

PARLEZ-VOUS LA LUTTE LUDIQUE ?

PRÉSENTATION DE L'ATELIER

ORGANISATION

- Atelier de Construction Collective - 2 x 3 h
- Atelier animé par Jean-Pierre Sautot
- Secrétariat assuré par Florian Lebreton (Leijougadou) et Glenn Lefort (La Sauce Ludique)
- 8 participants issus de ludothèques, de maisons des jeux, de L'ALF nationale, un chercheur universitaire, bénévoles ou salarié.e.s.

PROBLÉMATIQUE DE L'ATELIER

Produire un écrit, une trame facilitant la communication autour de nos valeurs et de questionner nos actions autour de celles-ci. Ainsi nous pouvons prendre du recul sur nos actions et au besoin les faire évoluer.

Quelle méthode ou animation est utilisée pour mettre le groupe au travail ?

DÉROULEMENT :

Première journée

- 14 h – 15 h :

Présentation des structures et objectifs des participants. Organisée en binômes tournants, cette présentation a permis de savoir qui parle, sous quels statuts (personne, salarié ou institution), ce qui lie les différent.es participant.es, mais aussi la raison de sa présence sur l'atelier. La consigne était : « Trouvez-vous des points communs »

Ainsi nous avons défini le point de vue de chacun.e dans son contexte, pour légitimer ses arguments.

- 15 h – 15 h 30 :

Réflexion sur « les essentiels d'un texte » : qui parle, de quoi parle-t-on, à qui on s'adresse, quels arguments. L'importance est d'éviter de trop densifier son texte, ou de trop le diluer. Bien séparer discours pédagogique, de discours de justification (exemple enlever des parties de nos discours pédagogiques pour adapter nos textes aux financeurs).

- 15 h 30 - 16 h :

Chacun.e a produit un texte, en utilisant l'une des deux consignes possibles :

- Consigne 1 : Faire la description rapide d'une action que l'on justifie par des valeurs (pourquoi c'est bien de faire ce que je fais). Ceci produit un discours de justification.

- Consigne 2 : Sachant ce que ce type d'action va avoir comme impact, je définis cet effet. Ceci produit un discours d'explicitation.

- 16 h 30 – 17 h :

Découverte des textes de chacun. Temps d'échanges et décisions quant à la suite de l'atelier.

Deuxième journée

- 9 h – 11 h :

En se basant sur nos différents textes produits la veille, l'animateur de l'atelier a défini une trame commune pour produire le texte d'argumentation du discours pédagogique.

Cette trame a pour fonction de faciliter la communication autour de nos valeurs et de questionner nos actions autour de celles-ci. Nous avons choisi une action concrète : la fabrication de jeu lors d'un événement « tout public ».

Chacun des 3 groupes a pris en charge la rédaction d'une partie du texte pouvant s'utiliser séparément :

Ainsi un groupe s'est occupé du cadre idéologique, en définissant ce qu'est l'éducation populaire. Pour définir si nos actions se situent dans ce champ.

Un autre groupe s'est interrogé sur les intentions de notre action pour les confronter au projet de la structure.

Un troisième groupe s'investit sur les motivations de l'action et décrit une méthode qui justifie et motive l'action ou pas.

- 11 h – 12 h :

Mise en commun

SYNTHÈSE

Les parties en italiques sont des commentaires ultérieurs à l'atelier qui explicitent et/ou définissent des termes ou des méthodes.

MOTS CLÉS DE L'ATELIER

OU PAS !, QUESTIONNEMENT DE VALEURS, ÉDUCATION POPULAIRE, PRODUCTION ÉCRITE COLLABORATIVE, OBLIGATION DE RÉSULTAT

RÉSOLUTION D'UN PROBLÈME PROFESSIONNEL

SITUATION INITIALE

Besoins variés des individus suivant leurs contextes. Le dénominateur commun de tout le monde était de mettre des mots sur ses valeurs et ses ressentis. Ceci afin de les communiquer ou de s'interroger sur ses actes, son identité professionnelle.

BUT DU PROBLÈME À RÉSOUDRE

Produire un écrit, une trame facilitant la communication autour de ses valeurs et de questionner ses actions à propos, ou en partant, de celles-ci. Ainsi nous pouvons prendre du recul sur les actions et au besoin les faire évoluer.

SOLUTIONS ENVISAGEABLES

Les trois parties du texte peuvent être considérées comme une boîte à outils à utiliser suivant le contexte.

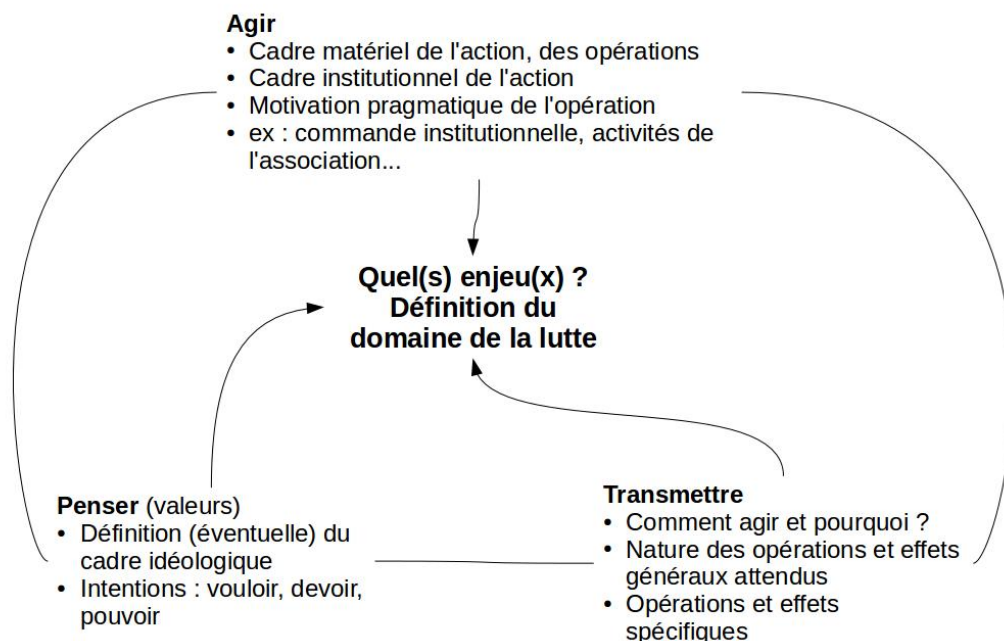
CONCLUSION

Sans savoir vraiment où nous allions, nous avons créé ensemble un outil. La production de cet outil nous a permis de répondre à nos attentes (dont nous n'avions pas forcément connaissance à l'origine) et nous espérons qu'il pourra vous être utile.

TRAME DE PRODUCTION D'UNE ARGUMENTATION

En partant du slogan des RL 2015, « Agir, penser, transmettre », et de la discussion préalable, un schéma définit quatre cadres pour développer l'argumentation. Le cadre « agir » n'est pas traité ici. Il relève de la description de ses opérations par la structure qui produit l'argumentation.

Le terme d'action est réservé à l'activité globale de la structure ou de l'individu. Les animations réelles, pragmatiques sont désignées sous le terme d'opération(s).



La trame a été produite en réfléchissant sur la base d'une opération exemple :

- Animation publique (bourse aux jouets)
- Fabrication de jeux de plateau
- 1 ou 2 animateurs
- Public cible : des enfants, des adultes qui parfois s'intègrent au dispositif

COMMENT SE POSITIONNER DANS L'ÉDUCATION POPULAIRE ? OU PAS !

Pour chaque point ci-dessous (de 1 à 4), précisez en quoi vos opérations, ou plus globalement votre action remplissent ces différentes conditions, ou pas. Vous pouvez alors dire en quoi votre projet intègre l'éducation populaire (point 5) :

1. Si par votre action, vous permettez une éducation complémentaire à celle qui est dispensée dans le cadre des structures traditionnelles ou institutionnelles,
2. Si par votre action, vous permettez une éducation de chacun.e pour chacun.e qui soit différente de celle imposée par les classes dominantes,

(Ce point suppose qu'on soit d'accord avec l'existence de « classes dominantes » qui imposeraient une culture. Une définition parmi d'autres : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/classes-sociales-classe-dominante/>)

3. Si par votre action, vous permettez l'accès à différentes formes de culture, qu'elles soient ludiques, scientifiques, techniques, artistiques, qu'elles soient reconnues ou non comme « haute culture » par l'institution,

(La notion de « haute culture » présuppose qu'il y en aurait une basse, moins noble ou moins valorisée. Cette approche quelque peu marxiste de la société peut être adoucie dans l'expression).

4. Si par votre action, vous accompagnez l'émancipation de chacun.e en développant un pouvoir d'agir et de choisir qui permettent à tou.te.s de prendre sa place de citoyen.ne.s,
5. Alors votre action s'inscrit probablement dans les valeurs de l'éducation populaire...
... Ou pas !

DÉCRIRE SES INTENTIONS

L'intention est le lieu ou le moment où on se différencie d'une bête distribution de bonbons Haribo. Ces intentions se décrivent en trois grands niveaux : pouvoir, devoir, vouloir. Quelques exemples :

- Vouloir : je veux que le public fabrique un jeu pour le reproduire seul ensuite.
- Pouvoir : J'ai les compétences pour mener à bien une fabrication.
- Devoir éthique : La conscience sociale de l'individu en train d'agir.
- Devoir moral : La conscience collective que développe l'institution et qui définit ce que l'individu peut ou doit faire.

L'ensemble des intentions constitue un cadre qui conditionne et motive l'action. La production de ce cadre est à l'œuvre dans toute démarche de projet. Sa rédaction formelle lève les implicites de l'action et des opérations réalisées.

Chaque niveau est exemplifié ci-dessous en termes positifs. Un bon exercice serait de les exemplifier aussi en termes négatifs. Je peux... Je ne peux pas... etc

APPLICATION À L'OPÉRATION EXEMPLE

DEVOIR

Il s'agit de définir un ensemble de principes qui encadrent l'activité de l'individu, qui lui donnent un cadre structurant pour agir. Deux ensembles potentiellement contradictoires se dessinent :

- Éthique : Je fais cette opération parce qu'elle correspond à ce que je crois qui est bien. La nature du « bien » est développée dans la troisième partie. Cette dimension n'entre pas nécessairement dans l'argumentation construite par la structure, mais elle est bien présente dans l'activité.
- Institutionnel ou moral : Un cadre de loi, de règles, de dogmes... existent dans la société ou le milieu dans lequel on intervient. Ils conditionnent en partie l'action et donc sa justification :
 - C'est la mairie qui me demande parce que j'ai une subvention
 - C'est le projet de l'association
 - C'est une demande d'une autre structure ou institution

VOULOIR

- Je veux voir repartir les participant.e.s avec un jeu qu'ils ou elles ont fabriqué, gratuitement, et qu'ils ou elles pourraient reproduire
- Je veux partager un savoir-faire : tour de main, manuel, technique

- Je veux partager un savoir, des connaissances (jeux du monde)
- Je veux provoquer et vivre des échanges et de l'entraide entre les participant.e.s, et avec moi
- etc

POUVOIR

- Je peux parce que j'ai été sollicité
- Je peux parce que ça correspond au projet de la structure et à ses valeurs
- Je peux parce que j'ai les moyens techniques (matériel, espace)
- Je peux parce que j'ai les compétences
- Je peux parce qu'un public est présent
- etc

DEVOIRS OPÉRATIONNELS

Si je veux et je peux le faire, alors, je dois le faire de la manière adéquate :

- Je dois faire en sorte que l'espace que je vais installer suscite la curiosité
- Je dois avoir du matériel prêt, des jeux à essayer
- Je dois être disponible aux participant.e.s pour que l'animation fonctionne
- Je dois accepter les propositions d'aide qui viennent du public

L'explicitation des différents niveaux d'intentions permet de définir un projet d'action qui se démultipliera en plusieurs opérations.

MOTIVER SON ACTION, SES OPÉRATIONS

DÉMARCHE DU « OU PAS »

Le principe du « ou pas » (voir aussi la partie I) s'appuie sur trois points fondamentaux :

- C'est une démarche non violente qui suppose l'adhésion progressive, volontaire et éclairée des individus voire de l'ensemble de la société aux valeurs promues dans la Partie « Comment se positionner dans l'éducation populaire ».

- C'est une démarche où la non-obligation de résultat est fondamentale. On offre, les individus qui participent s'approprient la chose ou pas. Cette non-obligation de résultat garantit la non-violence et empêche la tentation dogmatique ou hégémonique.

- C'est une démarche de création de possibilités pour autrui ce qui signifie qu'on donne au public cible de l'opération (et plus largement aux publics de l'action de la structure) des capacités d'agir sans la structure qui organise l'opération. Par exemple, la construction d'un jeu offre à la personne qui construit ce jeu de reproduire cette construction avec d'autres, de jouer avec d'autres... ou de ne pas le faire

NATURE DES OPÉRATIONS

Les trois niveaux de la démarche impliquent que les opérations s'appuient d'abord et essentiellement sur l'induction. L'opération fait agir les gens, et la valeur de l'activité est implicite. Elle participe à l'expérience des individus. C'est donc à une démarche d'appropriation progressive à laquelle le public est convié. Cette appropriation se fait d'abord dans une interaction sociale.

Dans l'exemple de l'opération traitée, la fabrication de sociabilité se fait par induction. On n'explique pas aux enfants combien il est bon pour leur sociabilité de construire des jeux de plateau. La fabrication de l'objet de jeu génère ensuite de l'usage de cet objet en interaction avec d'autres personnes.

Intervient alors la notion de « pratique ». L'opération doit être répétée dans le cadre d'un plan d'action. Deux niveaux de pratique sont à prendre en compte et à décrire :

- un premier contact qui agit comme embrayeur, ou qui n'agit pas ;
- une pérennisation par la fréquentation des diverses opérations de la structure.

L'argumentation devrait définir avec précision ce qu'elle souhaite induire comme effets et comment les effets induits sont pérennisés par des pratiques. La nature des opérations est alors mise en relation avec des effets attendus.

EFFETS ATTENDUS

Les effets attendus sont spécifiques à l'opération menée. Ils relèvent d'une définition d'objectifs pédagogiques ou politiques.

SUR L'INDIVIDU

Dans l'exemple traité, l'individu est valorisé par la construction d'un objet pérenne : un jeu de plateau. La réussite de la construction produit de la confiance en soi. Ce sentiment de réussite génère (ou pas) une envie de partager l'usage de l'objet.

SUR LE COLLECTIF

La production du jeu construit une capacité de se mettre en action avec d'autres.

La fabrication d'un objet de jeu, c'est la fabrication d'un réseau autour de l'objet et donc de la fabrication de sociabilité.

SUR LA STRUCTURE

Si l'action réussit c'est l'obsolescence programmée/souhaitable/effective à long terme de certains objectifs voire de la structure qui sont probables. Cette obsolescence conduit à une redéfinition d'objectifs de « lutte », et plus pragmatiquement à la définition d'objectifs d'évaluation de l'action qui permettent de signifier que l'obsolescence n'est peut être pas pour tout de suite, ou en tout cas pas totalement.