

Questions et mise en travail du Jeu du Riz

Nous vous présentons ici, une version retravaillée dans un stage d'été du GFEN, en Août 2003, parce que nous avons le sentiment de ne pas avoir mis en partage et en travail nos questionnements, nos pratiques, quelque que soit le terrain de notre engagement. Ce jeu a été expérimenté de la maternelle à l'Université, à partir du matériel et des informations élaborés par Intercultural Network for Development and Peace (INDP) et ADECOM, (Pondichéry, INDE).

Enjeux de la démarche :

Qu'est-ce qui est de l'ordre de la création dans les pratiques sociales au travers de ce jeu. La solidarité n'est pas un cache misère que l'on sort à chaque catastrophe humanitaire. La solidarité comme lieu de création. C'est faire le pari d'une histoire commune et de lutte face à des choses qui sont inacceptables, en dehors du cadre établi par les experts.

Consignes :

1. «Le jeu du riz, ça vous dit quoi ? Vous avez devant vous le jeu installé, vous pouvez touchez le matériel, examiner le tapis de jeu, lire les cartes de données et gravures (10 mn) Vous l'inscrivez sur la grande fresque, individuellement.»

[Le jeu comprend 12 personnages ayant un rapport avec la culture du riz, de différents positionnements sociaux, installés sur un tapis en toile peinte représentant les différentes étapes du travail dans les rizières – 4 jeux de cartes iconographiques et de questions/réponses]

2. Lire ce qui est sur la grande fresque et par groupe de 3/4 personnes, classer en établissant un ordre de priorités et de lignes d'actions concrètes ; en justifiant ces priorités dans le sens d'un développement coopératif et sans modèle préconçu, pour le présenter au grand groupe. (20mn)
3. Est-ce que le jeu/ le ludique peut rendre compte de la souffrance au travail, du travail. Comment amener la conscientisation du clivage entre les classes sociales, ici et maintenant ? Quelles mises en relation à établir et à développer ? Discussion en grand groupe ? (20mn)
4. L'Inde est au programme de géographie dans les livres de 5^{ème}. On distribue une série de livres, 2 à 3 par groupes de 4 personnes. Bien sûr, il s'agit de livres des collèges français, on peut faire de même avec des livres propres au pays. «A partir de la situation décrite dans le livre au sujet de la culture du riz, des questions posées aux élèves, vous imaginez les conséquences concrètes et les questions que cela vous pose quant à votre action ?» Discussion, réalisation d'une affiche. (30mn)
5. Prise de connaissance des affiches et discussion générale (30mn)

Durant cette phase, les participants prennent conscience des contradictions, de l'idéologie distillée par les livres, des simplifications masquant la réalité économique et la notion d'inter dépendance entre producteurs et consommateurs.

CONCRÈTEMENT : cela signifie quoi pour nous face aux jeunes ?

Militer à ATTAC, oui mais avec débat ?

Permettre le débat non pas pour imposer une vision du monde, mais pour développer des actions de transformation.

Donner à voir, mettre en partage l'image.

6. Appropriation du jeu où chacun se choisit un personnage du tapis : semeur, repiqueuse, homme d'affaires ou... (30mn).

Dans cette phase, on suit les règles indiquées par le jeu : appropriation des données de la réalité vécue par les Indiens, au moyen des groupes de cartes. Le premier groupe décrit la fonction de chaque personnage, le second groupe est constitué d'iconographies et le troisième et quatrième sont des questions/réponses auxquelles on soumet le groupe traitant de la réalité économique vécues par ces personnages. On les place sur le tapis de jeu.

7. Qu'en tirer par rapport aux manuels scolaires ?(20mn)

Les 2 phases précédentes ont créé un choc et les cheminements mènent vers des prises de conscience. Cela incite les participants à en savoir plus et à commencer à s'interroger sur : «Alors, comment faire autrement compte tenu des contraintes de toutes sortes ?»

En si peu de temps, il est évident que l'on ne peut répondre à une multitude de problèmes, juste une incitation à faire autrement et où l'on se sent acteur, dans la construction de ses savoirs.

«A quoi cela vous a servi de jouer ? Qu'est-ce qui est de l'ordre de la création ?» (20mn)

«Sur le terrain, vous participez à une action de solidarité avec l'Inde. Afin de sensibiliser les gens à votre action, vous envisagez une exposition avec les récits de vie des personnages du jeu et une interpellation pour faire venir à cette expo. Écrivez les 24 heures d'un des personnages choisis.» (30mn) Lecture au grand groupe.

8. Débat, analyse : «Où est posée la question du développement par la question de pratiques sociales dans ce que vous venez de vivre ?»(1H à 1H30)

Dans cette phase, dans la mesure où cela est possible, la présence de quelqu'un du pays ou le connaissant ou investi dans une ONG travaillant sur ces questions paraît important. C'est pourquoi, il y a eu un témoignage d'INDP, à Malonne.

En conclusion : Comment faire vivre pour de bon des pratiques de solidarité ? («Faites-en vos égaux, afin qu'ils le deviennent.» Jean-Jacques Rousseau). Qu'est-ce que je suis en mesure de transformer ici, tout de suite, pour que cela change ailleurs ? Quelles mises en perspective en fonction de son terrain d'investissement ?

NB : Pour se procurer la boîte de jeu + livret pédagogique, s'adresser au GFEN, il est en vente au prix de 125 €uros.

Colette CHARLET