



## Fiche 2

# Rencontre interculturelle – Delta rencontre Karo

### Thème abordé

Démarche interculturelle

### Objectif

Se préparer à la rencontre interculturelle qui supposera certainement certaines négociations/ confrontations entre différents repères.

### Nature de l'animation

Jeu de rôle

**Durée:** 1h35

**Âge :** à partir de 14 ans

**Nombre de participants :** entre 15 et 30

**Matériel :** feuilles, papier collant, ciseaux, règles du jeu, crayons de couleur, lattes, image d'appareil photo.

Attention, le matériel est divisé de la sorte :

- Deltas : du papier (3/4), du papier collant, des lattes
- Karos : Du papier (1/4), des ciseaux et des crayons, un appareil photo

**Sources :** SCI International et Défi Belgique Afrique

## INTRODUCTION

Cette animation est un jeu de rôle qui permet de se préparer à la rencontre interculturelle. Il est important de suivre les consignes du début à la lettre afin que le jeu se déroule bien et qu'on obtienne les effets attendus.

La partie débriefing est également très importante car elle permettra de mettre en lumière ce qui a été vécu et de faire le parallèle avec le voyage à venir et les situations rencontrées.

## DÉROULEMENT DU JEU

### 1. Présentation de la situation générale et répartition des jeunes en deux-sous groupes (8 min)

Présentez la situation générale aux jeunes en lisant le texte ci-dessous:

*Depuis l'aube des temps, vos deux villages, Delta et Karo, sont séparés par une rivière. Seuls quelques marchands s'aventurent à faire le détour de 4 jours de marche pour passer d'un village à l'autre et faire du commerce. Vous aimeriez beaucoup disposer d'un pont pour pouvoir avoir des contacts plus directs.*

*Grâce aux marchands, les Karos ont appris que les Deltas s'y connaissent en construction mais qu'ils ne disposent pas de tout le matériel nécessaire. Les Karos pensent pouvoir compléter ce matériel. S'ils unissent leurs forces et leurs compétences, vos deux villages pourront peut-être parvenir à construire un pont.*

Répartissez les jeunes en deux groupes de même taille (les Karos et les Deltas).

### 2. Présentation des règles pour chaque groupe (10 min)

Un animateur par groupe présente la mise en situation et les règles de fonctionnement propres à chaque groupe (voir annexe 1).

### 3. Jeu (20 min)

Les 2 groupes se rencontrent et ont 20 minutes pour construire un pont.

L'animateur note les réflexions des jeunes lors de ces périodes, afin de les utiliser pour le débat qui suit le jeu. Il veille également à faire un signe au groupe des Karos qui doit prier toutes les 5 minutes.



# DÉBRIEFING DU JEU

Lors de ce débriefing, l'animateur alimente les échanges grâce aux différents éléments qu'il a notés lors du déroulement du jeu. L'animateur pose les questions suivantes aux jeunes.

## 1. Ressenti

- Comment avez-vous vécu le jeu ?
- Qu'est-ce qui vous a choqué, surpris, interpellé ?

## 2. Observations

- Qu'avez-vous observé de l'autre culture ?
- Qu'avez-vous appris au fur et à mesure de la mise en situation ?
- Qu'en avez-vous déduit sur cette culture, sur son mode de fonctionnement, sur ses valeurs ? A quoi cette culture accorde-t-elle beaucoup d'importance ?

## 3. Stratégies de la rencontre interculturelle

- Vous êtes-vous demandé à un moment si vous aviez le même objectif cad construire un pont ?
- Etait-il facile d'atteindre cet objectif commun ou avez-vous rencontré des difficultés (malentendus, incompréhensions) lors de votre rencontre ? Si oui, lesquelles ?
- Qu'est-ce qui a provoqué ces difficultés ?
- Qu'est-ce qui a permis de résoudre les difficultés ?
- Quelles stratégies votre village a-t-il décidé de mettre en place lors des rencontres ? Ont-elles fonctionnées ? Pourquoi ?
- Avez-vous adopté un comportement visant à essayer de comprendre le fonctionnement de l'autre village ? En avez-vous pris le temps ou réaliser la tâche était-il le plus important pour vous ?
- Avez-vous eu l'envie de vous adapter à l'autre culture ? Pourquoi ? Ou au contraire avez-vous eu envie de défendre votre culture ? Pourquoi ?

## 4. Liens avec la réalité

- Pensez-vous que cette mise en situation reflète des éléments réels d'une rencontre interculturelle ?
- Pensez-vous que vous serez interpellés par la culture que vous allez rencontrer ?
- Quels seraient vos conseils pour vivre positivement la rencontre et les échanges ?
- Pensez-vous que nous serons peut-être confrontés à des difficultés au sein de notre groupe (différents modes de vie, différents cadres de référence, etc.) ?
- Comment s'y préparer ?



## Exemples de casus pour éventuellement compléter la discussion :

- ❁ Gérer les imprévus : Vous devez voyager en bus pour aller dans une autre ville, chouette aventure... mais au début de l'après-midi, le camion tombe en panne et vous êtes en plein milieu de la brousse ... Vous n'avez pas de nourriture avec vous et juste chacun votre bouteille d'eau, le chauffeur vous prévient que la panne va au moins durer jusqu'au lendemain matin.
- ❁ L'attente: Une cérémonie d'ouverture est prévue pour 9h00 mais à 11h00 les personnalités les plus éminentes manquent encore à l'appel ... Vous vous rendez compte également que la sono qui a pourtant été payée à l'avance n'est pas là.
- ❁ Place de la femme dans la culture, rapports sociaux: Tu es invitée à manger dans la famille d'une jeune fille africaine avec laquelle tu t'es lié d'amitié. Au moment de partager le repas, seuls les garçons de la famille sont présents avec toi pour manger. Tu demandes pourquoi ton amie et les autres femmes ne partagent pas le repas et on t'explique qu'ici les femmes mangent séparément et après le repas des hommes. Mais que les invités eux, hommes ou femmes sont invités à partager le repas avec les hommes.
- ❁ La nourriture: Vous êtes invité à manger dans une famille africaine. Ils sont très heureux de vous inviter et veulent vous faire honneur. Vous arrivez dans la cour de la maison et on propose aux garçons de participer à l'égorgement du mouton. Ensuite, on vous propose la partie la plus appréciée du mouton en plat, à savoir la tête.
- ❁ La répartition des tâches: Au début du voyage, vous vous étiez réparti des tâches au sein du groupe (nettoyage des toilettes, service à table, vaisselle, etc.) mais vous constatez que cette répartition n'est pas suivie et que ce sont toujours les mêmes qui s'y collent. (Souvent, les jeunes se sentent prêts à affronter les chocs culturels avec les jeunes locaux mais peuvent être rattrapés par des bisbrouilles entre eux. La vie en groupe n'est pas toujours évidente et la communication est à privilégier aussi au sein de ce groupe).
- ❁ Cohérence : Grâce à une action de récolte de fonds, vous avez permis la rénovation d'un forage ou d'un micro-barrage. Lors de votre visite au village qui souffre manifestement d'un manque d'eau, vous entendez certains jeunes se plaindre du fait qu'il fait chaud et qu'ils rêveraient d'une bonne glace.
- ❁ Les sollicitations : Un correspondant vous prend à part en fin de semaine et vous annonce que sa sœur est très malade. Sans argent, elle risque de mourir.

## EXPLOITATION

Pour aller plus loin, vous pouvez aborder avec vos élèves la démarche interculturelle de Margalit Cohen Emerique, à travers sa méthode d'analyse des chocs culturels : ceci peut se faire avant ou après le voyage.

Il peut également être utile de travailler sur les règles de vie en groupe pendant le séjour : l'interculturalité commence au niveau du groupe de jeunes, ne l'oublions pas.



## ANNEXES

### CONTEXTE ET RÈGLES POUR LES DELTAS

Votre groupe joue le rôle des habitants du village **Delta** (les Deltas). Vous attendez avec impatience de pouvoir disposer d'un pont pour pouvoir rencontrer les Kairos et commercer avec eux.

**1/** Ce qui caractérise votre culture, c'est l'égalité entre les hommes et les femmes. Dans votre tribu, il n'y a personne qui dirige le travail. Chacun peut entreprendre son travail librement et vous êtes habitués à réussir ensemble de grands travaux. Il est clair pour vous que le travail en commun est essentiel pour le maintien de l'égalité des droits entre les femmes et les hommes.

**2/** Vous détestez les appareils photos. Si quelqu'un veut prendre une photo, vous tapez tous des mains sur les bancs ou des pieds par terre.

**3/** Vous n'êtes pas religieux.

**4/** Vous êtes de bons travailleurs manuels. Vous avez appris depuis longtemps comment construire, à base de papier, des maisons. Vous avez déjà fait des tests pour de petits ponts et être sûrs de votre méthode pour parvenir à un pont solide. Vous êtes exercés à travailler et, grâce à votre talent, vous ne gaspillez jamais de matériaux précieux.

Grâce à des échanges avec d'autres villages, vous avez pu acquérir des connaissances sur la façon dont il faut construire un pont. Vous en avez conclu qu'un pont solide devrait avoir les dimensions suivantes :

8 cm de large et 2 mètres de long. Il se construira suivant des normes bien précises : des bandelettes de papier de 10 cm de long et 4cm de large doivent être découpées. Les dimensions doivent être précises. Les bandelettes doivent ensuite être réunies entre elles (2 en largeur, 20 en longueur) avec du papier collant. La résistance du pont sera testée comme suit : une fois placé entre les deux berges de la rivière, il devra supporter le poids d'une latte.

Vous disposez comme matériel : du papier, du papier collant, des lattes. Veillez à ne pas le gaspiller. Il vous manque encore du papier supplémentaire, des ciseaux et des crayons.

**5/** Pour vous, il est essentiel que le pont soit fini dans un temps précis pour pouvoir faciliter les échanges commerciaux au moment où les récoltes seront prêtes. Dans le jeu, ce temps représente 20'.

**6/** Vous ne parlez pas du tout bien français. Entre vous, vous ne vous exprimez que par signe. Pour dire bonjour, vous pincez l'oreille droite des garçons et gauche des filles. Dans votre culture, il est important de saluer tout nouvel arrivé. Donc lorsque vous rencontrerez les Karos, vous les saluerez tous sans exception.

**7/** Lorsqu'une situation vous plaît, vous caressez le visage de votre interlocuteur.



## CONTEXTE ET RÈGLES POUR LES KAROS

Votre groupe joue le rôle des villageois habitant le village Karo. Vous attendez avec impatience de pouvoir disposer d'un pont pour pouvoir rencontrer les Deltas et commercer avec eux.

Voici quelques règles que votre culture observe de manière stricte :

**1/** Vous êtes très attentifs à la façon de s'habiller des gens. Vous n'écoutez pas une personne qui n'a pas de longues manches, vous ne les saluez pas non plus.

**2/** Vous n'appréciez pas tellement les contacts physiques. Pour saluer une personne, vous vous contentez de lui faire un clin d'œil.

**3/** Vous ne parlez pas français et vous exprimez par signes. Pour dire oui, vous touchez votre oreille droite. Pour dire non, vous touchez votre oreille gauche. Lorsqu'une situation vous dérange/vous gêne, vous claquez de la langue pour marquer votre mécontentement.

**4/** La vie du village est réglementée par les temps de prière et de travail. Vous vouez un culte à la Déesse de la Terre, dont le symbole est le triangle. Pour vous assurer la protection de la Déesse, vous voulez décorer le pont de triangles colorés ou découpés. Toutes les 5 minutes, vous priez et méditez. Durant ce temps de prière, aucun travail n'est permis. Vous pouvez inviter les Deltas à vos temps de prière. Les femmes sont les gardiennes des règles religieuses. Si une femme constate qu'une de ces règles n'est pas respectée, elle doit effectuer une danse pour calmer la Déesse et les villageois doivent détruire ce qui a déjà été fait du pont.

**5/** Dans votre village, les hommes vouent une admiration sans limite envers les femmes et font preuve d'une obéissance totale dans tous les domaines. Grâce à cette sorte d'hommage, les hommes contribuent également à préserver de bonnes relations avec la Déesse Terre. Lorsque vous travaillez, une série de règles sociales doivent être respectées. Seuls les hommes peuvent manier les ciseaux, seules les femmes peuvent coller des bandes de papier. Selon votre sexe, vous refusez tout autre travail.

**6/** Parmi vous, il y a un photographe chargé de prendre des photos de l'avancement de l'ouvrage et de conserver des souvenirs du projet et de la rencontre avec les Karos.

**7/** Aucune de vos règles de vie ne peut être expliquée aux Deltas. Elles sont secrètes et inviolables.

Vous disposez de matériaux nécessaires à la construction du pont mais vous faites confiance aux Karos qui ont les connaissances utiles pour construire le pont.

Bonne chance.