



Préparons avec Madou ...

Jeu "Bafa-Bafa" : simulation de rencontres culturelles

(reprise d'un jeu adapté par "Pain pour le Prochain" et "Action Carême" de Lausanne, en Suisse
Mis au point par "Navy Personnel Research and Development Center", San Diego (Californie / USA), en 1979)

Objectif : Réaliser que comprendre la culture de l'autre exige respect, effort et temps au travers la confrontation de deux cultures

Public : 12 individus au minimum (40 personnes au maximum) de plus de 15 ans

Durée : Une heure, une heure et demi. Plus une heure, une heure et demi pour l'évaluation

Généralités :

Il s'agit de la rencontre de deux cultures totalement différentes. Cette rencontre a lieu notamment à travers le tourisme ou lors d'un séjour dans un pays lointain comme coopérant ou même dans notre plus proche environnement. Le jeu nous permet de découvrir certains de nos comportements et de nos sentiments lors d'une telle rencontre.

Les participants (au moins 12, au maximum 40) sont divisés en deux groupes à peu près égaux ou deux "cultures". Chaque groupe reçoit séparément une série de règles de comportement pour la culture qu'il représente.

- 1) La culture A (ou Alpha) possède des mœurs caractérisées par la douceur, une vie communautaire détendue, des relations étroites entre les personnes et la confiance entre les uns et les autres. Cependant, cette société, qui a des traditions très anciennes, est patriarcale et les hommes y dominent.
- 2) La culture B (ou Béta), à l'inverse, est consciemment orientée vers l'argent et le profit : la valeur d'un homme est fonction du succès qu'il obtient sur le marché.

On laisse suffisamment de temps aux deux groupes (20 minutes) pour leur permettre de se familiariser avec les nouvelles règles de la culture à laquelle ils appartiennent (à l'aide des Fiches "Règles de Comportements"). Dès que tous les participants ont tout compris, qu'ils ont obtenu le matériel nécessaire et qu'ils se sont un peu exercés à utiliser ces données, on procède à des échanges de visites entre les deux groupes. Les hôtes essaient de recueillir un maximum d'informations sur les valeurs et les coutumes, de même que sur le fonctionnement de l'autre culture, sans être autorisés toutefois, à poser des questions ou à mener de longues conversations. Ils ne sont pas aidés non plus par l'autre groupe. Après cinq minutes, ils reviennent dans leur groupe et notent les informations qu'ils ont retenues (2 à 3 minutes). D'autres visiteurs partent à leur tour avec les mêmes tâches. L'opération continue jusqu'à ce que tous les participants aient pu visiter une fois le groupe étranger. A la fin, on procède au déchiffrement et à l'évaluation.

Matériel :

Il faut deux pièces séparées, mais pas trop éloignées l'une de l'autre. Si les deux groupes (cultures) se trouvent dans la même pièce le déroulement du jeu est affecté, même si la pièce est grande.

Il doit être préparé par l'animateur général assisté de deux co-animateurs avant de commencer le jeu. Il faut :

- 1) Pour la culture A : "Carte" vierge par participant (cartes postales, ...) / Insignes A / Moitié arbitraire de 6 jeux de cartes de couleurs numérotées de 1 à 20, bien mélangés / Fiches "Règles de Comportements" / Papiers et crayons / Chronomètre
- 2) Pour la culture B : Tableau / Insignes A / Moitié arbitraire de 6 jeux de cartes de couleurs numérotées de 1 à 20, bien mélangés / Fiches "Règles de Comportements" / Papiers et des crayons / Chronomètre

Animation :

En plus de l'animateur général, il faut deux personnes pour co-animer le jeu : un "aîné" et un "banquier".

- 1) Tâches de l'aîné de la culture A : Il remet le matériel aux participants (et la "carte" aux visiteurs, dès leur entrée) et prend garde à ce qu'ils s'exercent à adopter le comportement voulu. Il veille à la parfaite compréhension et application des règles du jeu et de comportements.

- 2) Tâches du banquier de la culture B : Il a les mêmes fonctions que le co-animateur (l'aîné) du groupe A. Il gère donc la "banque". Il distribue au hasard 6 cartes de couleurs différentes de la réserve "banque" à chaque participant. D'autre part, si les joueurs de la culture B ne parviennent pas à marquer de points et que le plaisir du jeu s'estompe, il est alors autorisé à modifier les règles pour faciliter l'obtention des points. Il peut également inscrire au tableau les progrès de chacun ou trouver d'autres moyens pour attiser la concurrence.

Déroulement :

L'introduction doit être brève et simple. Il faut faire ressortir clairement qu'il s'agit de la rencontre (simulée) de personnes originaires de cultures différentes. D'où :

- 1) Division en deux groupes (cultures A et B).
- 2) Séparément : chaque groupe prend connaissance de ses règles de comportement, qui, en aucun cas, ne doivent tomber sous les yeux des visiteurs. A ce stade les joueurs du groupe A reçoivent 6 cartes de l'aîné ainsi qu'une "carte" vierge et ceux du groupe B reçoivent 6 cartes de la réserve "banque". Tout ceci doit se faire sans que les joueurs aient le sentiment d'être assaillis. Les règles de comportement ne paraissent compliquées qu'au premier abord ; très vite l'on s'apercevra que les rôles sont faciles à jouer. Laisser suffisamment de temps pour l'apprentissage des rôles (introduction = 20 minutes).
- 3) Désignation d'un visiteur dans les deux groupes (il est bon de déterminer l'ordre de succession des visiteurs dès le départ). Le visiteur - et la même règle vaudra pour les suivants - doit se contenter d'observer, d'échanger, de tâtonner, afin de chercher à savoir quelles sont les règles de comportement de l'autre groupe. Il ne peut poser des questions.

L'animateur du groupe B distribue le matériel aux visiteurs de son groupe. Ceux-ci disposent de cinq minutes. Passé ce délai, ils retournent dans leurs groupes respectifs et disposent de 2 à 3 minutes, pour prendre des notes. Si les groupes sont nombreux, l'animateur peut envoyer plusieurs visiteurs à la fois.

Evaluation :

On interrompt le jeu dès que tous les participants ont visité une fois le groupe opposé. En petits groupes : (groupes A et B séparés) les participants expriment les sentiments, les angoisses, les malentendus qu'ils éprouvaient au sein de leur groupe culturel ; il s'agit de voir par conséquent, quels ont été les sentiments personnels des joueurs (comment me suis-je senti ? Comment ai-je ressenti le groupe ?). Ensuite, les participants essaient de découvrir quelles sont les règles de comportement du groupe auquel ils ont rendu visite. Il est recommandé de désigner ici un rapporteur, qui sera chargé de présenter ensuite les règles découvertes au groupe réuni au complet (environ 20 minutes).

Ensuite, les deux groupes se réunissent et l'évaluation se fait comme suit :

- 1) les joueurs A décrivent ce qu'ils ont ressenti en tant que visiteurs du groupe B ;
- 2) les joueurs B décrivent ce qu'ils ont ressenti en tant que visiteurs du groupe A ;
- 3) un participant du groupe B explique la culture A ;
- 4) un participant du groupe A explique la culture A ;
- 5) un participant du groupe A explique la culture B ;
- 6) un participant du groupe B explique la culture B ;
- 7) les joueurs A décrivent comment leur sont apparus les visiteurs B ;
- 8) les joueurs B décrivent comment leur sont apparus les visiteurs A ;
- 9) Question : dans quel groupe les participants aimeraient-ils vivre ?

Lors de l'évaluation, il se peut que les joueurs aient ressenti les difficultés, mais aussi l'intérêt de pénétrer dans une culture étrangère. Ils auront peut-être remarqué à quel point les observations faites lors d'un bref séjour dans une culture étrangère sont inexactes. Il apparaît qu'on peut offenser les gens d'une autre culture sans le remarquer. Par ailleurs, les sentiments éprouvés diffèrent d'une personne à l'autre. Parfois, les visiteurs ont un effet perturbateur. On peut voir également à quel point l'observation d'une culture étrangère est influencée par notre propre bagage culturel.

A l'origine, ce jeu a été conçu pour préparer des marins américains à leur profession. L'adaptation et la rédaction ont donc été réalisées par Pain pour le Prochain et Action Carême, en Suisse. Afric'Impact a modestement réadapté ce jeu une nouvelle fois.

Note : Il est intéressant, lors de l'évaluation, de pointer du doigt l'intérêt de ce jeu lorsqu'il est mené, dans un lieu clos (au sein d'un complexe sportif, ...), sur plusieurs semaines en autonomie complète, lorsque les cartes sont là pour permettre la satisfaction de tous les besoins (alimentation, sommeil, loisirs, éducation, ...). On s'aperçoit que cette simulation conduit à une spoliation progressive de la culture A par la culture B. Cela d'une part parce que l'hospitalité, l'amitié, la solidarité des A ne riment pas avec l'esprit commercial des B, et d'autre part parce qu'une carte couvre plus de besoins dans le monde A que dans le monde B. Suit parfois une phase d'autarcie, de repli sur soi entreprise par la Culture A en réponse à ce pillage grandissant. Suit généralement une uniformisation des deux cultures au profit de la culture B. Cette étape se prolonge ensuite par une réaction commerciale de plus en plus agressive de la culture B (en manque de tout produit) vis à vis de la culture A, commercialement, puis "militairement" ... On abouti ainsi souvent à la guerre ou à la lente disparition des individus A, décédés faute de cartes. Enfin ce qui se déroule entre les deux cultures, se vit aussi entre les individus de la culture B, car on constate que seuls gagnent de plus en plus de cartes, ceux qui en sont déjà bien dotés. Ainsi va le monde !?!