteint l'objectif, il est temps d'entamer la réflexion.

V. Réflexion

Dans un premier moment de réflexion, on demande aux volontaires d'exprimer leurs sentiments à propos du jeu. On peut analyser les attitudes et les rôles des individus et des groupes dans le jeu ainsi que les similitudes avec la réalité, comme la façon dont se comportent les groupes sociaux, les organisations, les secteurs...

Parallèlement, on peut reprendre les éléments et événements de la dynamique de jeu afin d'analyser la signification des différents états et moments ainsi que les symboles utilisés : fruits, corde, planchettes etc.

« Maintenant j'ai compris, pour atteindre l'objectif on aurait dû unir les trois groupes »

« Non, ça on l'a fait mais ça n'a pas suffi. »

Au moment opportun, l'animateur demandera à nouveau : « est-ce qu'on a atteint l'objectif ? ». On pourra alors analyser ce qu'on aurait pu faire, pourquoi on l'a atteint ou non, ce qu'il manquait, etc.

Le plus haut niveau d'atteinte de l'objectif s'exprime quand les groupes arrivent de façon concertée à atteindre sans compétition les objectifs partiels, arrivent à se libérer des obstacles comme les cordes, les tissus sur les yeux, etc. et arrivent à utiliser collectivement les symboles comme manger les fruits, écrire un message, produire quelque chose avec le bois et les clous...

On peut approfondir la réflexion avec des questions comme :

- Quels sont les obstacles que rencontrent les groupes de travail lorsqu'ils essaient d'atteindre un objectif ? Comment est-ce qu'ils surmontent ces obstacles ?
- Quelle relation y a-t-il entre l'objectif recherché dans la dynamique de jeu et l'atteinte des objectifs que poursuivent nos organisations ?
- A-t-on besoin d'unité et de coordination entre les différentes organisations afin de parvenir à atteindre notre objectif commun, c'est-à-dire, construire ensemble une nouvelle société ?
- Comment atteindre cette unité et cette coordination ?

VI. Recommandations

Il est important que les objectifs qu'on pourrait appeler partiels, c'est-à-dire les fruits, le marteau et le carton, varient selon les caractéristiques du ou des groupes avec lesquels on travaille et qu'ils varient également en fonction de leurs besoins...

Chats contre tigres

I. Objectifs

Reconnaître l'importance d'identifier les personnes, groupes ou organisations qui divisent ou nuisent aux organisations sociales de base dans le but de les combattre et de les empêcher d'atteindre leurs objectifs

II. Préparation

- Disposer d'un espace ouvert où l'on peut développer la technique.
- L'animateur veillera à connaître ses participants de façon à pouvoir les orienter vers le rôle qu'ils vont jouer. Il veillera également à préparer les consignes qui identifieront chaque groupe qui se forme.

Ces trois groupes sont :

1. Les chats organisés.
2. Les chats du peuple (ce groupe devra être plus grand que les deux autres).
3. Un petit groupe de tigres.

Dans un endroit différent de celui où on va jouer la dynamique, on réunit tous les participants, en les appelant chacun à leur tour pour leur donner personnellement leur identité sans que les autres sachent qui est qui. On leur donne également des instructions correspondant aux groupes auxquels on les assigne.

Les instructions sont les suivantes :

- Pour les chats organisés : « *Tu dois trouver tous les chats qui ont la même identité que toi et t'unir à eux. Le groupe ainsi formé devra s'organiser pour découvrir qui sont les tigres et pour former un grand cercle en se tenant les bras bien ouverts* ».
- Pour les chats du peuple : « *Participe au jeu comme il te semble* ».
- Pour les tigres : « *Vous devez créer la confusion au sein des chats et empêcher qu'ils s'unissent ou s'organisent pour former un cercle. Si nécessaire vous pouvez utiliser la force physique mais pas la violence* ». Aux tigres on dira qui sont leurs compagnons tigres.

Il est important de bien choisir ceux qui vont être tigres, qu'ils soient les plus costauds possibles et aussi rusés, afin que la dynamique donne de bons résultats. Il faudra également que, lorsque l'on distribue les identités, avant la dynamique proprement dite, le groupe ne puisse ni parler ni communiquer avec les autres membres du groupe.

III. Déroulement

Une fois les groupes formés et lorsqu'on leur a donné clairement leurs instructions, l'animateur donne le signal pour commencer le jeu. A partir de ce moment, les participants peuvent tous recommencer à communiquer entre eux.

Le temps de jeu est approximativement de 25 à 30 minutes. Lors des dernières 5 minutes, on doit faire pression sur le groupe à propos du temps qu'il reste. On arrête ensuite le jeu et on voit qui a gagné, si ce sont les chats ou les tigres.

IV. Réflexion

Le premier moment proposé, en tenant compte du fait que les esprits et les humeurs peuvent être quelque peu altérés par la dynamique, sera consacré au partage des sentiments à propos du déroulement du jeu.

Après ce moment d'expression, on peut commencer à analyser ce qu'il s'est passé et identifier les éléments de la technique ainsi que leur signification :

« *Que symbolisent les chats du peuple, les chats organisés, les tigres, le temps... ?* »

Il faudra essayer également d'analyser les attitudes et les positions qu'ont prises chacun des groupes participants.

Enfin, il est important de réaliser un parallèle avec la réalité :

« *Si on essayait d'identifier les tigres dans nos organisations ou notre travail ? Comment agissent-ils et comment y faisons-nous face ?* »

Les phrases

I. Objectifs

Analyser les différentes actions que l'on peut envisager face aux problèmes économiques, politiques ou idéologiques qui se présentent au sein des organisations de base

II. Matériel

Un jeu de phrases écrites sur une feuille (une phrase par feuille) qui évoquent les différents problèmes que l'on rencontre dans le travail d'une communauté de base. Les phrases vont être différentes en fonction de ce que l'on considère nécessaire de travailler avec le groupe : elles doivent se référer aux caractéristiques d'une situation réelle que rencontre le groupe de participants.

III. Exemples

Pour des agriculteurs :

- Le propriétaire terrien nous a retiré notre terre
- La banque nous refuse notre crédit
- L'eau pour irriguer les cultures est très rare...

Pour des ouvriers :

- À l'usine, ils ne nous payent même pas le salaire minimum légal
- Mon délégué syndical exige que je vote pour tel parti
- La semaine prochaine, il doit y avoir des réductions de personnel

Pour des citoyens :

- Ils souhaitent nous exproprier du quartier
- Dans mon quartier, il n'y a pas d'électricité...

IV. Déroulement

1. À chaque groupe de participants, on donne une feuille avec une ou des phrases qui lui correspondent.
2. L'animateur donne l'instruction suivante : « *si, en tant que groupe, nous avons ce problème, que ferions-nous ?* »
3. On donne le temps suffisant à chaque groupe pour qu'ils discutent et trouvent la meilleure solution au problème posé. La solution du groupe doit être la plus planifiée et la plus spécifique possible.

V. Réflexion

Chaque groupe lit sa problématique en plénière et explique aux autres son plan d'action pour la solutionner.

La réflexion collective doit analyser chaque plan présenté, c'est-à-dire, si les solutions au problème proposé sont viables ou non, et pourquoi.

On peut également réfléchir afin d'envisager si, dans la réalité, quand un problème survient, nous l'analysons et nous nous accordons collectivement sur les solutions à lui apporter et si nous les évaluons par après.

Aveugles et enchaînés

I. Objectifs

- **Identifier les différentes classes et sous-classes sociales qui existent dans une société et analyser leur comportement**
- **Réfléchir à la relation dialectique qui existe entre conscientisation et organisation au sein d'un processus populaire d'émancipation**
- **Identifier les obstacles à l'organisation populaire et analyser le rôle qu'ils jouent**

II. Matériel

- De grands mouchoirs ou foulards.
- 20 cordelettes de 50 cm chacune.
- Un espace ouvert où l'on peut développer la dynamique de jeu.

III. Préparation

On choisit anticipativement 3 ou 4 participants qui possèdent des caractéristiques de meneurs et qui participeront en tant qu'aveugles infiltrés. Ils auront des instructions différentes de celles reçues par les autres participants : ils auront la mission d'infiltrer les groupes et leur objectif sera d'éviter que les aveugles s'unissent, en déstabilisant, en divisant, en accusant faussement, par l'usage de la force, etc.

Ces indications doivent se donner avant la dynamique sans que personne ne s'en rende compte et séparément à chacun des 3 ou 4 aveugles infiltrés élus.

En plénière, on forme grossièrement les groupes :

- les aveugles (avec les infiltrés)
- les enchaînés
- 2 ou 3 observateurs.

On répartit au hasard les mouchoirs pour se bander les yeux en s'assurant bien de donner des mouchoirs aux infiltrés. Au reste du groupe, on donnera des cordelettes pour s'attacher les pieds.

On sépare ensuite les aveugles des enchaînés et on leur donne la consigne suivante :

Aux aveugles : « *vous devez vous organiser pour parvenir à réaliser un symbole d'unité.* »

Aux enchaînés : « *vous participez au jeu comme bon vous semble.* »

Une fois données les instructions, on amène les aveugles au centre de la pièce où on va réaliser la dynamique en les séparant les uns des autres et en les désorientant un peu. Les enchaînés se placent autour des aveugles pendant que les observateurs se positionnent où ils le souhaitent.

Lorsque tout le groupe est installé, l'animateur donne la dernière instruction : « *Il y aura trois étapes dans le jeu. Nous allons commencer la première durant laquelle vous aurez 5 minutes pour remplir la mission qu'on vous a donnée. Les aveugles n'ont pas le droit de parler.* »

On commence le jeu.

IV. Déroulement

En général, dans cette première étape, il n'y a pas de grandes avancées pour l'union des aveugles. Les enchaînés eux, bien souvent, ne savent pas quoi faire. Après ces 5 minutes, on arrête le jeu. Étant donné que les aveugles n'ont pas réussi à s'unir, on va leur donner une autre opportunité.

Dans la seconde partie, la variante est qu'on permet aux aveugles de parler. C'est très probable qu'ils commencent tout d'abord à détecter et à accuser les infiltrés, et que ceux-là se défendent en accusant d'infiltrés les véritables aveugles. Les enchaînés, pour leur part, prennent parfois parti pour les aveugles, parfois contre eux, parfois continuent simplement à participer comme spectateurs.

L'animateur met de nouveau la pression sur le groupe avec le décompte du temps. Quand les 5 minutes se sont écoulées, il demande aux aveugles s'ils ont atteint leur objectif. S'ils ne l'ont pas atteint, on leur donnera une troisième et dernière opportunité : « *bien, comme vous n'avez pas réussi à atteindre l'objectif, on donne une autre chance aux aveugles.* »

Dans cette troisième étape, les aveugles peuvent parler et voir : ils enlèvent leur bandeau mais le gardent sur eux pour signaler qu'ils étaient aveugles.

Il faut évidemment essayer d'empêcher les actions violentes mais sans interférer dans la dynamique. L'animateur continue à faire pression avec le temps. Parfois les aveugles arrivent à s'unir parfois non. On peut leur offrir la possibilité d'une quatrième étape mais cela reste à l'appréciation de l'animateur.

... Aveugles et enchaînés

V. Réflexion

Avant d'analyser les phénomènes sociaux représentés, on laisse le groupe exprimer ses sentiments.

Dans un second moment, quand le groupe est plus apaisé, on reconstruit, par étapes, le processus de la dynamique, c'est-à-dire comment se sont comportés les aveugles et les enchaînés à chaque moment du jeu. Il est important de prendre bien en compte les commentaires des participants qui n'ont pas participé activement à la dynamique de jeu.

Par la suite, on va tenter d'identifier tous les éléments qui sont apparus lors de cette dynamique et les décoder avec des questions. Par exemple :

- Qui les aveugles représentent-ils ? Quel a été leur comportement ?
- Avez-vous détecté les infiltrés ? À quel moment du processus ? Avez-vous réussi à les neutraliser ? Comment ? Pourquoi pas ?
- Pourquoi les aveugles n'ont-ils pas réussi à s'unir ?
- Quels secteurs représentent les enchaînés ? Quelle a été leur participation ?
- Si on devait comparer les cordelettes avec les entraves ou des contraintes sociales, que symboliseraient-elles ?

À partir du décodage, on va réaliser une relecture du processus de la dynamique qui nous amènera à aborder des aspects importants comme :

- Les difficultés que peut rencontrer un processus d'organisation populaire comme par exemple les pressions qu'exercent les différents contextes, le sectarisme, la désorganisation, etc.
- Le lien dialectique entre organisation et conscientisation, les différents niveaux qu'on rencontre dans un processus organisationnel (les actions isolées puis coordonnées, l'unité, etc.) et dans un processus de conscientisation (conscience élémentaire, construction de l'esprit critique, etc.) et l'étroite relation qu'il y a entre les deux.
- Les rôles des classes sociales : cadres, employés, petits commerçants, artisans, paysans, etc.
- les manières d'agir des individus et groupes qui visent à détruire les organisations populaires.
- Les types de leadership (formel et réel)
- L'importance des méthodes de travail.

VI. Variante

Cette technique est également très appropriée pour servir de point de départ à l'analyse détaillée des processus de génération de connaissances et pour souligner leur importance dans les processus organisationnels, à condition de lui apporter quelques modifications :

- En plus des infiltrés, l'animateur sélectionne un nombre égal de leaders ou de promoteurs du processus organisationnel, qu'on appelle généralement les agents positifs.
- Aux enchaînés on ne laisse pas une participation libre. On leur donne la consigne suivante : « *dans la première partie vous devez seulement observer. Dans la deuxième partie, échangez vos impressions et positionnez-vous par rapport au processus d'organisation des aveugles. Dans la troisième phase, vous intervenez dans le processus* ».

Avec ces modifications, on introduit des éléments basiques de la théorie de la connaissance.

Par exemple :

- Dans la première partie : le perceptif et le sensoriel.
- Dans la seconde partie : le rôle du langage.
- Dans la troisième : la pratique consciente nécessaire pour annuler les agents négatifs (les aveugles infiltrés de la version originale) et parvenir à ce que les aveugles s'unissent.

On recommande d'utiliser un guide de questions afin de garantir que la discussion par groupe fasse émerger toute la richesse que le développement de ces techniques permet.

Le chat ligoté

I. Objectifs

- **Démontrer l'utilité de l'organisation, de l'unité, de la planification et de la coordination d'actions**
- **Introduire les concepts de tactique et de stratégie**

II. Matériel

- Une personne agile pour faire le tigre
- Une corde d'environ 6m
- Une craie pour dessiner un cercle de 3 m de diamètre sur le sol
- 7 foulards pour que les chats se le nouent sur la tête
- 6 petites cordes
- Une chaise

III. Instructions

1. Le tigre attache un chat sur une chaise posée au centre d'un cercle dessiné sur le sol. C'est son prisonnier. Le chat prisonnier pose ses mains sur la tête et ne peut, en aucun cas, les utiliser pour se libérer, il ne peut pas non plus se lever avec la chaise et sortir du cercle.
2. Aux autres chats, on attache une main dans le dos avec la cordelette. Ils nouent également un foulard sur leur tête : ce morceau de tissu représente leur vie, et, si le tigre le leur arrache, ils meurent et sortent du jeu.
3. Les chats ne peuvent ni attraper et immobiliser le tigre, ni lui donner de coups : si un seul chat s'y risque, c'est tout le groupe qui perd. Les chats peuvent uniquement pousser ou repousser le tigre.
4. Le tigre va, quant à lui, faire en sorte que les chats ne libèrent pas leur collègue prisonnier et tenter de leur arracher leur foulard, sans sortir du cercle.

IV. Déroulement

Dans un premier temps, on va donner aux chats la consigne de libérer le prisonnier, une personne à la fois, et pendant une période donnée. En général, les chats n'y parviennent pas.

Dans un second temps, on leur permet d'essayer tous ensemble. Le chat prisonnier, une fois libéré, doit se mettre à courir lorsque ses liens sont déliés. Le groupe des chats peut également faire sortir le prisonnier du cercle alors qu'il est toujours attaché à la chaise, en le déplaçant avec sa chaise à l'extérieur du cercle.

Si le tigre tue tous les chats en leur arrachant leur foulard, ils perdent, et on recommence alors le jeu jusqu'à ce qu'ils aient atteint leur objectif.

V. Réflexion

Dans un premier temps, on permet aux participants d'exprimer leurs sentiments durant le jeu, puis on reconstruit collectivement comment la dynamique s'est déroulée.

« *Moi j'ai désespéré à un moment parce que je n'arrivais pas à libérer le chat !* »

« *C'est vrai, individuellement, on était impuissant face au tigre* »

« *Ben oui, comme n'importe quelle action isolée tiens !* »

Une fois abordé le déroulement du jeu, on peut commencer à analyser le contenu de la dynamique :

- Que symbolisent les chats, le tigre, le cercle et le chat prisonnier ?
- Que signifie le premier moment d'action individuelle en tenant compte du fait que chacun avait une main attachée ?
- Comment vous êtes-vous organisés collectivement pour libérer votre compagnon prisonnier ?
- Quelles stratégies et tactiques avez-vous utilisées ?
- Dans nos pratiques organisationnelles, planifions-nous et coordonnons-nous nos activités ?
- Quels sont les éléments nécessaires pour réussir une action commune, c'est-à-dire pour travailler de façon coordonnée sur un plan d'action ?
- Comment se déroulent, dans la réalité, les actions d'organisations populaires ? Sont-elles dispersées ? Y a-t-il une direction claire ? Sont-elles coordonnées ?

« *Chaque chat était comme une organisation de base isolée...* »

« *C'est clair ! Et en agissant de manière isolée on arrive à rien !* »

L'analyste (Variation sur le thème des dominos du chapitre 'analyse générale')

I. Objectif

Analyser un événement important pour un groupe et déterminer les causes de ce qu'il s'est passé

II. Matériel

- Des fiches de papier de la taille d'un A5
- Du masking tape
- Des feutres

III. Instructions

Il s'agit de reconstruire l'histoire d'un événement vécu par le groupe et dont l'importance mérite l'analyse.

On forme des équipes de 2 ou 3 personnes afin que tout le monde puisse participer et on donne à chacun une fiche vierge. On en garde d'autres sur le côté.

IV. Déroulement

Le jeu commence quand l'animateur colle sur le tableau ou le mur une fiche qui contient une donnée relative à l'événement qui s'est produit (exemple : expropriation).

Chaque équipe devra écrire ensuite sur sa fiche un événement ou un fait en lien avec la fiche présentée par l'animateur, en évitant de rapporter des données erronées ou des points de vue et commentaires personnels.

En suivant un schéma similaire à celui d'un jeu de dominos, chaque équipe va situer à son tour sa fiche sur le tableau en fonction des règles suivantes :

1. Si c'est un fait antérieur à celui collé par l'animateur, on placera la fiche à gauche, si c'est un fait postérieur, on la placera à droite.
2. Quand il s'agit d'événements simultanés, celui de plus grande importance se colle au-dessus, et celui moins important se colle en bas.
3. Chaque équipe devra expliquer les raisons de son choix et, si la plénière est d'accord, on laisse la fiche à son endroit, si non, on la retire. L'animateur veillera à approfondir et à affiner les sujets pendant les débats.
4. Les équipes accumulent les fiches considérées comme incorrectes par la plénière et chaque fois qu'elles participent au jeu, elles reprennent une fiche vierge à compléter pour le prochain tour. L'animateur devra être dynamique et faire pression avec le temps pour donner du rythme au jeu.

Le jeu se termine quand tout le groupe est d'accord et que l'histoire de l'événement est considérée comme terminée.

V. Réflexion

1. Le processus d'analyse se développe durant les moments de discussion sur l'endroit où on pose les fiches événements, selon qu'on décide qu'elles se placent à droite ou à gauche et, surtout, selon leur importance, c'est-à-dire en bas ou en haut.
2. L'analyse du positionnement des fiches doit s'orienter vers la détermination des causes principales de l'événement qui est survenu.
3. Il peut être intéressant de noter sur un grand papier visible de tous, ou au tableau, les éléments les plus importants de la discussion afin d'arriver au final à une synthèse qui donne une vision globale du fait analysé.

La traversée périlleuse

I. Objectif

Comprendre de façon élémentaire la relation dialectique entre théorie et pratique

II. Contenus

Grâce au jeu, le groupe va appréhender un premier niveau de connaissance du processus d'apprentissage dialectique (pratique-théorie-pratique) appliqué aux organisations et à l'éducation populaire.

III. Matériel

- 14 chaises
- 2 sacs sur lesquels il est indiqué « Maïs »
- 2 sacs sur lesquels il est indiqué « Poule »
- 2 sacs sur lesquels il est indiqué « Coyote »
- 1 enveloppe qui contient l'information « la poule mange du maïs »
- 1 enveloppe qui contient l'information « le coyote mange des poules »
- 4 juges
- 2 équipes de 6 à 8 participants chacune

IV. Préparation

Les animateurs forment 2 équipes de participants et élisent 4 juges.

Avant le déroulement de la dynamique, et sans que les autres participants ne l'écoutent, on donne aux juges les indications suivantes :

- Si un joueur laisse ensemble du maïs et une poule, il faut lui retirer le sac « Maïs », car la poule l'a mangé.
- Si un joueur laisse ensemble une poule et un coyote, il faut lui retirer le sac « Poule », car le coyote l'a mangée.
- Le juge qui retire un sac ne donne aucune explication aux joueurs.

Dans la salle, on aligne au centre de la pièce deux files de 5 ou 6 chaises qui se font face. A chaque extrémité des files, se tiennent les juges. Le plus loin possible des chaises et dans leur prolongement, on place ensemble les participants des deux équipes. Elles auront chacune à la main, sur le sol ou sur une table leurs trois sacs « Coyote », « Poule » et « Maïs ».

Important : les sacs doivent rester en vue des participants jusqu'à ce que l'on commence le jeu.

V. Déroulement

Pour commencer le jeu, l'animateur donne aux groupes les consignes suivantes :

« Vous allez participer à un concours entre équipes qui consiste à transférer de l'autre côté de la salle les trois sacs. Les chaises représentent un pont qui s'écroule sur lequel ne pourra passer qu'une seule personne à la fois avec un seul des sacs.

Vous ne pouvez pas passer à plusieurs sur le pont : vous devez attendre que le premier joueur soit revenu à son point de départ pour faire passer le second. L'aller et le retour doivent se faire par-dessus le pont : celui qui en descend ou tombe perd. L'équipe qui arrive à faire passer ses 3 sacs gagne la compétition. »

Une fois les indications données, on donne le signal de départ.

On fait pression sur le groupe en utilisant l'esprit de compétition, en insistant sur la rapidité avec laquelle il faut réaliser le transfert. Dans un premier temps, en général, les groupes prennent n'importe quel sac, sans réfléchir à la manière de réaliser le transfert. Quand ils se rendent compte que les juges leur retirent un des sacs, ils protestent. Les juges leur répondent sans autre explication qu'ils ont commis une erreur. A ce moment, l'animateur arrête le jeu pour que tout le monde entende la déclaration d'un des juges, puis le relance.

Parfois, après deux ou trois essais, une équipe se rappelle le contenu des sacs et découvre l'ordre dans lequel ils doivent passer. Elle prend alors l'avantage. Quand cela se produit, l'animateur donne les deux enveloppes à l'autre groupe afin qu'ils découvrent l'ordre de passage par eux-mêmes.

... La traversée périlleuse

On recommence alors le jeu. L'équipe gagnante est celle qui découvre et exécute, sans erreur, la séquence correcte de transfert :

1. Faire passer la poule
2. Faire passer le maïs et ramener la poule pour qu'elle ne mange pas le maïs une fois de l'autre côté.
3. Laisser la poule au point de départ, et faire passer le coyote.
4. Faire passer la poule.

VI. Réflexion

On laisse un moment aux groupes pour l'expression des sentiments. On analyse ensuite les attitudes qu'ont adoptées les participants dans la dynamique :

- Qui a pris le leadership et comment l'a-t-il/elle utilisé ?
- La communication a-t-elle été fluide et circulé entre tous ?
- Qui n'a pas ou moins participé et pourquoi ?

« C'est Machin qui a pris les commandes au début... »
« Oui, mais il n'a pas laissé participer tout le monde ! »

L'analyse débute avec le décodage des symboles utilisés dans le jeu :

- Que symbolisent les tentatives manquées et la pression sur le groupe ?
- Que symbolisent les enveloppes avec l'information ou le fait de commencer le jeu sans ces données et d'en disposer par la suite ?
- Comment s'est construite la relation entre action et réflexion ?
- Quelles sont les contradictions qui sont apparues ?

Le décodage permet d'aborder différents problèmes :

- Dans nos groupes d'action, agissons-nous spontanément, sans organisation ni réflexion ?
- Comment prendre en compte les éléments du contexte dans la réalisation de notre travail ?
- Dans notre pratique organisationnelle, aménageons-nous des moments de réflexion et d'analyse ?
- Si nous aménageons des moments de réflexion et d'étude, améliorent-ils notre pratique ou restent-ils déconnectés entre eux ?
- Comment pouvons-nous initier dans notre travail un processus dialectique (pratique-théorie-pratique) de façon à être plus efficaces et plus efficients ?

VII. Variante

On peut combiner cette technique avec la technique « La jeune femme et la vieille dame » des exercices d'abstraction pour mettre en place un défi en plusieurs étapes.



1. Chaque groupe doit parvenir à un accord sur ce qu'il voit dans l'image

« Moi je vois une vieille »
« Moi aussi ! »
« Quelle vieille ? C'est une jeune femme ! »

Ce qu'il se passe c'est que l'image provoque des divergences d'opinion dans chaque groupe; c'est-à-dire des contradictions secondaires.

2. L'équipe qui résoudra la première ces contradictions secondaires correctement passera à la seconde étape du jeu qui sera « la traversée périlleuse »

9.

Techniques d'analyse idéologique

Ces techniques visent à faciliter l'analyse des superstructures idéologiques et culturelles, en particulier pour comprendre les mécanismes de domination dans ce champ de la vie sociale. Les animateurs de ces techniques devront disposer d'aptitudes critiques et analytiques fines et souples.

A la pêche aux clichés

I. Objectif

Réfléchir aux stéréotypes et aux conceptions simplistes communément admises par une communauté

II. Descriptif

Les clichés peuvent porter sur des thèmes généraux comme :

- « Le peuple est inculte »
- « Le capitalisme est la seule solution »
- « Les pauvres sont comme ça parce qu'ils ne veulent pas s'en sortir »
- « Les noirs sont laids »

Ils peuvent aussi porter sur des clichés qui apparaissent dans des situations concrètes, par exemple dans un groupe de coopérateurs :

- « Les conseillers techniques ne servent à rien »
- « Quoi qu'on fasse, on finira bien par apprendre sur le tas »
- « Le plus important c'est de faire fonctionner la coopérative, l'éducation, ça vient après »

Ou un groupe de quartiers défavorisés :

- « Les services publics c'est pas pour nous »
- « La cause de l'addiction à la drogue de nos enfants est leurs mauvaises fréquentations »

III. Matériel

- De petits poissons en carton. On écrira un cliché sur chaque poisson
- Des cannes à pêche faites d'un bâton, d'une ficelle et d'un clip en forme d'hameçon ou une attache trombone
- Un récipient pour y mettre les poissons

IV. Déroulement

1. On demande aux participants d'aller pêcher dans le récipient. Quand ils arrivent à prendre un poisson, ils forment des groupes de 5 à 6 personnes.
2. Dans le groupe, chacun va réfléchir à son poisson et le commenter.
3. Ensuite, chaque groupe communique ses conclusions en plénière.

- « On répète toujours les choses mais sans vraiment y penser »
- « Oui, par exemple ce qu'on voit tous les jours à la télé ! »
- « Mais, ça ne veut pas dire que les choses doivent rester comme ça... »

V. Débats

En plénière, la réflexion peut porter sur différents aspects :

- Comment et pourquoi acceptons-nous une série de clichés que nous impose la société dans laquelle nous vivons ? Par exemple à l'école, en famille, à la télévision, etc.
- Comment et pourquoi reproduisons-nous des clichés que nous avons sur certains thèmes sans analyser leur véracité ?
- Comment et pourquoi les idéologies dominantes nous font-elles penser de façon déterminée, en nous imposant des stéréotypes ?

Les clés magiques

I. Objectifs

- **Détecter les besoins d'une communauté et les diviser selon une échelle de valeurs**
- **Identifier le rôle que jouent l'argent et les ressources dans la satisfaction des besoins d'une communauté**

II. Matériel

- Une boîte posée au centre de l'assemblée
- 5 clés
- Du papier et des crayons

III. Déroulement

L'animateur donne à l'assemblée les indications suivantes : « *Je vais choisir 5 personnes parmi vous. Chacune représentera différentes fonctions d'une communauté. Par exemple : un leader, un chef religieux, un promoteur de projets, un maire, un commerçant... (remarque : les fonctions seront choisies en fonction des caractéristiques du groupe de participants). A chacune de ces personnes, je vais donner une clé magique qui pourra ouvrir cette boîte remplie d'argent et de laquelle ils pourront retirer le montant qu'ils souhaitent, mais seulement une seule fois. Cependant, avant d'ouvrir la boîte, chacun aura 5 minutes pour répondre individuellement à la question suivante : « selon le rôle que tu représentes, combien d'argent vas-tu prendre et à quoi vas-tu l'utiliser ? ».*

Une fois l'explication donnée, l'animateur choisit 5 participants, en veillant à les choisir de façon à ce qu'ils puissent bien assumer leur rôle. Il leur assigne une fonction, leur donne une clé magique, et leur demande de répondre individuellement à la question : « *selon le rôle que tu représentes, combien d'argent vas-tu prendre et à quoi vas-tu l'utiliser ?* ».

Ensuite, l'animateur divise le reste de l'assemblée en 5 groupes auxquels s'ajoute un des représentants. Il leur donne l'instruction suivante : « *Maintenant, on demande à chaque groupe de débattre de la réponse qu'a donnée son représentant, en prenant en compte le rôle qu'il assume. Le groupe va exprimer s'il est d'accord ou non avec les besoins qu'a choisis le représentant, s'ils sont réels ou non, si l'argent qu'il a pris suffirait à les couvrir, etc. Le groupe devra compléter sa réflexion avec les besoins qu'il estime importants, en fonction du type de représentant qu'il leur a été donné d'analyser. Ils devront par ailleurs hiérarchiser ces besoins par ordre d'importance* ».

On écrit les conclusions des cinq groupes sur un tableau ou de grands papiers. L'animateur doit prévoir le temps suffisant pour les débats et la synthèse.

IV. Réflexion

Après l'exposition des réflexions des groupes en plénière, on commence un moment de réflexion, suivant différents axes :

- En quoi diffèrent les réponses individuelles des représentants par rapport à celles du groupe ?
- Comment varie l'identification des besoins selon le rôle que l'on joue dans une communauté ?
- Les besoins énoncés sont-ils ceux de la communauté ou ceux d'individus particuliers ?
- Quels facteurs ont contribué à la hiérarchisation des besoins de la communauté ?
- Quelle importance l'argent et les autres ressources jouent-ils dans la satisfaction des besoins communautaires ?

Les démagogues

I. Objectifs

- **Disposer d'éléments pour juger des discours et promesses de figures politiques actuelles**
- **Comprendre le type de société qu'ils prétendent construire**
- **Identifier quelles sont les promesses qui sont faites, lesquelles sont réalisables, lesquelles ne le sont pas**
- **Se rendre compte à quel point on connaît le discours idéologique de nos politiciens**

II. Déroulement

L'animateur choisit anticipativement deux ou trois « démagogues » qui devront préparer leur discours pour le reste du groupe en se basant sur les promesses actuelles des politiciens sur divers thèmes comme :

- Le paiement de la dette extérieure du pays : « nous devons consentir de nombreux sacrifices, mais notre pays respectera ses obligations »
- Souveraineté nationale : « notre pays n'acceptera pas les pressions externes, il a toujours été libre et souverain ».
- Egalité : « Notre pays est égalitaire et offre des opportunités à tous les citoyens ».
- Liberté : « Dans ce pays, chaque individu jouit d'une totale liberté idéologique, politique ou religieuse et dispose du droit à manifester publiquement son opinion. La presse est indépendante, etc. ».
- Inflation : « Nous allons mettre un frein à l'inflation et à l'augmentation des prix ».
- Lutte contre la corruption : « Nous allons œuvrer à un renouveau moral ».
- Lutte contre la drogue : « Nous allons combattre la production et le trafic de drogue ».

Les démagogues disposent de 10 minutes de temps de parole pour leur discours. Pendant qu'ils parlent, personne ne peut les interrompre.

« C'est pour cela, mes chers compatriotes, que l'engagement social que nous prenons pour ce pays doit être manifeste aujourd'hui et que la crise doit être réfrénée. En ce qui nous concerne plus spécifiquement, nous nous engageons... »

Lorsque les orateurs terminent, l'assemblée exprime son opinion par rapport à leurs promesses. Les thèmes à traiter peuvent avoir été choisis précédemment, si l'objectif est d'analyser un point spécifique, ou peuvent être spontanés.

« A vrai dire, moi je n'y comprends rien ! »
« Ils utilisent des formules creuses pour qu'on n'y entende plus rien »
« De toute façon, leur discours est abstrait par rapport à la réalité »
« Ce sont des choses qui ne peuvent pas se réaliser »

III. Réflexion

- A quel point les promesses faites par les démagogues sont-elles en relation avec la réalité ?
- Y a-t-il des promesses qu'il est possible de mettre en œuvre ? Comment pourrait-on les concrétiser ?
- A quel point les discours de nos politiciens nous sont-ils connus ?
- Pourquoi est-ce important que nous les connaissions ?
- Quelles différences y a-t-il entre les discours politiques de différentes tendances ?

La fiesta

I. Objectifs

- **Identifier, à partir d'une expérience culturelle, les différentes valeurs véhiculées par les classes populaires et les classes dominantes, et qui coexistent dans une société donnée**
- **Favoriser la compréhension de deux concepts : la culture du peuple et la culture populaire**

II. Matériel

Tous les éléments nécessaires à la préparation d'une fête, tant les éléments les plus typiques ou traditionnels d'une célébration que ceux qui le sont moins.

Par exemple, si on organise une fête d'anniversaire, on aura besoin :

- De chansons populaires et de « Happy birthday »
- De nourriture : typique ou faite maison mais aussi des chips ou des pizzas...
- De boissons : boissons typiques et Coca-Cola, Sprite, rhum, bières...
- De musique pour danser : musique populaire et musique pop ou à la mode

III. Déroulement

En suivant notre exemple de la fête d'anniversaire, l'animateur annoncera au préalable aux participants que tel jour on fêtera l'anniversaire de l'un des membres du groupe, avec qui il se sera mis d'accord. Attention : à cette étape de la dynamique, le groupe ne doit pas connaître l'objectif de fond de cette activité.

Le jour dit, on organise la fête. L'animateur veillera, sans s'imposer, à ce que l'événement soit célébré selon l'habitude des participants et que s'expriment le plus possible d'expressions culturelles : chants, musique, blagues, jeux... Le tout dans une ambiance naturelle pour que la technique fonctionne.

Avant le déroulement de cette dynamique, il convient de désigner 1 ou 2 observateurs qui relèveront discrètement les éléments importants de la célébration.

Durant la fête, on mettra à disposition du groupe la musique, la nourriture et les boissons, afin qu'ils puissent choisir librement ce qui leur plaît.

IV. Réflexion

On commencera par commenter avec le groupe à propos du déroulement de la fête et, partant de là, on tentera de reconnaître les expressions culturelles qui y sont apparues : sur quelles musiques a-t-on le plus dansé ? Quelles chansons avons-nous choisies ? Quelles sont la nourriture et les boissons qui ont été le plus appréciées et consommées ? Quels jeux avons-nous organisés ? Quelles sont les blagues qu'on a racontées ?

« On a chanté des chansons populaires »
« On a bu de la bière de maïs »
« On a mangé plus de pizzas que de *tamales* »

On écrit durant ce temps les éléments que relève le groupe sur un tableau, en les complétant par les remarques des observateurs. Afin d'approfondir le contenu des éléments qu'on relève, on peut demander au groupe :

- Quelles expressions montrent un fort enracinement dans la culture populaire ? Quelles expressions ne le montrent pas ? Pourquoi ?
- Lesquelles sont liées à un fort caractère de classe ? Pourquoi ?
- Lesquelles appartiennent à la culture dominante ? Pourquoi ?
- Que signifie le fait qu'on retrouve, dans une même fête, des éléments qui appartiennent à la culture populaire et d'autres pas ?

A partir de ces commentaires, on va centrer la réflexion vers la reconnaissance du fait qu'il existe une culture du peuple dans laquelle se mêlent, coexistent et rentrent en contradiction les valeurs culturelles de la classe dominante et celles des classes dominées ; et que c'est la culture du peuple qui crée l'espace où l'on peut construire une culture populaire qui serait l'expression de valeurs culturelles en accord avec le processus d'émancipation du peuple.

V. Recommandations

- Il est important de bien déterminer quel sera l'événement culturel le plus adéquat aux besoins et caractéristiques du groupe, de façon à atteindre plus facilement les objectifs visés.
- Il peut être intéressant, dans un second moment, de faire lire la nouvelle « Le Sel des Zombies » de Raúl Leis, pour approfondir les conceptions obtenues sur la culture du peuple, la culture dominante et la culture populaire.

L'article

I. Objectifs

Développer des capacités d'analyse de la communication des mass-médias afin de démontrer le sens idéologique profond de leurs messages à travers l'analyse et l'interprétation d'une nouvelle de façon la plus objective possible

II. Matériel

- Un article de presse écrite qui soit d'intérêt pour le groupe avec qui on travaille et publié par un journal conservateur ou réactionnaire, ainsi qu'un journal d'orientation progressiste.
- Autant de photocopies de cet article que de groupes de travail
- Des revues et journaux à découper, plusieurs paires de ciseaux, de la colle et des marqueurs.

III. Déroulement

L'assemblée se divise en 2 à 4 groupes. La moitié des groupes qui se forment analyse la nouvelle publiée par le journal conservateur tandis que l'autre moitié analyse la nouvelle publiée dans le journal progressiste.

L'exercice consiste à découvrir l'orientation politique du journal à partir des éléments de l'article. C'est-à-dire reconnaître les arguments qu'il développe, la vision de la réalité qui le sous-tend, qui il favorise ou met en valeur, quelles explications il donne aux phénomènes sociaux, etc.

Dans chacun des groupes, on notera au fur et à mesure les éléments de la discussion sur un grand papier, afin de pouvoir en débattre ensuite en plénière. Une fois les éléments des articles de chaque journal exposés, on fera l'exercice de réinterpréter la nouvelle suivant une vision que le groupe considère comme populaire.

IV. Discussion

En tant qu'individus et en tant que groupe, savons-nous « lire » l'information contenue dans les médias (télévision, presse écrite, cinéma, radio, etc.) c'est-à-dire, parvenons-nous à découvrir leur orientation politique ou leur caractère idéologique ou, plus simplement, croyons-nous tout ce que les médias racontent ?

A travers les messages diffusés par les mass-médias, identifions-nous les organisations en opposition avec les organisations populaires ? Reconnaissons-nous les organisations populaires et leur discours ? Connaissions-nous leur discours ? Quelle est l'importance de les reconnaître ?

Avons-nous une idée claire de la vision politico-idéologique que nous défendons en tant qu'individus et organisations ? Comment informons-nous ou communiquons-nous avec la plupart des gens qui nous entourent ? Et avec nos organisations ?

V. Recommandations

- Il est important de bien choisir l'article avec lequel on va travailler, c'est-à-dire qu'il soit intéressant pour le groupe et qu'il exprime des tendances idéologiques.
- Pour le travail en sous-groupes, on peut utiliser le guide suivant, afin d'atteindre différents niveaux de lecture :
 1. Niveau perceptif : ce que la nouvelle dit de façon brute.
 2. « *Ils disent ici que les **contras**² sont les champions de la liberté* »
 3. « *C'est le président Reagan qui le dit...* »
 4. Niveau associatif : on établit des relations entre les différentes idées de l'article.
 5. « *Mouais, on voit en fait que celui qui est avec les **contras** est un champion de la liberté* »
 6. Niveau connotatif : ce que l'article sous-entend, sans que cela apparaisse de façon explicite.
 7. « *Il nous laisse entendre qu'au Nicaragua, il n'y a pas de liberté* »
 8. Niveau idéologique : grâce aux niveaux précédents, on cherche la position de classe, la vision politique qui apparaît en filigrane dans l'article.

VI. Variantes

La dynamique peut se terminer ici. Cependant, si on souhaite approfondir l'article étudié, on peut, dans un second temps, réaliser l'exercice suivant : on demande aux groupes de réinterpréter l'article étudié selon une vision qui leur correspond via le théâtre, la réalisation d'une affiche, d'un roman photo, l'écriture d'une chanson, etc.

² NDTR : les Contras, terme espagnol signifiant « contre-révolutionnaires », étaient des groupes de lutte armée soutenus par la CIA et opposés au gouvernement sandiniste du Nicaragua qui a succédé, après une guerre civile, à la chute du dictateur Somoza en 1979.

L'histoire de Juana et Juan

I. Objectif

Réaliser une analyse comparative du rôle de la femme et de l'homme dans la société

II. Matériel

Une balle

III. Déroulement

Les participants forment un cercle et se lancent une balle, rapidement et dans des directions aléatoires. Chaque fois que quelqu'un attrape la balle, il doit exprimer un élément en lien avec l'histoire d'un personnage imaginaire, Juana ou Juan, de façon à construire collectivement une sorte de biographie du personnage.

« Juana est née dans une petite ferme où elle aidait sa mère dans les travaux de la maison »

« Ah...euh...oui ! Et en plus, elle n'allait pas à l'école comme ses frères pour cette même raison... »

Ainsi, petit à petit on invente l'histoire complète de leur vie, leur contexte, leurs aspirations et leurs rêves, ce qu'ils ont réussi à accomplir et, enfin, la façon dont ils ont terminé leur existence.

« Juan était le quatrième d'une famille de huit garçons. Depuis tout petit, son père l'emmenait aux fêtes du quartier pour lui apprendre à être un homme... »

Il est nécessaire d'écrire au fur et à mesure du récit collectif les éléments qui serviront à approfondir ultérieurement l'analyse lors de la phase de réflexion.

IV. Réflexion

Après avoir créé les histoires, on compare en groupe les éléments de chacune d'elles qui se réfèrent aux valeurs homme-femme. Au cours de l'analyse, on arrive bien souvent à mettre en évidence l'oppression dont sont victimes les femmes. On relève également la façon dont ont imposé les rôles selon les genres depuis la plus petite enfance.

« C'est fort ! On a parlé exclusivement des choses que soit disant les femmes se doivent de faire ! »

« Oui, et tout ce que l'on a inventé pour Juan, c'était du machisme pur... »

La boxe aux journaux

I. Objectifs

Identifier la situation de domination idéologique que vit le peuple et sa répercussion sur l'organisation populaire

II. Matériel

- 2 personnes, l'une des deux plus forte et plus grande que l'autre
- 2 journaux enroulés sur eux-mêmes, dont un plus grand que l'autre

III. Explication

On met en place un round de boxe désavantageux pour l'un des joueurs et on compare la situation avec le contrôle idéologico-informatif dont souffre le peuple.

IV. Déroulement

On explique à l'assemblée qu'on va présenter un round de boxe. On choisit alors dans l'assemblée les deux joueurs pressentis pour le match. On explique aux deux qu'ils auront les yeux bandés et qu'ils vont mener un match en se donnant des coups de journaux.

Après cette explication, on bande les yeux au plus grand et costaud mais on laisse le plus petit sans bandeau. Cela doit se faire sans que le grand ne s'en rende compte. On donne par ailleurs le journal le plus grand au plus faible des deux joueurs.

Lorsque les joueurs sont prêts, on commence un round de trois minutes. Logiquement, le plus petit des deux aura l'avantage et pourra donner les meilleurs coups. Lorsque les trois minutes se sont écoulées, on commence l'analyse.

V. Réflexion

On peut commencer la réflexion en demandant au joueur aux yeux bandés comment il s'est senti. Lorsqu'il s'est exprimé, on lui révèle comment a été préparé le match. Ensuite, on décode les éléments de la dynamique en fonction de la situation sociale vécue par les participants.

- Qui représente celui qui voit ?
- Qui représente celui qui ne voit pas ?
- Que signifie le fait que l'un des deux joueurs soit plus grand et plus fort que l'autre, mais qu'il sorte en fin de compte avec le plus de coups reçus ?
- Que représentent les journaux ?
- Que signifient le round et les règles avec lesquelles il s'est joué ?

« C'est vrai que nous sommes plus nombreux et plus forts, mais nous ne voyons pas, c'est pour cela qu'ils font de nous ce qu'ils veulent... »

VI. Variantes

On peut sélectionner les joueurs en prenant en compte le niveau d'organisation et de conscientisation du groupe avec qui on travaille. Par exemple : si ce sont des groupes de force organisationnelle égale, on peut choisir des joueurs qui ont le même physique...

Présentation illustrateur Pedro

Pedro Mendez Suarez, originaire de la ville de Santa Clara à Cuba, est un artiste de renom dans son pays. Caricaturiste et illustrateur de métier depuis plus de quarante ans, il illustre des thèmes contemporains pour diverses revues cubaines et internationales. Il y pose un regard à la fois tendre et vitriolé sur le monde d'aujourd'hui, dans et autour de l'île. Ses thèmes de prédilection sont la critique sociale, les thèmes environnementaux ou la caricature politique. Il a participé tout au long de sa carrière à des expositions à Cuba et à l'étranger, et a été lauréat de nombreux prix, tant cubains qu'internationaux, dont un des plus récents lui a été attribué en Belgique, au Cartoon Festival de Knokke.

Présentation de Quinoa

Quinoa est une organisation non gouvernementale et une organisation de jeunesse d'éducation au développement.

L'éducation au développement est un processus qui vise à provoquer des changements de valeurs et d'attitudes sur les plans individuel et collectif en vue d'un monde plus juste, dans lequel ressources et pouvoir sont équitablement répartis dans le respect de la dignité humaine.

Dans ce cadre, Quinoa se donne différentes missions. La première est de sensibiliser les citoyens belges aux injustices entre les pays du « Nord » et du « Sud » de la planète, ainsi qu'aux richesses des différentes cultures qui la peuplent. La deuxième est d'accompagner les citoyens vers une prise de conscience des interdépendances entre le « Nord » et le « Sud » de la planète, ainsi qu'entre les réalités vécues localement par les différentes populations et les mécanismes politiques et économiques qui régissent les rapports entre les peuples. Enfin, Quinoa vise le renforcement des capacités des citoyens à se mobiliser pour un monde juste et équitable à travers l'accompagnement d'une prise de conscience des responsabilités individuelles et collectives que chaque citoyen a face au système mondialisé et à travers la découverte et la valorisation d'alternatives à ce système portées tant au « Sud » qu'au « Nord ».

Les missions de Quinoa se réalisent à travers divers types d'activités ; des activités de sensibilisation destinées au grand public, des activités de sensibilisation et de formation à destination d'élèves et des publics jeunes en général, des activités de formation destinées aux acteurs éducatifs, et la mise en place de processus de volontariat, dans le « Sud » et dans le « Nord ».

Pour plus d'information : www.quinoa.be



Ouvrage de référence pour les associations d'éducation populaire latino-américaines depuis plus de 20 ans, ce manuel a déjà été traduit dans plusieurs langues et est régulièrement réédité. Ce manuel a été publié dans sa forme initiale en deux exemplaires intitulés « Técnicas participativas para la educación popular », tomes I et II.

Les acteurs éducatifs, animateurs, formateurs ou acteurs sociaux y trouveront différentes techniques utiles dans les processus de co-construction des savoirs ou de travail de groupe :

- des outils qui favorisent l'analyse, l'abstraction, la communication, l'organisation et la planification ;
- des techniques qui permettent l'analyse des structures sociales, économiques et politiques d'un contexte donné, ou la compréhension de contenus idéologiques.

Convaincue que les pratiques de l'éducation populaire latino-américaine peuvent venir inspirer et renforcer celles et ceux d'entre nous qui œuvrent à un changement social global, l'ONG Quinoa a souhaité mettre à disposition des acteurs ce "classique", en leur proposant une boîte à outils alternative à utiliser au gré de leurs besoins et de leur créativité.



COMMUNAUTÉ
FRANÇAISE
DE BELGIQUE



Wallonie-Bruxelles International

LA COOPÉRATION
BELGE AU DÉVELOPPEMENT **.be**