



METTRE EN PLACE
UN PROJET
DE SOLIDARITE
INTERNATIONALE



DES PONTS ENTRE LES CULTURES

DESRIPTIF

Les participant·e·s sont invité·e·s à construire un pont en partenariat avec des acteurs qui ne partagent pas leurs codes culturels, leurs visions et leurs contraintes : le contexte interculturel va-t-il empêcher la bonne mise en œuvre du projet ? Comment faire-ensemble et monter un projet en co-construction dans un contexte interculturel ? Cette animation est une adaptation du « jeu des Dardians » et du « jeu des Kaplas » proposée par les associations Solida'rire et REDIFF. Elle est particulièrement adaptée à un atelier ou une formation sur l'interculturalité et la démarche partenariale. Elle demande un temps de débriefing et peut-être suivie par un débat participatif.

 **Durée :** 60 à 90 minutes

 **Nombre d'animateur·rice·s :** 2 ou 3

 **Nombre de participant·e·s :** 10 à 20

 **Date de création :** 17/12/2022

 **Public ciblé :** Tout public

 **Dernière mise à jour :** 18/01/2023

 **Type d'espace :** 2 pièces séparées avec une table dans chaque au moins

 **Créé par/pour :** Formation au montage de projets de SI

 **Matériel :**

- 22 kaplas d'une couleur
- 16 kaplas d'une autre couleur
- 14 kaplas d'une troisième couleur
- Papier pour symboliser une rivière (papier crépon par exemple)

 **Objectifs pédagogiques :**

- Susciter une réflexion sur le rôle du facteur interculturel dans la construction de projet et dans la relation partenariale.
- Simuler les conditions de travail dans un contexte interculturel
- Confronter les participant·e·s à des visions et pratiques différentes des leurs
- Favoriser la cohésion de groupe et l'esprit d'équipe



DEROULEMENT DE L'ANIMATION

ACCUEIL DES PARTICIPANT·E·S ET REGLES DU JEU

L'animateur·rice explique les règles du jeu à l'ensemble des participant·e·s :

« Dans un pays appelé Derdia, un pays montagneux, jalonné de canyons et de profondes vallées, il n'y a pas de ponts. Par conséquent, il faut plusieurs jours aux Derdians pour se rendre de leur village au marché de la ville la plus proche. Grâce à un pont, on estime que le trajet pourrait être fait en moins de 5 heures.

Les Derdians ont trouvé un partenaire, un groupe d'étudiants ingénieurs du pays de Lucel, qui souhaite venir au Derdia pour les aider à construire un pont au-dessus de la vallée de leur village. Etant donné le nombre de canyons et de rivières dans le pays, les Lucellois ne se contenteront pas de construire un pont et de repartir, ils vont également apprendre aux Derdians les techniques de construction. »

Les participant·e·s seront divisé·e·s en deux groupes : les Derdians et les Lucellois.

DEROULEMENT

SEPARATION EN SOUS-GROUPES :

L'animateur·rice divise les participant·e·s en deux groupes et les sépare dans les deux espaces distincts. Il·elle explique les règles générales du jeu séparément à chaque groupe : chaque groupe représente une communauté, les « Derdians » et les « Lucelliens », et chaque communauté a ses propres codes culturels et ses impératifs qui restent inconnues pour l'autre groupe.

Les deux groupes ont 20 minutes pour s'approprier leurs objectifs de jeu : les ingénieur·e·s préparent le prototype du pont et s'accordent sur le contenu de la formation qu'ils-elles donneront aux Derdians ; pendant ce temps, les Derdians s'accordent sur ce qu'ils-elles aimeraient apprendre et sur leur vision du pont à construire. Ils-elles s'entraînent également à utiliser leurs nouvelles règles de communication.

Chaque groupe a en face de lui les kaplas symbolisant les matériaux disposés autour du papier symbolisant la rivière : 11 kaplas d'une couleur symbolisent les arbres, 8 kaplas d'une autre couleur symbolisent le bois, et 7 kaplas d'une troisième couleur symbolisent l'acier.



Les derdians :

Premier temps de préparation : S'approprier ses codes culturels et ses attentes vis-à-vis de la construction du pont et de la formation.

Contexte : « Vous vivez dans un pays appelé Derdia. Le village dans lequel vous habitez est séparé de la ville la plus proche (où se trouve le marché) par une profonde vallée. Pour s'y rendre, il faut compter deux jours de marche. Or, si vous disposiez d'un pont au-dessus de la vallée, cinq heures suffiraient. Vous avez lancé un partenariat avec une association d'étudiants ingénieurs Lucellois, afin qu'elle vienne vous apprendre la construction de ponts. Les habitant-e-s de votre village seront alors les premier-e-s ingénieur-e-s de Derdia. Après avoir construit ce premier pont avec l'aide d'étranger-e-s, vous allez pouvoir en construire d'autres dans tout le pays afin de faciliter la vie de vos concitoyen-nes. Le pont sera construit avec des kaplas. Qui représenteront des arbres (kaplas verts), du bois coupé (kaplas rouge) et de l'acier (kaplas gris).

Codes sociaux propres aux Derdians :

- **Communication verbale et non verbale :** les Derdians ont pour habitude de se toucher mutuellement. Leur communication repose sur le contact physique. Ne pas toucher quelqu'un à qui l'on parle est très grossier. Lorsque vous vous joignez à un groupe, il vous suffit de vous accrocher à l'un-e des membres pour être instantanément inclus dans la conversation. Saluer les personnes que vous rencontrez est essentiel, même si vous ne faites que les croiser. Les Derdians communiquent plus par le toucher que par la parole. Ce sont des personnes peu bavardes.
- **Salut :** le salut derdian consiste à mettre une main derrière son dos et à s'incliner légèrement. Toute autre forme de salut est une insulte et serrer la main est l'insulte suprême dans ce pays. Si un-e Derdian est insulté parce qu'il n'a pas été salué comme il convient, il se met à taper très fort ses mains contre ses cuisses.
- **Autres règles sociales :** Un homme de Derdia n'entrera jamais en contact avec un autre homme, à moins qu'il ne lui soit présenté par une femme, qu'elle soit de Derdia ou pas. Les Derdians n'emploient pas le terme « non ». Ils-Elles disent toujours « oui » mais lorsqu'ils-elles veulent dire « non », ils-elles accompagnent leur « oui » de hochements de têtes négatifs.
- Les Derdians apprécient la compagnie. Par conséquent, ils-elles aiment les étranger-e-s. Mais ils-elles sont également fiers d'eux-mêmes et de leur culture. Ils-elles savent qu'ils-elles ne seront jamais capables de construire un pont sans aide. Ce n'est pas pour autant qu'ils-elles jugent supérieures la culture et l'éducation des étranger-e-s. Pour les Derdians, la construction de ponts est tout simplement un art qu'ils-elles ne maîtrisent pas. Ils-elles attendent des étranger-e-s qu'ils-elles s'adaptent à leur culture. Or, dans la **mesure où leur comportement leur paraît tout à fait naturel, ils-elles sont incapables de l'expliquer** aux ingénieur-e-s.
- Du fait de la chaleur très forte dans leur pays, les Derdians font **régulièrement des pauses dans leur travail** (une pause d'1 minute toutes les 3 minutes).
- Les derdians respectent la terre, si bien qu'une certaine variété d'arbres ne doit jamais être abattue. Cette dernière est symbolisée par les Kaplas de couleur verte (ou une autre des trois couleurs utilisées). Ainsi, les Derdians doivent protéger les Kaplas verts qui ne peuvent pas être « coupés » lors de la phase de défrichage et ne peuvent pas être utilisés pour construire le pont.



Les ingénieurs·euses Lucellois·e·s

Premier temps de préparation :

- S'approprier ses codes culturels
- Préparer un prototype de pont, pour le réaliser dans un second temps avec les Derdians
- Préparer la formation de la construction du pont.

Contexte : « Vous êtes une association étudiante d'ingénieur·e·s de Lucel. Votre association vient de lancer un partenariat important avec un village de Derdians, pour lequel elle s'engage à apprendre aux Derdians la construction de ponts et à construire un pont avec eux. Dardia est un pays montagneux, jalonné de canyons et de profondes vallées, mais privé de pont. Par conséquent, il faut plusieurs jours aux Derdians pour se rendre de leur village au marché de la ville la plus proche. Grâce à un pont, on estime que le trajet pourrait être fait en moins de 5 heures. Etant donné le nombre de canyons et de rivières dans le pays, vous ne pourrez vous contenter de construire un pont puis de repartir. Vous allez devoir apprendre aux Derdians les techniques de construction. »

Codes sociaux propres aux Lucellois :

- Salut et contacts : les lucellois ne sont pas très tactiles et **n'aiment pas le contact physique**. Le seul salut accepté est celui qui consiste à se serrer la main, à distance de l'autre.
- Communication verbale : les lucellois sont des personnes qui **aiment beaucoup parler**, débattre, et expliquer.

Contraintes propres aux Lucellois :

- Les subventions que vous avez reçu pour ce projet stipulent que vous devez impérativement respecter les délais convenus, sinon vous devrez rembourser l'ensemble des subventions obtenues. Ainsi, vous devrez **construire le pont avec les Derdians en 15 minutes maximum**.
- Afin de réaliser le pont le plus solide possible, vous souhaitez **utiliser toutes les ressources (soit tous les Kaplas)** à votre disposition.



PREMIERE RENCONTRE (MISSION EXPLORATOIRE) :

Au bout du 1^{er} temps de préparation en sous-groupes, 3 ingénieur-e-s sont désigné-e-s pour se rendre chez les Derdians pour une mission exploratoire de 3 minutes. Ils-elles pourront alors établir un premier contact avec les Derdians, essayer de leur poser des questions, observer leur comportement, etc.

Ils-elles auront ensuite 10 minutes pour retourner auprès de leur groupe et améliorer le pont en fonction des informations recueillies lors de la mission.

LA RENCONTRE (CONSTRUCTION DU PONT) :

Passées les 10 minutes, ils-elles se rendent tou-te-s ensemble chez les Derdians afin de leur apprendre en 15 minutes la construction du pont. Chaque groupe respecte les codes qui lui sont imposés.

A la fin du temps imparti, quel que soit le résultat, les animateur-rices arrêtent le jeu et passent au débriefing. Pendant l'écoulement des 10 minutes les animateur-ric-e-s observent et prennent des notes qui alimenteront le debrief.

DEBRIEF

Résultats : Annoncer les résultats du jeu, est-ce qu'ils ont réussi à construire un pont commun ou pas. Permet de clore le jeu, permettre aux participants d'en sortir.

Ressentis : Les participant-e-s expriment leur ressenti, émotions à chaud à la fin du jeu. Par exemple on peut faire un tour de table, où ils-elles doivent exprimer leur ressenti par un mot. Sas de décompression sur le vécu/ tensions accumulées pdt le jeu.

Déconstruire le système jeu : L'animateur-ric-e peut, avec son regard extérieur et les notes prises pendant le jeu, rappeler quelques phrases clés qui ont été dites, pas forcément entendu-e-s de tou-te-s, et qui permettent de montrer les dynamiques du jeu et certaines réactions. Questionner sur le jeu, qu'est-ce qui s'est passé, quelles organisations ou stratégies se sont mises en place, quelles difficultés.

Liens avec la réalité : Inciter les participants à faire le lien entre le jeu vécu et la réalité. La situation paraît réaliste ? exagérée ? pourquoi ? Ici, il s'agit de la rencontre interculturelle et des chocs interculturels qui peuvent en découler. Ne pas hésiter à faire des liens concrets entre la situation vécue pendant le jeu, et les situations réelles. Donner des informations sur l'interculturalité (iceberg de la culture, définitions, principes...).

Quelles alternatives ? Réfléchir collectivement à des alternatives pour éviter les situations de chocs interculturels et incompréhensions/ frustrations.

LES OUTILS PÉDAGOGIQUES D' E&D

E&D, en plus d'être un réseau d'associations de solidarité internationale jeunes et étudiantes, est aussi une association d'Education Populaire et d'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale (ECSI).

En effet, E&D utilise et imagine des outils Pédagogiques qui se veulent participatifs, ludiques, originaux et innovants et qui visent à provoquer des prises de conscience et à amener les participant·e·s à l'action tout en leur donnant des clés de lecture pour mieux comprendre les phénomènes sociétaux contemporains dans leur globalité en questionnant leurs origines et les liens qui les unissent.

Cette mission de création d'outils fait pleinement partie de l'ADN du réseau E&D. Ces outils, une fois créés, servent aux différentes actions d'E&D (formation, accompagnement de projets, plaidoyer, promotion de l'ECSI...). Néanmoins, ils ont aussi vocation à être diffusés et réutilisés par le plus grand nombre d'acteur·rice·s engagé·e·s. C'est pour cette raison que la majorité des outils pédagogiques d'E&D est accessible en ligne et sous une licence permettant leur libre utilisation tant qu'elle reste à but non-lucratif.