

# JEU DE L'ALBATROS

Le jeu proposé ici est adapté d'une activité extraite de l'ouvrage de D. Batchelder, & E. G. Warner (Eds.), *Beyond experience: The experiential approach to cross-cultural education*. Brattleboro, VT: Experiment Press. Gochenour, T. (1977).

## OBJECTIFS DE L'ANIMATION

- Expérimenter une situation de rencontre interculturelle pour appréhender l'écart entre nos interprétations et la réalité ;
- Prendre conscience par une mise en situation que pour découvrir une culture il est nécessaire d'aller au-delà de l'observation et du ressenti, et que cela nécessite du temps.

## RESSOURCES NÉCESSAIRES

- Une salle assez sombre, que vous pouvez décorer à l'abri des regards en amont de l'animation ;
- des éléments de décors pour créer une ambiance particulière (grands tissus, bougies, encens, etc.) et des déguisements pour les deux animateurs (un homme qui garde ses chaussures et une femme qui sera pieds nus) ;
- une chaise par participant masculin, installées en cercle ;
- une coupelle remplie d'eau et une coupelle contenant des graines comestibles ;
- un paper-board ou tableau.

## TEMPS NÉCESSAIRE

1 h 30

## NOTIONS CLÉS ABORDÉES

La mise en situation proposée dans ce jeu doit permettre de comprendre :

- que spontanément nous regardons une société qu'à travers nos « propres lunettes » ;
- que nous sommes le plus souvent dans l'interprétation et non dans l'observation objective ; interprétation guidée par notre vécu, notre contexte de vie, notre éducation, etc. ;
- qu'il est indispensable de prendre du temps pour découvrir les composantes « cachées » de la culture (c'est-à-dire qui échappe à la perception immédiate) qui pourront nous aider à comprendre les composantes visibles (perception immédiate).

## POINTS D'ATTENTION POUR L'ANIMATEUR

Il est nécessaire d'avoir un groupe de participants mixte pour animer ce jeu. Groupe de 10 à 20 participants.

Il est conseillé de travailler la mise en scène (costumes, décors, ambiance) et de maintenir le secret sur ce qui va se dérouler, ceci permettant aux participants de se prendre au jeu.

L'interprétation de certains éléments du scénario peuvent provoquer de vives réactions, nous attirons donc votre attention sur le fait que la phase de débriefing fait intégralement partie de cette animation et qu'il

est nécessaire de la préparer.

Ce jeu existe sous diverses versions, libre à vous de choisir votre scénario.

Nous conseillons l'utilisation du modèle de l'iceberg (cf. illustration du caravansérail, page 5) pour illustrer le débriefing.

## DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

### Partie 1 / Mise en situation :

Il s'agit de jouer un « cérémonial » d'accueil entre membres d'une culture imaginaire « les Albatrosiens » (joués par les animateurs) et des étrangers (participants).

Pour introduire le jeu de rôle, expliquer seulement aux participants qu'ils vont faire un voyage imaginaire aux pays de l'Albatros.

Toute la mise en scène se fera en langage Albatros, qui est réduit à :

- un sifflement pour indiquer la désapprobation,
- un « mm » d'appréciation,
- un claquement de langue pour attirer l'attention.

Les Albatrosiens forment un peuple calme, réservé, doux qui ne malmène jamais ses invités. On se touche seulement d'une façon cérémonieuse.

1. L'entrée et les salutations. Faire entrer dans la salle les participants un par un :

Lorsqu'une femme entre, la femme albatrosienne lui demande d'enlever ses chaussures, la salue en s'agenouillant devant elle et en frottant ses deux mains sur le bas de ses jambes. Elle l'invite ensuite à s'asseoir par terre dans le cercle.

Lorsqu'un homme entre, l'homme albatrosien l'accueille en le saluant en le tenant par les épaules, par la taille et en frottant sa jambe droite contre celle du visiteur. Il invite ensuite le visiteur à s'asseoir sur une des chaises.

Après ces salutations, faire une pause silencieuse

- La femme albatrosienne fait circuler une coupelle d'eau. L'homme albatrosien, tout d'abord, puis chaque homme à tour de rôle trempe les doigts dans le bol, puis lève et remue la main gracieusement pour la sécher. On ne lave pas les mains des femmes.

La femme albatrosienne retourne à sa place. Puis l'homme émet un claquement de langue (pas comme un ordre, juste pour parler). Elle se lève et offre de la nourriture à chaque homme en commençant par l'Albatrosien. Elle saisit un peu de nourriture avec ses doigts et en met dans la bouche de chacun. Après avoir été nourri, l'homme albatrosien exprime sa satisfaction par un retentissant « mmm ». Après les hommes, la femme albatrosienne tend le bol aux femmes pour qu'elles se nourrissent elles-mêmes. Puis elle retourne à sa place.

Pendant les pauses (qu'il y a entre les activités), qui peuvent être prolongées pour produire plus d'effet, l'homme albatrosien appuie doucement sur la tête de sa femme, pour l'incliner vers le sol. Ensuite, on sert à boire dans le même ordre que pour la nourriture. Les hommes ne boivent pas tous seuls. Les femmes oui.

- Après une autre pause, les deux Albatrosiens se lèvent et font le tour du cercle de leurs invités, communiquant entre eux par des claquements de langue, et des « mmm ». Puis, ils choisissent la femme visiteuse qui a le plus grand pied et l'invitent à s'agenouiller à côté de l'Albatrosien. Pour clore la cérémonie, les deux Albatrosiens se lèvent et quittent la salle en emmenant avec eux l'invitée choisie.

### Partie 2 / Débriefing :

Discussion autour de ce qui vient d'être vécu, les réactions de chacun et l'explication des faits.

Noter au tableau les trois colonnes ci-dessous, qui seront complétées par l'animateur en fonction de ce qu'expriment les participants :

1. LES FAITS	2. LES RESENTIS	3. ÉLÉMENTS D'ANALYSE
-	-	-
-	-	-
-	-	-

- Demander aux participants de lister ce qu'ils ont observé, ce qui s'est passé ? Attention à cette étape, il faut bien distinguer « les faits », des « interprétations ». Interdire les jugements, mais ne relever que les observations faites.

- Demander aux participants d'exprimer leurs ressentis et leur interprétation face à ces faits.

- Les animateurs ayant joué les Albatrosiens prennent alors la parole pour donner des éléments d'explication sur la culture albatrosienne :

- *La société albatrosienne place les femmes au-dessus des hommes.*

- *La terre est sacrée*

- *Toute fertilité est une bénédiction : celles qui donnent la vie sont unies à la Terre et sont ainsi dignes de marcher en contact avec le sol. C'est pourquoi les hommes doivent porter des chaussures, et les salutations des femmes mettent l'accent sur les pieds.*

*Seules les femmes peuvent préparer et offrir les fruits de la terre (pain, eau). Les hommes ont besoin d'être purifiés avant de manger (lavage des mains), et se font nourrir, car ils n'ont pas le droit de toucher la nourriture sacrée de la terre. Les rôles des hommes et des femmes dans la société reflètent leur relation avec la terre. Si l'homme appuie sur la tête des femmes c'est pour s'approcher de la Terre sacrée au travers d'elles. Il mange et boit d'abord pour protéger la femme de toute trahison (empoisonnement possible).*

- Pour conclure l'animateur évoque le fait qu'il est très difficile de s'en tenir à une observation objective, nous interprétons spontanément les faits en étant influencés par notre propre culture. Reprendre les notions clés et les développer. Pour finir, il peut être intéressant de présenter le modèle de l'iceberg.

### POUR ALLER PLUS LOIN

Il existe de nombreux jeux de mise en situation permettant d'évoquer les enjeux de la rencontre interculturelle et de sa préparation. Nous vous invitons à découvrir :

- Le jeu des Dardians (dans le T-Kit, l'apprentissage interculturel développé par le Conseil de l'Europe et la Commission européenne / nombreuses versions à trouver sur Internet).
- Le jeu Bafa Bafa (disponible sur le site d'Afric'Impact [www.afric-impact.org/AI/PDF/99337a.pdf](http://www.afric-impact.org/AI/PDF/99337a.pdf)).
- Le jeu des smarties / Jeu Bon appétit (Scouts et Guides de France).