



Préparons avec Madou ...

Jeu des "Couteaux" : transferts de savoirs ...

(règles reprises de l'organisme S.I.L.O. par l'association Etudiants & Développement, dans sa publication "E.A.D., une expérience de formation ...")

Objectif :

Permettre de prendre conscience de ce qui entre en jeu dans la résolution en commun d'un problème complexe et dans la transmission du savoir d'un groupe qui sait à un groupe qui ne sait pas. Observer comment un groupe qui possède une solution à un problème peut venir en aide à un groupe qui cherche encore la solution.

Durée : Trois heures (ou une heure si "Variante Afric'Impact")

Public : De 6 à 20 personnes de toutes origines dès 12 ans

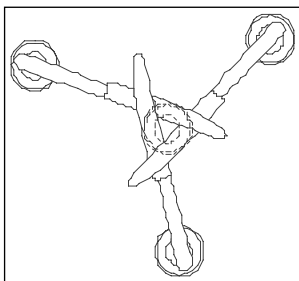
Matériel :

Deux séries de 4 verres et 4 couteaux métalliques identiques. Deux salles contiguës et un troisième espace, un couloir par exemple, où les délégués de chaque groupe se rencontrent brièvement à tour de rôle (dernier lieu inutile si variante).

Règle :

Dans un premier temps, l'animateur débute en annonçant : "On va construire quelque chose. Le premier groupe qui trouve a gagné". Rapidement, il va ensuite diviser le groupe en deux sous-groupes (A et B). Chaque sous-groupe reçoit quatre verres et quatre couteaux et s'installe dans une salle. L'animateur passe d'un sous-groupe à l'autre et donne les instructions suivantes ...

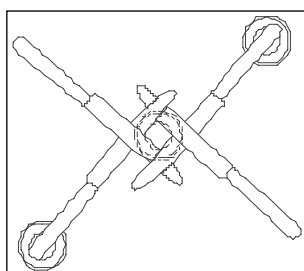
Instructions au groupe A :



Avec trois verres et trois couteaux, construire une plate-forme assez solide pour être capable de supporter le poids d'un verre et d'un couteau. Les trois verres doivent être à égale distance les uns par rapport aux autres. La distance entre les verres doit être supérieure à la longueur d'un seul couteau, aucun des couteaux ne doit toucher la table.

Instructions au groupe B :

Avec deux verres ainsi que quatre couteaux, construire une plate-forme assez solide pour être capable de supporter le poids de deux verres. La distance entre les deux verres doit être supérieure à la longueur d'un seul couteau. Enfin, aucun des couteaux ne doit toucher la table.



Rôle de l'animateur :

Il passe d'un groupe à l'autre. Le groupe A sera encouragé et applaudi, jusqu'à ce qu'il trouve une solution. Le groupe B sera, lui, critiqué et même découragé s'il n'arrive pas à résoudre son problème. L'animateur poursuit ses navettes jusqu'à ce qu'un groupe (en général le groupe A) trouve et s'applaudisse vivement lui-même, alors que le groupe B est en proie au découragement. Cette phase dure une trentaine de minutes.

Phase de restitution :

Dans un second temps, chaque groupe désigne un premier délégué. Dans le couloir, les deux délégués se retrouvent. Ils sont les seuls à pouvoir parler. Ils s'installent de part et d'autre d'une table sur laquelle ont été déposés quatre verres et quatre couteaux. Le délégué du groupe qui a trouvé la solution doit essayer d'aider celui du groupe qui n'a pas résolu le problème. Le temps dévolu à cette aide est de trois minutes, soit un dixième du temps de l'exercice. Subséquemment, on passe à deux autres délégués.

Evaluation :

Les participants reconstituent les sous-groupes dans lesquels ils ont joué l'exercice et répondent aux questions suivantes :

- Qu'est ce qui a facilité et qu'est-ce qui a freiné la découverte de la solution du problème ?
- Que s'est-il passé lors des moments de communication avec l'autre groupe (ou "du" moment ... si variante) ?
- Quels sentiments avez-vous ressentis au cours des différentes phases de l'exercice (instruction, réflexion, restitution, ...) ?
- Comment avez-vous perçu l'autre groupe ? votre groupe ? l'un par rapport à l'autre ?
- Pouvez-vous tirer de cet exercice des enseignements quant au travail collectif et quant à la transmission d'un savoir ou d'une capacité à un groupe ? (mauvaise question si variante)

Tous les participants mettent, ainsi, en commun leurs analyses.

Variante (d'Afric'Impact) :

Afric'Impact détourne le jeu de son origine (de réflexion sur une transmission efficace du savoir), en un jeu de rôle sur un transfert "paternaliste" de connaissances d'un représentant d'une O.N.G. européenne vers un individu issu d'une communauté africaine.

Une seule rencontre entre deux délégués a lieu, dans l'une des deux salles avec observation silencieuse des autres participants.

L'animateur joue un rôle plus grand dans la création d'un contexte défavorable de transmission d'acquis entre les groupes A et B. Lui, ses explications et ses attitudes symbolisent les représentations mentales, les différences culturelles, les perceptions diverses, ... donc les conditions réelles d'une situation très souvent observée sur le continent africain, à retranscrire lors de l'évaluation collective.