

**No. 27** Auteure: Mireille Venturelli

### **Le Tropique du Zèbre** **ou: de parts et d'autres, qui est l'étranger?**

#### **Coup d'oeil**

#### **Objectifs:**

Au moyen d'un jeu (simulation) éveiller aux différences interculturelles:

- prendre conscience du malaise d'être étranger;
- vivre en première personne, le temps d'un jeu, des "écarts" culturels et apprendre un nouveau code;
- vérifier que pour s'intégrer il ne suffit pas de parler "la" langue;
- stimuler une réflexion sur les représentations (inter)-culturelles;

#### **Langues:**

Jeu: langue maternelle, toutes L2 et ..."autres".  
Développement: proposé ici en français L2

#### **Niveau(x):**

pour la simulation: dès 12-13 ans;  
pour les développements: adaptation (en L1 ou L2) selon le cadre scolaire ou professionnel du groupe.

#### **Objectifs L1-L2:**

production de textes (oral et écrit) de types différents: critique, apologie, notice scientifique (ethnologique, sociologique, etc), rubrique pour guide touristique, article "toute presse", pseudo-littéraire, poème aléatoire, etc.;

le nombre de séances, après le jeu, est fonction des choix de l'enseignant quant aux "genres" qu'il veut travailler (narration / description / argumentation / interview / débat / négociation)

#### **Matériel (jeu):**

jeux de cartes - fiches personnelles - séries de petites fiches colorées (6 couleurs différentes) portant un chiffre de 1 à 7 (cf. Déroulement: Instructions pour le jeu);  
2 salles de classe, deux animateurs (informés);  
temps: environ 3 heures pour une vingtaine de joueurs.

#### **Remarques:**

1. "Le Tropique du Zèbre" est un développement possible sur le Jeu de simulation interculturelle "Bafa-Bafa": FERRACIN, S. / GIODA, P. / LOOS, S. (1990): "Giochi di simulazione", Torino, Editrice Elle Di Ci.
2. Il existe différentes simulations créées sur des besoins pédagogiques de prise de conscience / acceptation / compréhension de l'"autre" (étranger, différent, minoritaire), comme par exemple "La babane" (Tiers-Monde) ou "Le Marchand de langues". Cette dernière, dont le but est de stimuler une réflexion sur les différents statuts des langues dans le monde et sur leur valorisation, à travers un jeu basé sur la technique de la négociation (discuter, défendre, argumenter ses choix et négocier) fera l'objet d'une présentation dans un prochain numéro de Babylonia.

## Introduction

“Le Tropique du Zèbre” est le titre donné par un groupe d’étudiants (en tourisme) au document produit à la suite du jeu de simulation Bafa-Bafa, document regroupant les “*récits et présentations des cultures contradictoires rencontrées de part et d’autre du Tropique du Zèbre, par un groupe d’opérateurs touristiques attentifs, surpris ou exclus... étranges étrangers.*”

Le “Tropique du Zèbre” c’est aussi l’espace (frontière conventionnelle) qui sépare les deux salles de classe où se déroule le jeu; l’espace-instant dans lequel le joueur passe du statut d’“indigène” d’une culture visitée à celui d’“étranger” qui visite l’autre culture dont il ignore la langue et les codes.

Le but de la simulation est clair: prendre conscience des différences culturelles aggravées par la perception et la

représentation que l’on a de son propre monde qui est l’univers de référence; pourtant les développements et les approfondissements que cette simulation permet sont multiples et, justement, adaptables au public qui “joue”. On pourra donc mettre en évidence, selon les besoins et l’objectif “pédagogique”, les caractéristiques de l’“autre” par rapport au groupe de référence: alloglotte, touriste, handicapé, émigrant, etc. On travaillera alors sur les représentations, les stéréotypes culturels de fonctionnement (relations et associations, dérives) etc.

L’application langagière (L1 ou L2) peut, à travers un suivi en simulation “étendue”, déboucher sur les mêmes activités que dans une simulation globale ou, plus brièvement, permettre des productions de textes de types différents (individuels ou en sous-groupes).

## Déroulement

### 1. phases du jeu

La classe est divisée en 2 groupes, dans deux salles, ayant chacun un animateur (deux enseignants), qui vont “jouer” une culture particulière.

#### a) Création de l’identité culturelle

Pendant 30 à 45 min., l’animateur présente à son groupe la culture à interpréter et les participants s’entraînent à communiquer et à interagir selon le code et les règles de comportement exposés (ils reçoivent aussi une explication écrite confidentielle au groupe).

#### b) Visites

Une fois les participants transformés en “indigènes” (porteurs de culture), ils se rendent, 2 ou 3 à la fois (selon le nombre de participants et le temps à disposition) dans le “pays” de l’autre groupe (qui envoie aussi au même moment 2 ou 3 représentants) pour essayer d’entrer en communication afin de rapporter des informations dans leur “pays d’origine”.

Une des deux cultures est plus marquée quant aux règles et usages sociaux (la langue parlée y est indifférente) alors que dans l’autre c’est le langage surtout (mais aussi les mécanismes de relations) qui est prioritaire ... ce que ne savent pas les visiteurs.

Il est évident que toute infraction (non connaissance) des règles en vigueur sur le territoire “visité” entraîne une sanction

allant du simple refus de parole à l’expulsion immédiate!

De retour dans leur groupe les visiteurs notent rapidement quelques observations faites et reprennent leur place dans le jeu. Chaque “échange-visite” dure environ 5 min. (à condition de ne pas être expulsé... d’emblée).

#### c) Concertation du groupe

Environ 20 à 30 min. de mise en commun des vécus (en tant qu’étranger et en tant que “pays d’accueil”), expression des sentiments, angoisses, malentendus et réactions, perceptions, analyse personnelle et analyse de l’autre culture.

#### d) Rencontre plénière

De 30 à 45 min.: chaque groupe expose à l’autre son image et son interprétation de la culture visitée, puis chaque groupe donne la clé et l’explication (ou les explications complémentaires, le cas échéant) de sa

culture; enfin toute la classe discute des mécanismes (d’interprétation et de compréhension) remarqués et transpose cette expérience à la situation-problème réelle (à ses “étrangers”) en proposant des hypothèses de changement, d’action ou de travail.



Enfants du “Fleur de Lampaul” chez les indiens Cunas.

## 2. instructions pour le jeu\*

\* les règles du jeu précisées sont explicitées dans l'ouvrage de référence cité dans les Remarques ou seront données directement par la Rédaction de Babylonia.

Il va de soi que chaque groupe ne connaît que ses propres règlements.

### *Quelques indications pour situer le groupe culturel B\**

Il s'agit d'une culture où le profit personnel, la transaction spéculative et l'enrichissement sont les valeurs de base et le but même de l'existence; donc tout "étranger" devient aussi un échangeur potentiel puisqu'il reçoit, à son entrée sur le territoire, un assortiment de fiches colorées comme celles des indigènes qui tenteront de l'intégrer afin d'obtenir les fiches qui manquent aux joueurs de B.

1. Les membres de B travaillent avec ardeur pour obtenir le maximum de points en échangeant des fiches colorées (pour obtenir des séries, but face auquel chacun est à chances égales, c'est le hasard qui détermine le patrimoine en fiches de chacun au début du jeu)
2. Chacun reçoit donc 10 fiches de 6 couleurs différentes portant des chiffres de 1 à 7. Elles sont distribuées au hasard par la "banque" (l'animateur) dont les fonds sont constitués en fonction du nombre de participants\*. Les échanges, permettant de créer des séries (de 1 à 7 pour une même couleur, ce qui donne valeur effective aux 28 points accumulés), et donc de gagner des points, ont lieu selon des règles précises\* et uniquement en parlant la langue "Beta".
3. Tout contact verbal avec qui que ce soit (même les visiteurs) est réalisé en langue Beta et est exclusivement orienté sur l'échange de fiches. Il est donc strictement interdit de parler une langue autre que Beta sur le territoire de la culture B; qui s'adresse à un membre de B dans une autre langue commet une offense très grave. "Oui", "non" et "répétez" sont signalés par des gestes\*, les couleurs sont indiquées en prononçant les deux premières lettres de la couleur (ro=rouge, ve=vert, etc) et les chiffres sont mentionnés après la couleur et sont formés par les initiales du joueur suivies de la lettre *a* et répétées (ex. Paul Chardin demande le 2 rouge: "Ro PaCha", le 5 beige: "Be PaChaPaCha-Pa")
4. Le comble de la malséance est de compter les syllabes sur ses doigts!
5. Pour entrer en contact et entamer une transaction les 2 joueurs impliqués échangent trois clins d'oeil ce qui signifie qu'ils se reconnaissent comme des représentants d'une société basée sur le profit et qu'ils sont disposés à négocier âprement pour ... être le gagnant de la transaction.

### *Quelques indications pour situer le groupe culturel A\**

(cf. Développement L1 ou L2: exemple de production )

Dans cette culture, au contraire, ce qui importe à la population c'est la relation interpersonnelle désintéressée, la possibilité d'entrer en contact et d'établir des liens entre les individus, tout en "jouant aux cartes" (celui des joueurs ayant les cartes les plus basses ramasse la plie), toute rencontre étant signalée sur la feuille des protagonistes. Le jeu (échange) donc est important mais on ne joue qu'après avoir bavardé de manière très courtoise et s'être fait des compliments. Pourtant cette société est fortement hiérarchisée, c'est le Sage (le grand chef) qui décide du droit de parole, d'autre part, les femmes ne peuvent pas s'adresser en premier à un homme, elles peuvent cependant bavarder librement entre elles.

(Pour "équilibrer" la société en hommes et femmes on aura recours, le cas échéant, à un artifice d'identification: cravate, moustaches, foulard, etc.)

L'ouverture et la conclusion d'une conversation/échange (une fois autorisée) se signalent par une sorte de tape affectueuse, mais la poignée de mains est désobligeante.

La langue de communication est tout à fait secondaire, on y pratique d'ailleurs souvent un plurilinguisme dicté par l'envie des étrangers à entrer en contact et par leurs différentes tentatives pour essayer de se faire comprendre (qu'on leur réponde!): provenant d'une culture du "profit démocratique", ils ont du mal à entrer dans une société de l'"amitié hiérarchisée".



... chez les Cunas.

## Développement L1 ou L2

L'entraînement à certains genres de textes sera travaillé (selon le niveau) au moyen d'exemples, modèles ou textes à "pirater" qui serviront, en même temps à approfondir des aspects d'autres cultures et à prendre conscience de la distance critique de l'auteur face à la société qu'il décrit-présente. On pourra aussi, avec des groupes plus littéraires faire réaliser par les élèves des écrits "à la manière de..."

Chaque groupe décrit la société qu'il a visitée -découverte- ou la sienne (selon le niveau et les moyens langagiers de la classe) orientant ainsi davantage les productions soit sur la formulation d'hypothèses "on raconte que... il se pourrait que... on est porté à croire que..." etc, soit sur l'énonciation de certitudes: "comme chacun le sait... comme l'histoire nous le démontre... il est évident que...", etc.

Les textes devraient toucher au moins certains des aspects suivants:

- présentation sociologique (organisation sociale, rôles, famille, etc);
- fiche ethnologique / folklore (rites, fêtes, coutumes, mariage, initiation, etc);
- mythe de création / légende;
- exaltation des qualités / apologie;
- critique / intolérance;
- regard historique / développement probable;
- comparaisons / recherche des similitudes entre la culture A et la culture B;
- notice pour un guide touristique (présentation du peuple et de son environnement);
- article pour la presse grand public / à sensation.

Avec des élèves plus avancés on donnera des modèles journalistiques ciblés et demandera aux "rédacteurs" de choisir ton, registre, lexique en fonction des lecteurs et du titre sous lequel on "publie": "Elle", "Management", "La famille chrétienne", "Iles magazine", etc.

On constatera à ce point que les combinaisons de consignes sont fort nombreuses et laissent entrevoir quantité de travaux possibles (à l'oral, à l'écrit, individuels, de groupes ou "en assemblée") comme dans une simulation globale.

## Exemple de production II

Hebdomadaire: "Antigone: les femmes pour un monde libre"

Rubrique: "Ailleurs, les autres"

Titre: "L'Alphassie, monde de machos et d'insociabilités"

"Au delà du Tropic du Zèbre, mais non loin de chez nous, vit une tribu aux moeurs pour le moins étranges.

Les Alphassiens passent en effet leur vie à jouer au bridge et à bla-blatérer dans un anglais approximatif des discours sans fondements. Quel manque de responsabilités dans un monde qui part à la dérive!

Leurs relations sociales sont dictées par la divinité masculine, suivie par les hommes qui, pour se démarquer du sexe faible et afficher leur supériorité, portent des bouts de chiffon multicolores, nommés cravate, étranglant leur cou. Malheureusement ce n'est pas ce qui les empêche de parler, comme on pourrait le penser. C'est plutôt le contraire. Ils avalent des litres d'air, ayant la bouche constamment ouverte, ce qui leur donne un air bouffi.

Les femmes, quant à elles, sont de pauvres créatures soumises à leur autorité. Elles sont démunies de toute initiative car elles ne sont autorisées à entamer le dialogue que si un homme les y encourage par une parole et une tape sur l'épaule en guise de salutation. Si celles-ci se permettent de faire quelque signe que se soit face à des étrangers, elles sont aussitôt exclues et considérées comme des aguicheuses, d'où leur réserve, frisant le dédain, vis-à-vis de tout étranger.

Les Alphassiens peuvent ainsi maintenir leurs compagnes sous leur coupe et les obliger à accepter le prétendant qui jette son dévolu sur elles. Mais le pire c'est qu'elles acceptent ce rôle, et comment ne pas le faire puisque, ne pouvant connaître aucun étranger civilisé, elles ignorent tout de notre société basée sur l'égalité des rapports humains et socio-culturels."

## Exemple de production I

### Le pays des Economix (société des Bafa-Bafa)

*Notice pour un guide touristique*

Le pays des Economix se trouve dans l'Ile Souterraine, au centre du Désert. On n'y trouve que des cabanes en forme de cubes. Les couleurs des cabanes sont bleu et jaune et autour des maisonnettes un pré très vert couvert de fleurs, synthétiques, les égaiant. Vous pourrez trouver beaucoup de choses mais elles ne sont pas apparentes. Pour chercher des restaurants, des cinémas, des shopping-centre on doit demander aux gens du village, parce que tout est caché, à l'intérieur du village et surtout à l'intérieur des bâtiments. Des hôtesse vous accompagneront volontiers.

Sachez que si vous voyagez dans cette île, vous ne verrez jamais le ciel: vous vivrez dans le souterrain des Economix. Le climat qui y règne est agréable et invariable: si vous vous baignez ou nagez ou faites du pédalo dans la rivière souterraine, il vous semblera être à la mer.

Toutefois, soyez attentifs dans cette Ile et rappelez-vous que ce peuple ne vit que pour l'argent.

