

3.1. Négocier et bâtir la paix

Activité
Parcours de Paix

- 3^{ème} de Collège -

Résoudre un conflit

Présentation

Le conflit fait partie de la vie et de la relation à l'autre. C'est la violence dans le conflit qui constitue un dérèglement de la relation. Le seul moyen d'en sortir est le rétablissement du dialogue. Dans certaines situations, une tierce personne (médiateur) favorise la résolution du conflit. L'activité propose d'étudier l'engrenage du conflit représenté par des planches dessinées de l'ouvrage *Sa majesté les mouches*, de Golding.

Objectifs :

- ◆ Faire prendre conscience de l'importance du dialogue et de la médiation dans les situations conflictuelles.

Séquence extraite du support d'animation *Des lois pour vivre ensemble*, créé par l'Ecole de la Paix

C'est un outil pédagogique interactif qui permet de travailler à l'intégration de la loi symbolique par les élèves. A travers la progression des activités, passer de la signification théorique de la loi et de sa définition en démocratie, à ce qu'elle induit dans le cadre social qui l'a adoptée : la contrainte, bien sûr mais une contrainte protectrice, qui limite mais protège la liberté individuelle et la cohésion du groupe. Les élèves prennent conscience, à travers les écrans proposant des scènes du quotidien de l'utilité des règles, des lois et du rôle de l'adulte. Cette démarche propose à chacune et chacun de s'approprier l'interdiction de faire de l'autre « *ce que je veux, comme je veux, quand je veux* », condition indispensable au vivre ensemble.

La diffusion du support d'animation sous forme de CD-Rom est prévue début 2007.

Renseignements auprès du pôle d'Animation Pédagogique de l'Ecole de la Paix :

7 rue Très-Cloîtres 38000 Grenoble, 04 76 63 81 41



Histoire de Guerre

Parcours de Paix

Indications pratiques

Durée estimée de l'activité : une séance de 50 minutes

Nombre de participants : l'enseignant et sa classe

Lieu : salle de classe

Matériel nécessaire :

Dessins à imprimer puis photocopier pour chaque groupe de participants (4-5 personnes)

Consignes

Déroulement

1. **Répartir** les participants en groupes de 4-5 personnes. Distribuer à chaque groupe un ensemble de dessins.
2. Demander aux participants de **lire l'histoire** et de **répondre aux questions** suivantes :
 - ◆ Comment le vivre ensemble a-t-il été possible au début de l'histoire ?
 - ◆ A quel moment situez-vous la naissance du conflit ?
 - ◆ Quelles sont les caractéristiques de ce conflit ?
 - ◆ Comment le conflit évolue-t-il ?
 - ◆ Quel est le dénouement de cette situation ?
3. **Discussion collective** avec l'ensemble du groupe :
 - ◆ Qu'a-t-il manqué à ce groupe d'enfants pour résoudre le conflit ?
 - ◆ Quelles négociations auraient été possibles et quels arbitres auraient pu mener les négociations ?
4. **Conclusion** : en l'absence de dialogue et d'arbitre, le conflit est voué à la violence.
5. **Faire évoquer** aux participants des situations conflictuelles vécues au collège. Exemples :
 - ◆ Le jeu de la boulette : dans un jeu de ballon, lorsqu'un participant rate la passe de ballon, il vient au centre d'un cercle et chacun à leur tour les autres joueurs essayent de lui faire mal en lui lançant le ballon.
 - ◆ Le conflit d'exclusion dont les premiers et les derniers de classe sont parfois victimes.
 - ◆ L'exclusion de ceux et celles qui n'ont pas les habits de telle ou telle marque...
 - ◆ L'exclusion des fils et filles d'enseignants.
 - ◆ L'exclusion des élèves d'une autre origine, d'une autre culture, d'une autre civilisation...
6. Leur faire chercher les **manières de sortir de ces situations** (rôle du dialogue et de l'arbitre) :
 - ◆ Quelle est la réaction spontanée des participants impliqués ? Pourquoi ?
 - ◆ Quelle serait une réaction pacifique ?
 - ◆ Que peut-on faire pour désamorcer une situation conflictuelle ?
 - ◆ Qui pourrait être arbitre ?
7. Parler de la **médiation** par les pairs :
 - ◆ La connaissent-ils ?
 - ◆ Désirent-ils apprendre à devenir médiateur ?
 - ◆ Reprendre un des exemples cités et proposer de leur faire vivre une médiation.
8. Réflexions en guise de **conclusion** :

Bâtir la paix, c'est toujours choisir la solution courageuse. Choisir la paix est souvent plus difficile. C'est accepter de devenir acteur de paix.





Une vingtaine de jeunes garçons dont l'avion a pris feu, se retrouvent sur une île verdoyante, mais déserte, sans aucun adulte.



Ils s'organisent pour survivre

Une fois regroupés, le plus grand d'entre eux, Ralph, leur parle : « Nous devons nous organiser. De quoi avons-nous besoin pour survivre ? ». Les paroles fusent : « Nous devons manger, boire, dormir... ». Les échanges se font dans un tel brouhaha que Ralph propose : « Si nous parlons tous à la fois, nous n'arriverons pas à nous organiser. Seul celui qui tient la conque aura le droit de parler. » Ils organisent aussi la chasse et la cueillette pour manger, la construction des cabanes pour dormir. Ils décident de faire un feu pour être vus par les navires. Enfin, ils élisent un chef. Ralph est élu car il a su organiser la parole et se faire accepter de tous. Chacun a son rôle. Tous sont d'accord et s'entendent à peu près.



Les peurs arrivent, les dangers surgissent.

Au sommet d'une colline, une étrange forme s'agite : les plus petits croient voir un monstre, ils ont peur et font des cauchemars. Ceux qui devaient entretenir le feu, le font mal : il s'éteint ou brûle une partie de l'île. Les chasseurs, lors d'une expédition commandée par Jack, tuent avec violence un cochon, puis à la manière des sauvages, ils se peinturlurent et se mettent à danser autour de l'animal. Ralph et Piggy, devenu son conseiller, s'inquiètent de voir leurs camarades exprimer tant de brutalité et oublier si vite leur éducation. Ils vont les voir. Ils leur rappellent la loi et l'importance de l'entretien du feu pour signaler leur présence. Ralph leur dit « vous êtes des chasseurs, ne vous comportez pas comme des sauvages ». Jack et le groupe des chasseurs sont irrités, furieux des paroles de Ralph.



La fascination de la mort

Les chasseurs poursuivent leur travail et s'acharnent cette fois-ci sur une truie. Devant ce déchaînement de violence, Ralph leur répète : « Conduisez-vous correctement. Respectons ensemble ce que nous avons décidé ». Jack, le chef des chasseurs répond « Non, nous sommes plus forts. A bas le chef, à bas les lois ! Nous faisons ce que nous voulons ! »



Le passage à l'acte

A ce moment là, Simon, un des petits, qui revient après avoir exploré la colline, arrive vers les chasseurs pour dire que le monstre n'existe pas : c'est un vieux parachute qui est resté accroché à un arbre et dont le vent gonfle la toile. Mais le groupe devenu horde sauvage n'entend pas le message de Simon et ne le voit plus comme un enfant. Ne respectant plus rien, ni les humains, ni les animaux, les chasseurs s'acharnent sur Simon et le tuent dans un acte de folie.

Deux clans se forment. D'un côté, les chasseurs autour de Jack qui veut s'emparer des signes du pouvoir : la conque et les lunettes de Piggy. Ils veulent se séparer de Ralph et rejettent son autorité. De l'autre côté, Ralph, Piggy, Eric et Sam tentent de leur faire retrouver leur calme. Ils redisent la loi. Mais les autres disent « A bas la loi, à mort Ralph ! ». Ralph est devenu un paria. Il est terrorisé. La chasse à l'homme commence. Les autres lancent des javelots sur lui.



Heureusement, l'équipage d'un bateau ayant vu le feu débarque sur l'île. La présence des adultes leur fait aussitôt reprendre leurs esprits, sortir de cette violence et retrouver le calme. Ils vont rentrer chez eux...