

SURVIVRE



Origine(s) de cette animation

Ce jeu a été créé par Clair Michalon, de CILO (Communication Interculturelle et Logiques Sociales) – mail : cilo@wanadoo.fr
Modifications proposées par le RED/ BRECI/DGER

Objectifs généraux

Jeu important sur la notion de droit à l'erreur de certains individus et groupes sociaux
Comprendre les mécanismes de pression sociale et la précarité de certaines situations.
Comprendre les raisons qui expliquent les difficultés du changement et de l'innovation pour certains individus et groupes

Publics

Tout type de public

Peut fonctionner avec des groupes jusqu'à 30 personnes

L'animation

30 min

Matériel

Les feuilles à imprimer dans la page (Annexes – survivre)

Une table

Une poubelle

Un paperboard ou tableau ou feuille pour noter les points et l'analyse

Des objets à lancer (petits ronds en carton, balles de jonglage...)

Le jeu

Chacun doit essayer de survivre d'ici la fin du jeu.

Pour cela, chaque individu ou chaque groupe social doit, chaque année, obtenir au moins 10 points.

Ceux qui n'y arrivent pas sont éliminés.

I- Jeu individuel

- 1- Chaque participant tire une carte (rouge ou jaune) sur la table, la retourne et lit le chiffre.
- 2- Chacun se dirige vers le stand de tir et vise la cible de son choix, en fonction du chiffre figurant sur la carte :
 - 0 : Il ne tire pas, il est éliminé
 - 1 : Il tire une fois
 - 2 : Il tire deux fois
 - ... etc...
- 3- Chacun annonce son score, qui est inscrit sur le tableau, et laisse la carte sur le stand.
 - Le score obtenu indique la marche à suivre :
 - 0 : Il est éliminé
 - 10 : Tirer 1 cartes l'année suivante
 - 20 : Tirer 2 cartes l'année suivante
 - 30 : Tirer 3 cartes l'année suivante
 - ... etc...
- 4- Avec le résultat de ce nouveau tirage (somme des chiffres figurant sur les cartes), chacun retourne au stand de tir pour essayer de faire des points (survivre). Retour au 2°
- 5- Le jeu continue jusqu'à ce que l'animateur y mette fin.

II- Jeu collectif – groupe social

- 1- Le jeu commence comme le précédent. Mise en route – découverte. Les participants tirent individuellement une carte et jouent comme précédemment les phases 1-2 et 3. Puis on remet les compteurs à zéro
- 2- Jeu de groupe. Les participants sont réunis en groupe de 4 ou 5 joueurs. Pour chaque tour de jeu, le groupe désigne un représentant. C'est lui qui a la responsabilité de la survie du groupe. Il doit choisir les cartes et tirer
- 3- Le jeu se déroule comme le I. Si le délégué obtient une carte zéro, ou rate son tir, le groupe est éliminé. Le jeu continue jusqu'à ce que l'animateur y mette fin.

Décompte des points

1) Placer les palets (anneaux) sur la table, stand de tir
A proximité de la table, placer la cible 10 avec une poubelle (ou bac papier)
Un peu plus loin placer la cible 30 et encore plus loin la cible 60
Chaque participant laisse sur la table les cartons tirés.

2) Solliciter un ou 2 joueurs pour vérifier la distribution des cartes et inscrire les résultats

Prévoir le tableau des résultats, environ pour 6 années

Nom du	Année 1		Année 2		Année 3		Année ..
Joueur	Nbre tirs	résultat	Nbre tirs	résultat	Nbre tirs	résultat	Etc...

3) Analyse :

Demander aux participants ce qu'ils ont compris

- Différence entre les cartes jaunes (risque de zéro) et les cartes rouges
- Importance de l'observation sur les chances de survie
- Quels choix ? Pourquoi viser les 10 points ?
- limiter les risques = augmenter les chances de survie

Le Jaune = risque pour celui qui n'a pas le choix.

= opportunité pour celui qui a plusieurs choix

Viser le 60 = Idem, risque ou opportunité selon le cas.

Le « regard au risque » est donc très différent si l'on se trouve dans une situation de précarité ou de sécurité.

Si la survie du groupe est conditionnée par nos choix, il est difficile (impossible socialement) d'innover (Innover c'est faire prendre un risque au groupe).

Exemple de la station pétrolière. La situation est dangereuse. Les ingénieurs ne prennent pas d'initiative, ils suivent des procédures.

La procédure c'est la stratégie développée pour éviter que l'action d'un individu mette en péril la survie du groupe.

Les traditions (refaire comme mon père, ne pas innover) c'est la stratégie pour éviter que l'action d'un individu ...

2 noms pour désigner la même chose, pour créer (ou affirmer) une différence.

Comportements différents suivant l'on se trouve dans une situation différente

Pour aller plus loin

Le tableau page suivante permet d'aborder différents aspects.

Vous pouvez aussi illustrer vos propos.

Par exemple sur le regard au temps : dans de nombreuses langues (Peul par exemple) il n'existe pas de futur grammatical. Parfois les termes pour dire « hier » ou « demain » sont les mêmes.

Vous pouvez par la suite aborder la notion de culture et de rencontre inter culturelle

De grandes différences culturelles sont liées à la précarité, à l'oralité et au nomadisme

Précarité		Sécurité
<i>Risque -</i> Tu feras comme ton père	<i>Initiative</i>	<i>Risque = Valeur +</i> Tu feras mieux que ton père
<i>Logique conservatoire</i> Accepte le changement mais sans le risque	<i>Logique</i>	<i>Logique évolutive</i> W mieux mais pas +
<i>Survie / reproduction (nbre enfants)</i> <i>quantifiable</i> (Qui induit les principes ci dessous)	<i>Objectif</i>	<i>Niveau de vie, Pv achat,</i>
<i>Statuts divergents pour H et F</i> <i>et F</i>	<i>Principes</i>	<i>Statuts convergents pour H</i>

C'est aussi une forme de protection de la femme (ou de surprotection qui peut aller jusqu'à l'enfermement !

Recherche d'égalité H / F

La femme gère l'espace domestique cette séparation

Il a encore des restes de

Les hommes s'occupent de l'extérieur occidentales

dans nos cultures

Temps cyclique, importance du présent est

Temps

Vision linéaire du temps (demain meilleur)

Qui tu es ?

Statut social

Qu'est-ce que tu fais ?

Combien tu pèses ?

Je suis le fils de XX (argent)

Mon métier --- Je gagne XXX

Une autre clé d'entrée basée sur le mode de communication est également une clé de compréhension.

Oralité

Communication /Mémoire

Ecriture

Synthèse (dictons)
Mnémotechnique (répétition, contes)
Analogie
Respects des anciens des jeunes
Etc...

Complexité
Précision (détails)
Analyse
Valorisation

Le nomadisme (ou la sédentarisation) est aussi une porte d'entrée. Cf. Clair Michalon

Pour aborder la notion d'interculturel

« La culture c'est l'ensemble des dispositifs qu'un groupe culturel prend pour construire s'inscrire dans) son histoire » - Clair Michalon.

Qu'est-ce qui fait bouger les cultures ?

Les échanges humains y compris les guerres (Guerre de 14/18 – les femmes au travail)

Les découvertes – l'Amérique et le maïs, la pomme de terre, ...le nucléaire, la pilule, ...

Les événements extérieurs au groupe

Connaître les cultures c'est comprendre les solutions, les adaptations mises en œuvre face à un défi.

Les cultures sont intelligentes. Tout comportement collectif est logique

L'interculturel ce n'est pas a connaissance des cultures, c'est l'étude de la différence, de l'espace et des interactions entre les cultures.

« Je est un autre ».

Il y a autant de cultures que d'individus.

La rencontre interculturelle est donc la rencontre le l'autre.

« Si tu diffères des moi, loin de me nuire tu m'enrichis ». St Exupéry ou sage africain ?

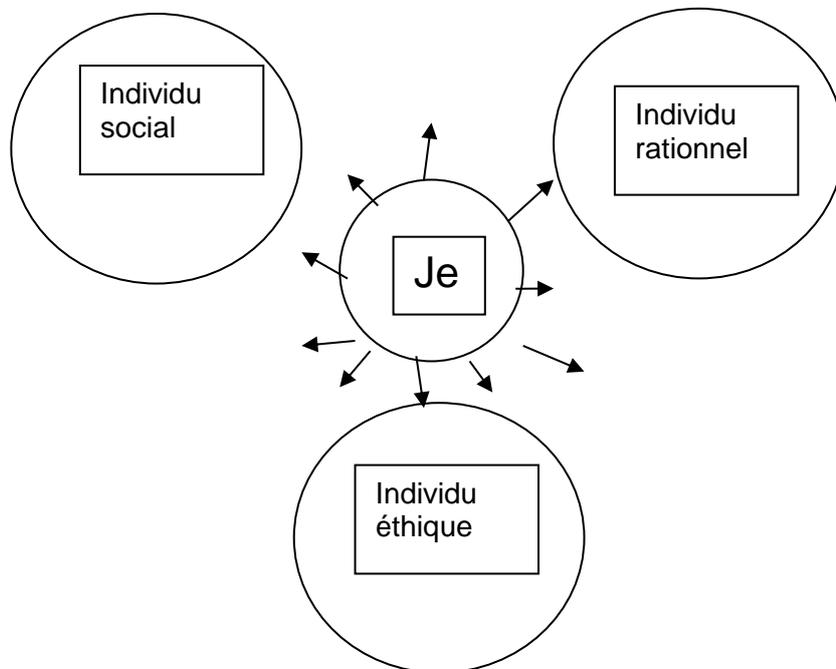
Nous avons un socle commun en fonction de notre origine géographique, sociale, familiale, ... mais aussi une culture individuelle créée en fonction des événements que nous avons rencontrés.

L'individu se construit selon 3 sphères : (exemple dans le cadre d'une mobilité)

Social – en relation avec son entourage, prise de conscience que l'on fait partie d'une humanité, que mon cadre habituel n'est pas universel

Rationnel – ce qui est calculé, amélioration de son CV, développement d'un réseau de connaissances, ...

Ethique – Donner du sens.



Le « Je » se développe s'il a prise de conscience, verbalisation de l'expérience. D'où l'importance de la relecture, du travail plusieurs semaines après le retour. Pour atteindre une nouvelle complexité

J'aurai tendance à ajouter une sphère : « l'individu analogique » ou à complexifier la sphère du rationnel.

Un travail est possible après ce type de jeu : Qui suis-je ? Travail avec des sphères parentales (et grands parents) pour exprimer ce qui m'a été transmis par mes ancêtres.

Travail sur les groupes d'appartenances. Avec qui est-ce que je me sens en relation (groupes formels ou informels – copains, musique, club, Qu'est-ce que cela dit de moi ?

Questionnement sur l'universalité des valeurs ? ?

Une seule est (ou semble) commune aux diverses cultures : le respect de la mort.

Voir aussi [le T-Kit N°4 du conseil de l'Europe sur l'interculturalité](#).