

Créa Com

JEAN-MARC CARÉ



une simulation de jean-marc Caré,
francis Debyser, christian Estrade

BUREAU
POUR
L'ENSEIGNEMENT
DE LA
LANGUE

BELG

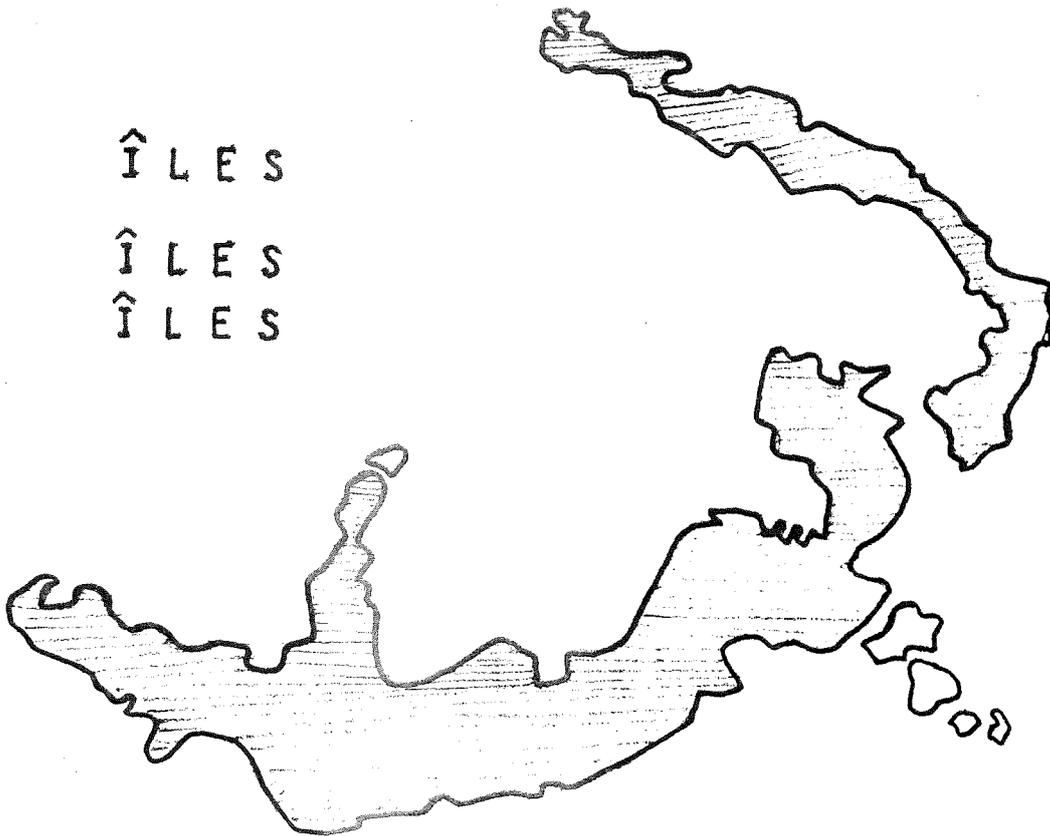
ET DE LA
CIVILISATION
FRANÇAISES
A L'ÉTRANGER



ÎLES

ÎLES

ÎLES



ÎLES OÙ L'ON NE PRENDRA JAMAIS TERRE

ÎLES OÙ L'ON NE DESCENDRA JAMAIS

ÎLES COUVERTES DE VÉGÉTATION

ÎLES TAPIES COMME DES JAGUARS

ÎLES MUETTES

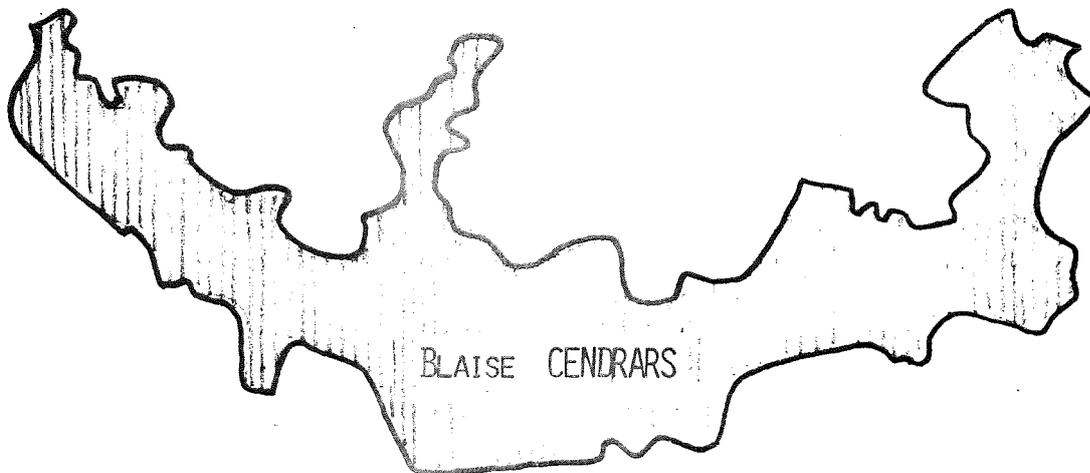
ÎLES INOUBLIABLES ET SANS NOM

JE LANCE MES CHAUSSURES

PAR DESSUS BORD

CAR J'VOUDRAIS BIEN ALLER

JUSQU'À VOUS



îles

1. Cette simulation est une tentative de "reconstruction du monde". L'île se construit progressivement, selon un fil conducteur parfaitement chronologique, le rythme de la simulation en accélérant cependant la découverte.
2. A la différence de "l'immeuble" ^x, simulation urbaine où l'imaginaire, l'insolite et l'aventure sont "au coin de la rue", derrière les apparences ordinaires et le masque de banalité de la réalité quotidienne, "îles" propose un travail plus résolument imaginaire qui projette d'emblée les participants dans un ailleurs utopique extraordinaire.
3. Dans "l'immeuble", les participants inventent des décors et des personnages dont ils tirent, comme des romanciers, les ficelles. Dans "îles", le travail d'invention est comparable mais plus impliquant et plus projectif car on invite les participants à animer eux mêmes le décor qu'ils inventent et à s'identifier aux personnages de la fiction.
4. Si l'aventure peut être au coin de la rue et l'insolite derrière une porte d'appartement, en revanche la banalité peut fort bien nous guetter aux antipodes : exotisme de pacotille, palmiers et lagons bleus de Club Méditerranée. Pour éviter de s'enliser dans une évasion médiocre vers une île de carton-pâte, il suffira au départ d'interdire les stéréotypes les plus fréquents : la solution la plus efficace est de proscrire le lexique correspondant aux accessoires les plus usuels de l'exotisme bon marché, soit les dix mots suivants :

palmiers - cocotiers - singes - crocodiles - pirogues -
perroquets - jungle - hamac - sauvages - bananes...

x "L'immeuble" roman-simulation en 66 exercices de F. Debyser
multigraphié BELC 1980

5. Les jeux et les techniques de créativité suggérés dans les différentes phases de la simulation représentent les seules contraintes imposées. Ce sont des supports à l'imagination et au travail de créativité collective. Une simulation globale de ce type évite de travailler en créativité sur des objets isolés et permet au contraire d'intégrer techniques et procédés à une expérience de création collective suivie et complète.
6. La possibilité de faire vivre simultanément mais séparément à plusieurs groupes de participants la même simulation permet non seulement d'envisager des rencontres avec échanges verbaux naturellement centrés sur les fonctions pragmatiques du langage mais aussi de prendre conscience du fonctionnement de la communication comme rite culturel et code sociologique.

PALMIER	: Donne de la couleur locale
CROCODILE	: Imité le cri des enfants pour attirer l'homme
HAMAC	: Propre aux créoles - Indispensable dans un jardin - Se persuader qu'on y est mieux que dans un lit.
.....	
COLONIES (Nos)	: S'attrister quand on en parle
CREOLE	: Vit dans un hamac
JUJUBE	: On ne sait pas trop avec quoi c'est fait
OASIS	: Auberge dans le désert
SAINT-HELENE	: Ile connue par son rocher

Dictionnaire des idées reçues G. Flaubert

MODALITES DE TRAVAIL

On peut travailler à cette simulation avec un seul groupe ou avec plusieurs groupes simultanément.

Dans le premier cas (hypothèse A) un seul groupe découvre, invente une île, s'y installe et s'y organise.

Dans le deuxième cas (hypothèse B) plusieurs groupes inventent des îles différentes où ils constituent des cultures différentes que l'on mettra à un certain moment en contact : c'est la simulation d'un archipel.

Hypothèse A (une seule île) :

La simulation d'une seule île convient à un groupe de 10 à 15 participants.

Hypothèse B (l'archipel) :

On subdivisera les groupes plus nombreux, de façon à avoir plusieurs simulations simultanées (autant que de groupes de 10 à 15 participants) Cette formule, plus riche grâce aux possibilités d'interaction entre les groupes, requiert autant de salles de travail et d'animateurs que de groupes. Elle est utilisable avec des classes dédoublées, avec des groupes d'adultes en formation continue de 30 à 40 personnes, ou avec des classes peu nombreuses mais dont les professeurs se sont mis d'accord pour travailler en équipe.

Modalités de travail à l'intérieur du groupe :

- Certains exercices sont collectifs, par exemple le Rêve éveillé, la recherche d'idées, la topographie de l'île et certaines simulations.

- De nombreux exercices sont confiés à des sous-groupes de trois, cinq participants : par exemple certains travaux sur la flore ou la faune de l'île ou certaines productions narratives ou poétiques.

.../...

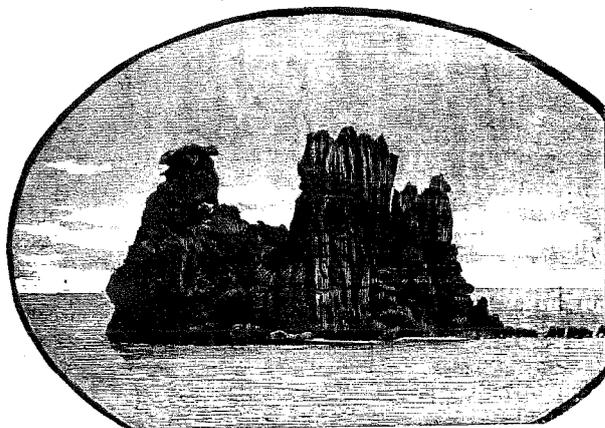
- Il peut y avoir des exercices individuels : blasons, identification, implication personnelle, projets individuels, productions écrites personnelles etc...

Lors des travaux de sous-groupes, la question peut se poser de savoir s'il vaut mieux faire travailler plusieurs sous-groupes sur la même tâche, par exemple tous les sous-groupes travaillent sur la construction d'abris, de cabanes ou de maisons, ou encore sur la faune de l'île, ou sur des tâches complémentaires (un sous-groupe travaillant sur les abris, l'autre sur la faune).

Nous conseillons plutôt la première démarche mais en gardant une certaine complémentarité des productions. Ainsi, lors d'un travail sur la faune, quatre groupes de 3 à 5 participants peuvent se consacrer chacun à inventer et décrire un animal.

Le travail compétitif de plusieurs sous-groupes sur le même thème peut être parfois utile pour rechercher les meilleures solutions ou les meilleures idées. Il ne faut cependant pas abuser du travail compétitif pour ne pas créer des inégalités entre les sous-groupes qui apparaîtraient assez vite si c'était toujours le même sous-groupe leader qui fournissait les meilleures productions.

.../...



CONDITIONS MATERIELLES

Il est utile de disposer :

- d'un local permanent et de surfaces murales assez vastes pour l'affichage de la carte de l'Ile (à grande échelle) et des réalisations graphiques complémentaires.
- d'un espace libre disponible pour réalisations théâtrales, mimes et rencontres.
- de fournitures variées : grandes feuilles de papier (kraft), stylos feutres de couleurs, gouache et pinceaux, colle, ciseaux, papier....
- d'un polaroïd pour reproduire rapidement certaines réalisations collectives et les conserver.

- Mémoire collective, mémoire individuelle -

La totalité des productions retenues à la fin de chaque séance, qu'elles soient collectives ou individuelles, doit être conservée et archivée. Ce travail d'archivage peut se faire à trois niveaux :

- reproduction à grande échelle et affichage de certains travaux.
- constitution de fichiers collectifs par thème :
 - fichier faune
 - fichier flore
 - fichier habitat
 - fichier ressources naturelles etc...
- traces écrites individuelles reportées à la fin de chaque séance et rangées dans un classeur.

.../...

1. En français langue maternelle, c'est une expérience de classe étalée dans le temps qui pourrait trouver sa place, en adaptant certains exercices, dans un programme de français de CM1, CM2, 6^e, 5^e, 4^e. Les réinvestissements en lecture sont nombreux (cf. bibliographie). Mieux encore, la spécificité de certains exercices : fabrication de cartes, rédaction de courtes monographies spécialisées, étude du milieu, méthodes actives etc... fait de cette simulation un support méthodologique particulièrement adapté à une expérience d'enseignement interdisciplinaire. Sans oublier les activités d'éveil et la pédagogie de soutien pour lesquelles ce matériel peut être facilement adapté.

2. En français langue étrangère :

- matrice thématique et pédagogique permettant à un enseignant d'élaborer sa propre méthode.

Pour les débutants, on peut prévoir des adaptations très ponctuelles : par exemple partir de la phase C (carte de l'île) et imaginer un jeu de pistes, type "Ile au Trésor".

Par la suite, l'île peut être "meublée" progressivement à raison de séances courtes en rapport avec un programme ou une méthode, ce travail s'étalant sur une année scolaire.

- Certaines phases de la simulation sont compatibles avec un programme d'enseignement fonctionnel du français ou un programme de français langue d'enseignement : discours spécifique des sciences humaines, des sciences naturelles, de l'écologie.

- Enfin ce matériel convient parfaitement à un programme de perfectionnement linguistique.



3. En formation des adultes, cette simulation peut avoir pour objectif de développer les aptitudes à la créativité, au travail en groupe, à la prise de décision.

Pour des groupes hétérogènes, pluriculturels, la possibilité de vivre à travers le fantastique et le merveilleux de cette "genèse du monde," une expérience commune, favorise les échanges interculturels entre participants créant ainsi des liens toujours difficiles à établir.

DUREE D'EXPLOITATION

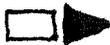
1. VERSION ALLEGEE : UNE DIZAINE D'HEURES



Ce signe renvoie aux phases indispensables:

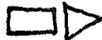
- A, B - Naufrage, arrivée sur l'île
- C - Cartographie
- D - Faune, flore
- E - Installation
- x - Evénements, incidents

2. VERSION NORMALE : UNE CINQUANTAINE D'HEURES



Ce signe indique des phases fortement conseillées.

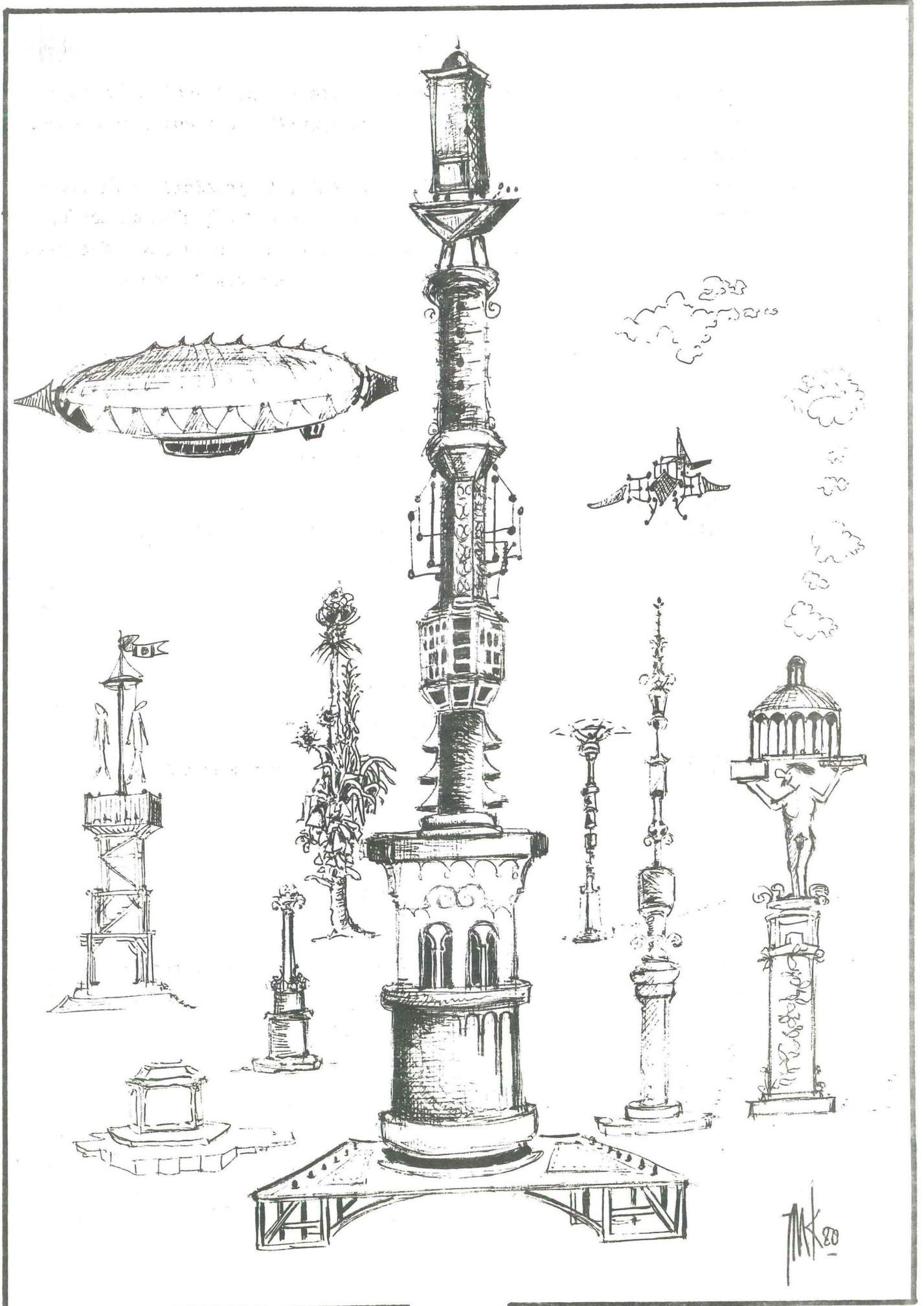
- G - Civilisation disparue
- H - Organisation
- K - Tabous
- L - Jeux, sports et loisirs



phases facultatives



Les phases d'échanges : F, J, O ne peuvent être pratiquées qu'à partir de l'hypothèse B (l'archipel)



MK 80

* EXERCICES D'ENTRAINEMENT

1. A L'ORAL, Les participants sont en cercle ou en demi-cercle.
On leur demande de dire le plus rapidement possible :
 - des noms d'îles qu'ils connaissent
 - tout ce qui leur vient à l'esprit quand ils pensent à une île.
(association d'idées)
 - tout ce qu'ils feraient s'ils avaient une île.
2. A L'ORAL, Les faire jouer avec les sonorités de mot île
 - en gardant la première lettre et en changeant les autres :
"ibis, iceberg, idéal, idiot, if,..."
 - en conservant les deux premières lettres et en formant d'autres mots
"il, iliade, illégitime, illisible, illuminé, illusoire..."
 - en cherchant des mots se terminant par île ou îlle :
"ville, pile, asile, bile, cil.."
3. A L'ECRIT
Jouer avec le mot île :
 1. en le faisant entrer dans des phrases : "toutes les terres/sont des îles"... avec la technique des petits papiers (cf. C1)

2, en l'associant à des adjectifs

île lointaine, hospitalière, tropicale, déserte...

3. en jouant avec son orthographe et sa typographie.

isle, illes



Lit = île
Michel Leiris

C'est couché à plat ventre sur mon lit que j'ai lu "vingt ans après", "L'île mystérieuse" et "Jerry dans l'île." Le lit devenait cabane de trappeurs, ou canot de sauvetage sur l'océan en furie, ou baobab menacé par l'incendie, tente dressée dans le désert, anfractuosité propice à quelques centimètres de laquelle passaient des ennemis bredouilles."

Espèces d'espaces. G. Pérec

On trouvera d'autres jeux dans J.M. Caré, F. Debyser. "Jeu, Langage et Créativité". B.E.L.C. Hachette 1978. Chapitre III : Jeux sur les mots, jeux avec les mots pp. 28, 44, 45, 60.



A. LE NAUFRAGE

La simulation proprement dite commence par un naufrage ou un accident d'avion (amerissage forcé non loin de l'île)

HYPOTHESE A : Les participants, embarqués tous ensemble, font naufrage en collectif complet. Ils se regroupent alors sur la même île.

HYPOTHESE B : Les membres de chaque groupe peuvent être embarqués dans le même navire ou le même avion. Ils se sépareront alors en atteignant des îles différentes. On peut tracer ces îles à la craie sur le sol du local de travail. Les participants s'y regrouperont au fur et à mesure de leur arrivée. Dans ce cas, on pratiquera toutes les phases d'échange entre deux ou plusieurs îles.

On peut aussi prévoir autant de naufrages que de groupes.

1. IDENTIFICATION : Lors de l'embarquement ou à l'occasion d'une escale, les participants ont à remplir un formulaire d'embarquement. Cette identification peut être non-projective : les participants déclinent alors leur propre identité, ou projective : ils s'identifient à des personnages fictifs dont ils devront par la suite jouer le rôle.

.../...

Si l'on décide d'une identification projective, on pourra fournir au départ les contraintes suivantes :

. 25 adultes, 14 hommes, 11 femmes de 18 à 68 ans
 . 5 enfants, 3 filles, 2 garçons de 5 à 16 ans
 - 4 français, 2 anglais, 3 américains, 2 allemands, 3 italiens,
 2 espagnols, 2 algériens, 1 marocain, 1 turc, 4 chinois, 2 libanais,
 2 suédois, 2 russes.

- un colonel en retraite, trois religieuses, un ornithologue, deux hommes d'affaires, une secrétaire de direction, un diplomate, un trafiquant d'armes, deux hôtesses de l'air, un musicien, un illusionniste, une interprète trilingue, une jeune fille au pair, une jeune veuve, un ancien ministre, deux jeunes filles sans profession, un prêtre, 5 joueurs de football.

Prévoir un tirage au sort.

On peut aussi utiliser comme support d'identification des photographies de personnages découpées dans la presse ou ailleurs.







2. RECIT DU NAUFRAGE :

Au départ, donner les notations essentielles : vous êtes sur un bateau, ou dans un avion et soudain ...

- un signal d'alarme
- un moment de panique
- un grand bruit, l'obscurité...

Dites comment vous vivez personnellement l'accident.

3. LES NAUFRAGÉS :

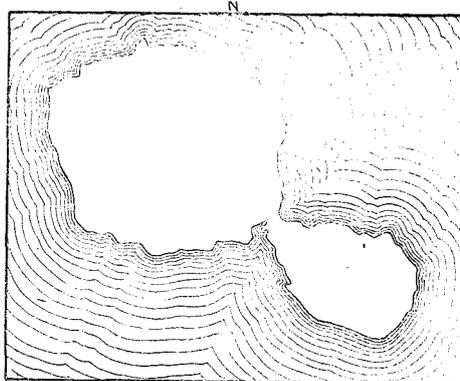
Individuellement, chacun des participants raconte dans quelle situation il se trouve après le naufrage en donnant les indications suivantes :

- est-il seul ou avec d'autres, qui ?..
- où se trouve-t-il ? dans un canot de sauvetage, accroché à une épave, a-t-il une bouée, un gilet de sauvetage ?...
- qu'a-t-il pu emporter avec lui, qu'a-t-il dans les poches, sur lui ? ...
- que fait-il ?

.../...

QUESTION N° 12

Carte muette.



- 1° De quel groupe fait partie cette île?
- 2° A quelle puissance appartient-elle?
- 3° Nommez le port le plus important.



B. ARRIVEE SUR L'ILE

"Nous sommes dans une île. Nous avons atteint le sommet de la montagne et vu de l'eau tout autour. Il n'y avait pas de maisons, pas de fumée, pas de traces de pas, pas de bateaux et pas de gens."
Sa Majesté des Mouches. William Golding

1. RÊVE EVEILLE : R.E.D. (rêve éveillé dirigé)

Les participants s'installent, le plus confortablement possible (ne pas reproduire les positions scolaires habituelles), s'assoient ou s'allongent les uns près des autres, en étoile. Il faut éviter une atmosphère trop bruyante et créer le maximum de bien être. On peut commencer par une phase d'entraînement où l'on demandera aux participants d'écouter le silence et de dire, à tour de rôle, les bruits qu'ils entendent. On demande à un ou deux participants de transcrire le plus fidèlement possible l'intégralité du rêve. (Durée 15 à 30')

Consignes : conseiller aux participants de produire le maximum d'idées mais en respectant toujours la trame logique des idées produites antérieurement. Il s'agit d'une production collective. Celui qui se sent étranger à ce qui se dit doit se taire, attendre le moment où il se sentira pleinement dans le rêve. Au besoin, les guider en précisant certains détails.

Les naufragés, épuisés ont échoué sur une plage et se sont endormis. Ils se réveillent sur la même plage et le rêve collectif commence. (Durée 15 à 30'.)

On peut l'étendre sur une ou plusieurs journées. Il faut se cantonner à la première découverte de l'Ile. Il arrive très souvent que les naufragés tentent de gravir un des sommets de l'Ile pour en découvrir le panorama. Le rêve peut s'arrêter à cette ascension ou encore au moment où les naufragés décident de s'installer pour la nuit dans une grotte. Toutes les solutions sont possibles. L'essentiel est d'éviter la redécouverte d'îles connues, le recours aux stéréotypes littéraires ou touristiques.

Un ou deux participants s'occupent de la transcription.

2. ANALYSE DU REVE

Reprendre la transcription et classer les premières informations obtenues sur l'île.

- forme générale
- végétation
- relief : hauteurs, vallées, clairières, fleurs etc...
- climat
- premiers éléments de la faune et de la flore
- forme de la côte : baie, péninsule etc...
- présence humaine
- vestige, traces, indices de civilisation
- itinéraire suivi à travers l'île : recherche des points cardinaux

Ces premières indications sont archivées. Elles serviront à élaborer la carte de l'île.

3. PREMIERE VEILLEE : Jeu de rôle. Les rôles pourront correspondre à l'identité projective des participants (A1). Ceux-ci sont réunis autour d'un grand feu. C'est le premier soir passé sur l'île.

Chacun va donner les indications suivantes :

- impressions d'ensemble sur l'île
- évocation de sa vie antérieure : d'où venait-on, où allait-on, pour quoi faire ?
- questions, suggestions pour le lendemain, l'avenir (qu'est-ce qu'on va faire ... ? on pourrait faire...)

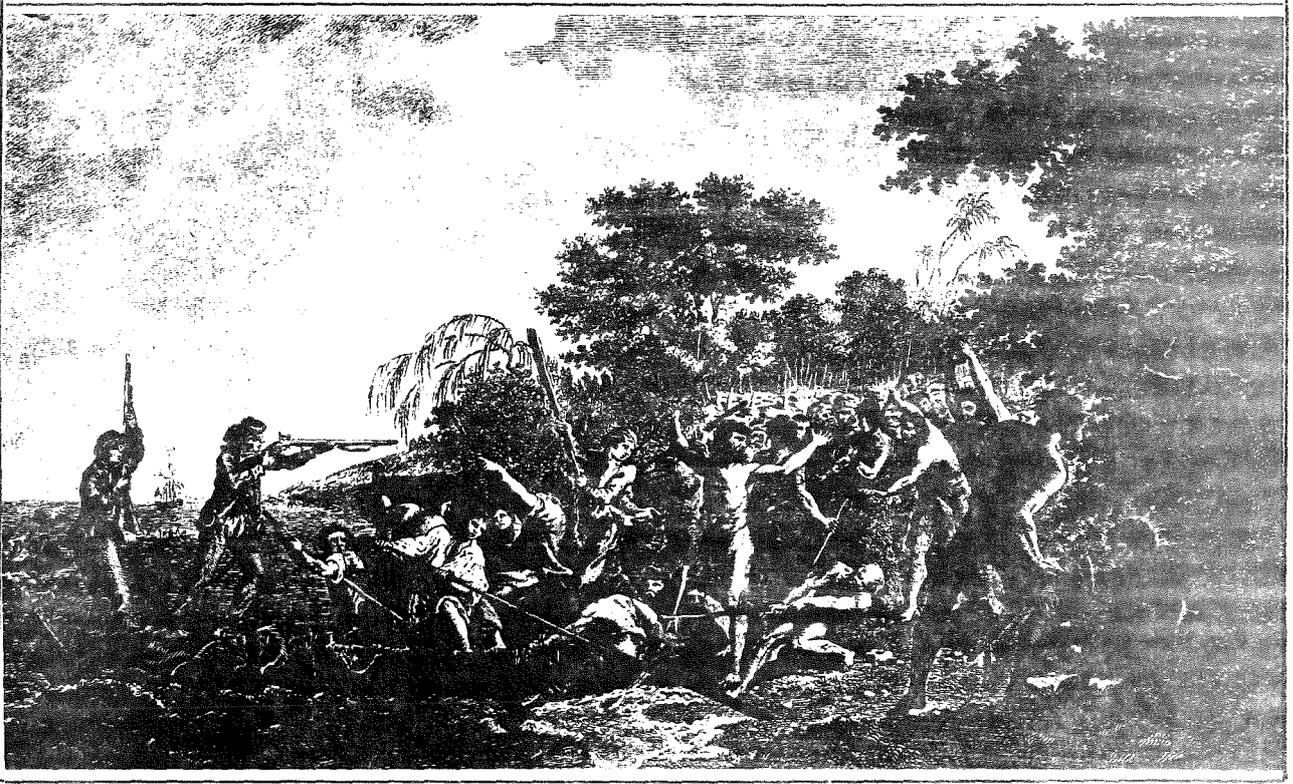
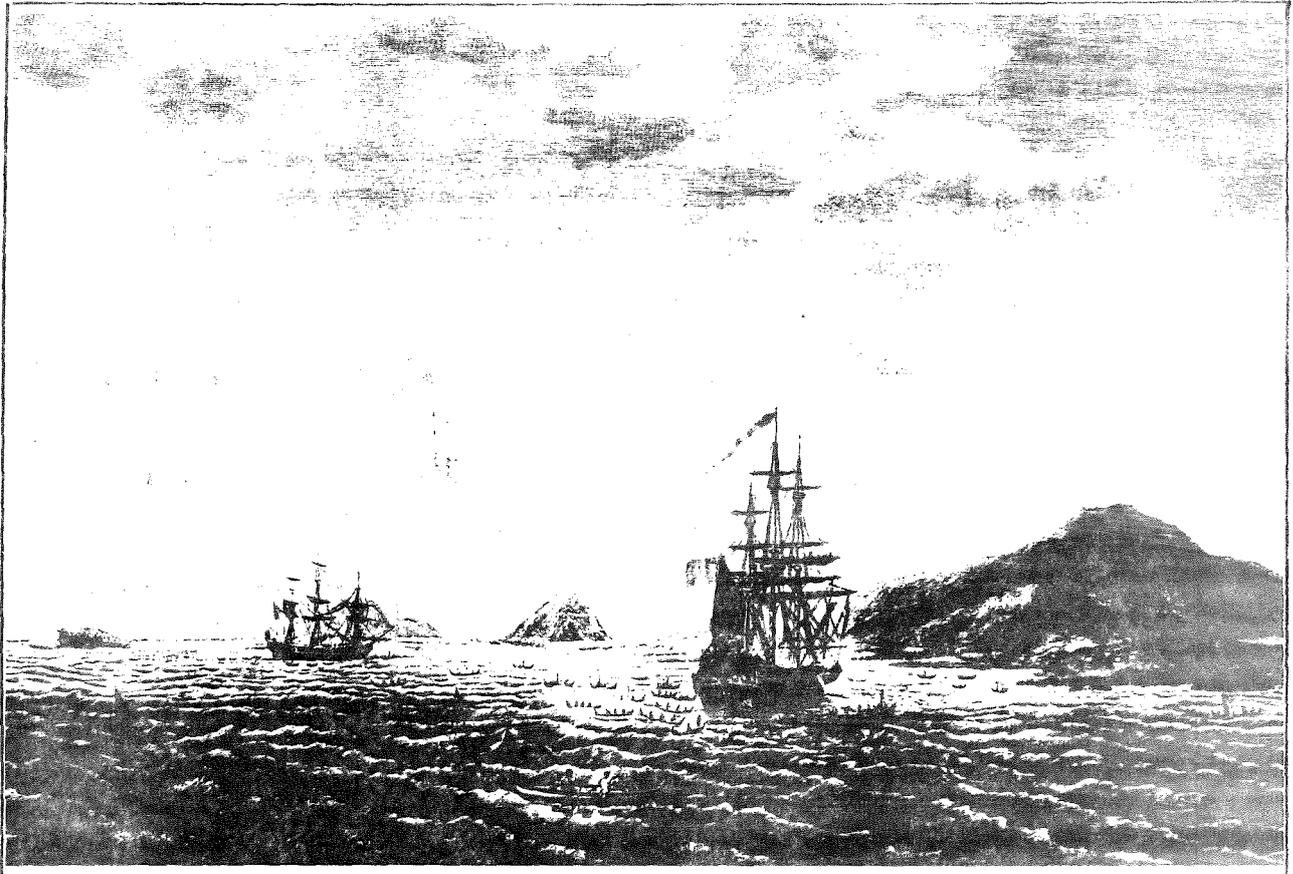
Exemple : transcription d'un R.E.D. (extraits)

Il y a des traces de pas sur le chemin. On suit un sentier de sable fin bordé de grandes herbes vertes. La végétation est grasse, verte, trop verte. D'immenses fougères dont les feuilles se croisent au-dessus de nos têtes commencent à former une sorte de tunnel que nous suivons de plus en plus difficilement. On distingue dans la pénombre des yeux, des petits yeux rouges. Les fougères sont envahies de lélébulles. Des gouttes d'eau énormes, une espèce d'eau très lourde un peu jaune, tombent des feuilles. Ça sent le fumier ou plutôt quelque chose qui serait entre le fumier et le marécage. Les gouttes d'eau qui tombent des fougères ont l'air de s'accrocher à la peau, formant ventouse. Cela pique et brûle et quand on cherche à s'en débarrasser la goutte crève et dégage une odeur nauséabonde. Le chemin semble monter, tourner vers la gauche. Tiens, un ruisseau qui passe. L'eau ne bouge pas, on dirait qu'elle ne coule pas et pourtant le ruisseau est en pente...

ON N'ÉCRIT PAS L'HISTOIRE D'UN REVE
ON S'EN ÉVEILLE

MUKERJI

.../...





C. CARTE DE L'ILE

1. CARTOGRAPHIE : technique des petits papiers.

Sur une feuille blanche 21 x 27 divisée en 4 parties égales pliées (les faire numérotées de gauche à droite de 1 à 4), les participants vont dessiner collectivement les contours d'une île.

Phase A. Chaque participant a une feuille placée dans le sens de la longueur. Sur la partie 1, dessiner la pointe ouest de l'île. Bien laisser apparents les traits de liaison nord et sud sur la partie 2. Plier pour cacher la partie A, passer la feuille au voisin (sens des aiguilles d'une montre).

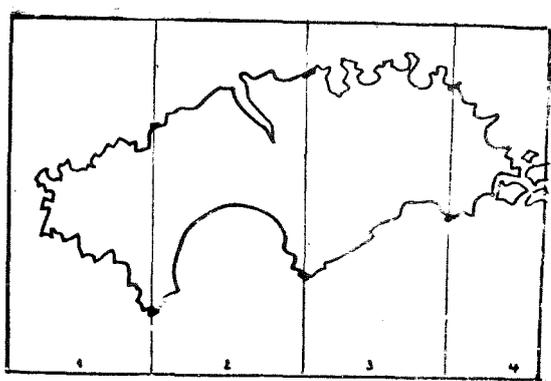
Phase B. Sur la partie 2, prolonger au sud et au nord les contours de l'île. Plier, passer au voisin.

Phase C. Sur la partie 3, dessiner, au sud une côte sablonneuse très plate et régulière, au nord une série de petites calanques. Plier, passer.

Phase D. Sur la partie 4, dessiner la pointe est de l'île.

Faire déplier. Chaque participant possède alors la carte d'une île.

Faire établir une courte monographie. (on peut donner à titre d'exemple une monographie existante. Voir pages suivantes les textes sur Bornéo et La Barbade.



.../...

2. MONOGRAPHIE

A l'écrit. Rédaction d'un court texte (une quinzaine de lignes) de présentation de chaque île ainsi obtenue. Donner les indications suivantes :

- situation de l'île
- aspect physique, climat, relief...
- superficie, dimensions,
- ressources naturelles,
- particularités, curiosités...

Chaque participant présente ensuite son texte.

BORNEO

: Géogr. Île de l'Océanie dans la Nostasie et l'archipel de la Sonde. C'est une des plus grandes îles du Monde. On en tire principalement de l'or, des diamants, du poivre et d'autres épices. Les principaux royaumes de cette île sont ceux de Bandermassin, de Sucañana de Lambas et de Bornéo ; 3 millions d'habitants.

- Le royaume de Bornéo dont l'origine est inconnue, a dû s'étendre autrefois sur la plus grande partie de l'île à laquelle il semble avoir donné son nom.
- Capitale de l'état de son nom, dans l'île de Bornéo, 10 000 habitants. Commerce autrefois très actif avec la Chine. Exportation de camphre, clous de girofle, poivre, poudre d'or, etc.

.../...

BARBADE (la) : Géogr. C'est l'île la plus avancée vers le nord-est de l'archipel des Antilles. Elle a 28 km de long sur 20 km de large ; sa population est d'environ 112 ou 115 000 hab. sur lesquels les deux tiers sont nègres. Elle est située vers le 17° 35' de latitude nord. Ses productions sont le coton, l'indigo, le gingembre et le sucre ; il y a une source d'eau imprégnée de poix minérale qu'on voit s'étendre, au-dessus de la surface de l'eau. Le produit annuel de l'île est de 28 à 30 millions de francs ; la moitié environ de cette somme se compose des exportations des Anglais. La Barbade, découverte par les Portugais, passa au pouvoir des Anglais en 1624 et 1626. Les nègres qui l'habitent se révoltèrent en 1816, et l'insurrection ne put être étouffée que dans des flots de sang. Bridgetown est la capitale de l'île ; sa population est de 12 000 hab. Elle a de belles maisons, des quais, un collège, une citadelle. Elle s'étend au fond d'une baie qui peut contenir cinq cents vaisseaux. Elle a subi déjà quatre incendies considérables et s'est toujours relevée de ses ruines. L'abolition de l'esclavage y fut proclamée le 1er août 1834.

- Eau ou crème des Barbades. Liqueur spiritueuse que l'on distillait à la Barbade et dans les îles voisines.

Les Kerguelen étant situées en dehors de toute ligne de navigation...
... c'est avec une extrême prudence que les navires approchent de cet archipel qui se compose d'environ trois cents îles et dont les côtes, souvent brumeuses, sont bordées de récifs dangereux.

L'intérieur du pays est absolument désert et la vie y fait totalement défaut.

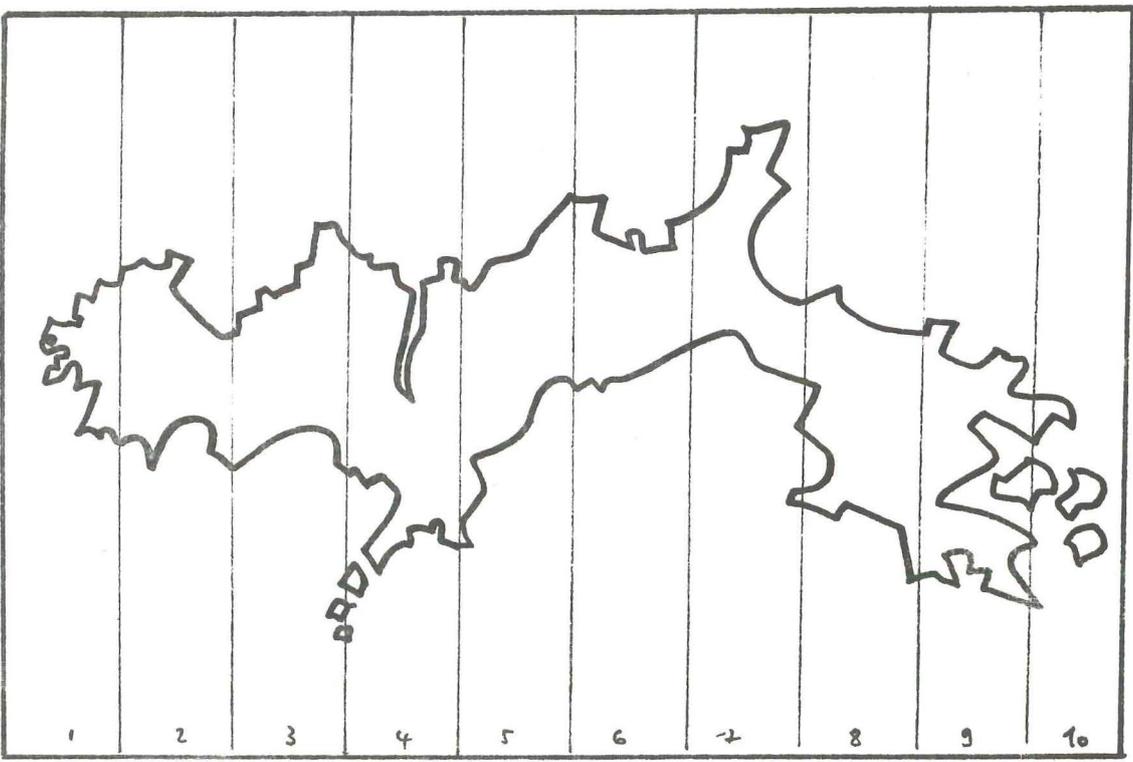
Les Iles. Jean Grenier

.../...

3. REALISATION COLLECTIVE DE LA CARTE MUETTE

Il s'agit ici d'une phase orale d'échange de points de vue, de négociation. Les participants doivent aboutir à la réalisation en grand format de la carte définitive de l'île. Plusieurs possibilités :

- choix d'une des cartes déjà réalisées
- recomposition par collage, montage des parties les plus intéressantes des cartes individuelles.
- recomposition par tirage au sort : les cartes individuelles sont numérotées. On élabore la carte finale à partir d'une grille en 10 parties. (cf. schéma)



Projection à grande échelle de la carte définitive. On travaillera sur feuille papier kraft grand format (au moins 2 mètres de long sur 1 m de large.) Utiliser soit de gros stylos feutres, soit de la gouache et de gros pinceaux pour réaliser les contours.

.../...

4. LEGENDE :

Faire établir la légende qui permettra ensuite de compléter la carte.

Indications sur :

- le relief : hauteurs, fleuves, rivières, etc...
- la végétation : forêts, marécages, cultures etc...
- les ressources du sous-sol.

5. ATTRIBUTION DE NOMS :

Recherche du nom de l'île, de ses habitants, de ses principaux sites. Suggérer les techniques suivantes :

. mots valises : partir de noms d'îles connues et en recomposer de nouveaux par hybridation.

ex : Bor né → o Ta ↗ hi ti → Tanéo Bornéti - Hitao - Tinéo - Borhiti Onéta - Néborti - Tionéta - Borhédi

On peut partir de combinaisons plus aléatoires encore en travaillant sur des noms sans rapport direct avec des noms d'îles connues, noms propres ou noms communs.

Croco	dile	Melu	sine	Che	val
Hippo	drome	Perce	val	Ta	bac
Crocodrôme	Meluval	Chebac			
Hippodile	Percesine	Taval			

* déformations : partant de noms d'îles connues, en recomposer de nouveaux en changeant l'orthographe, en ajoutant ou enlevant certaines lettres :

Tahiti → Tahitys, Thaity, Ta-hiti, Tahiti, Talhiti, Thal-hiti... etc La Guadeloupe → La Gadeloupe, La Gouadaloupe, La Guadeloube, La Gualoube, La Gabelou ... etc.

.../...

* anagrammes : anagrammes de noms d'îles connues.

Cuba → Bacu, Ubac, Abuc, Buca, Ucba, Ucab, Abcu, ... etc

* contraintes formelles : composer des noms en se fixant des contraintes ex : la voyelle [O] et les transcriptions possibles phonèmes [K] et [L]

Kolcolo
Olokok.
Olocq etc...

On peut aussi prévoir un travail d'analyse sur la composition des noms d'îles connues. Ce travail consistera à faire des classements et à repérer certaines constantes :

Noms isolés	: Cuba, Java, Sumatra, Bornéo, Tahiti...	
		Prévoir d'autres classements, par sonorités ;
en [a]	: Cuba, Java, Sumatra, Madagascar,	
en [ɛ]	: Jersey, Guernesey... etc	
en [i]	: Tahiti, Haïti, Hawaï, Fidji...	
en [o]	: Bornéo, Hokkaïdo, Hondo	
		etc...
Det + Nom	: La Jamaïque	La Désirade
	La Guadeloupe	La Corse
	La Martinique	La Sardaigne
	Les Canaries	La Crête
	Les Bermudes	
	Les Antilles	
Adj. (nouvelle)		
+ Nom	Nouvelle Guinée	Basse-Terre
	Nouvelles Hébrides	Grande-Terre
	Nouvelle Calédonie	Petite-Terre
Iles + Nom	Iles Shetland	
	Iles Hébrides	
	Iles Orcades	

Ile de + Nom	Ile de Man	Ile d'Elbe
	Ile de Whight	
	Iles du Cap Vert	
	Iles des Saintes	
Noms composés	- Sainte-Hélène	
	- Marie Galante	
	- Iles sous le vent	

Le travail de recherche des noms doit se faire plutôt individuelle-ment ou en très petits groupes. On retiendra les propositions les plus intéressantes par leur combinatoire, leur euphonie ou leur caractère poétique.

A la fin de cet exercice, le nom de l'île doit être trouvé, les autres noms pouvant être attribués à des éléments de la carte.

Reporter alors tous ces noms sur la carte en se servant des indica-tions fournies par la légende.

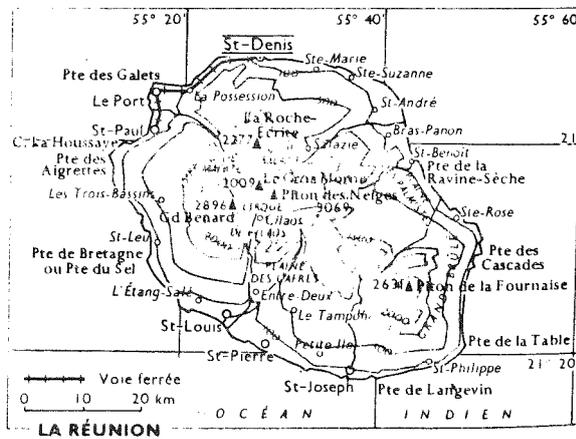
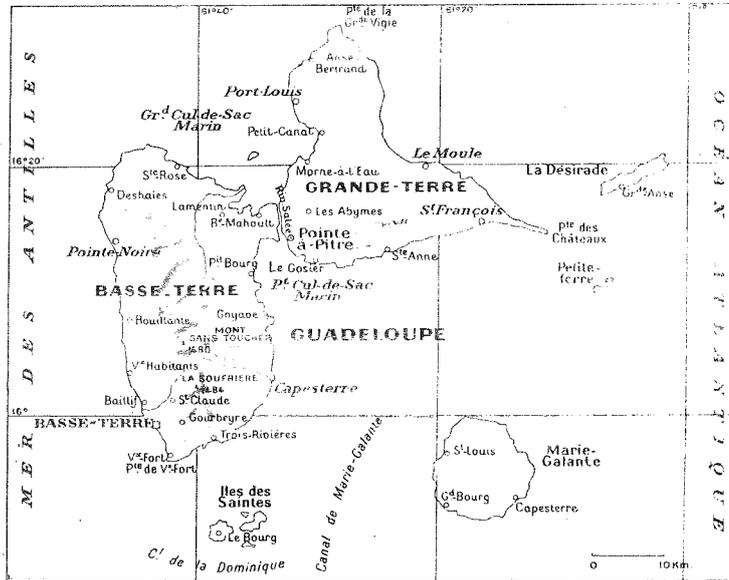
- Un instant, mes amis, répondit l'ingénieur, il me paraît bon de don-ner un nom à cette île, ainsi qu'aux caps, aux promontoires, aux cours d'eau que nous avons sous les yeux,
 - Très bon, dit le reporter. Cela simplifierait à l'avenir les instruc-tions que nous pourrions avoir à donner ou à suivre.
 - En effet, reprit le marin, c'est déjà quelque chose de pouvoir dire où l'on va et d'où l'on vient. Au moins, on a l'air d'être quelque part.

L'île mystérieuse. J. Verne

A ce stade les participants sont dans une île dont ils viennent de découvrir les caractéristiques physiques essentielles. Ils en ont éta-bli la carte.

.../...

Midreban
Tamana
Tamazor
Lumodros
Timizar
La Reunion
Santocroco
Crocomyca
Lucronidyl
Rabiano





D. FAUNE, FLORE, CLIMAT

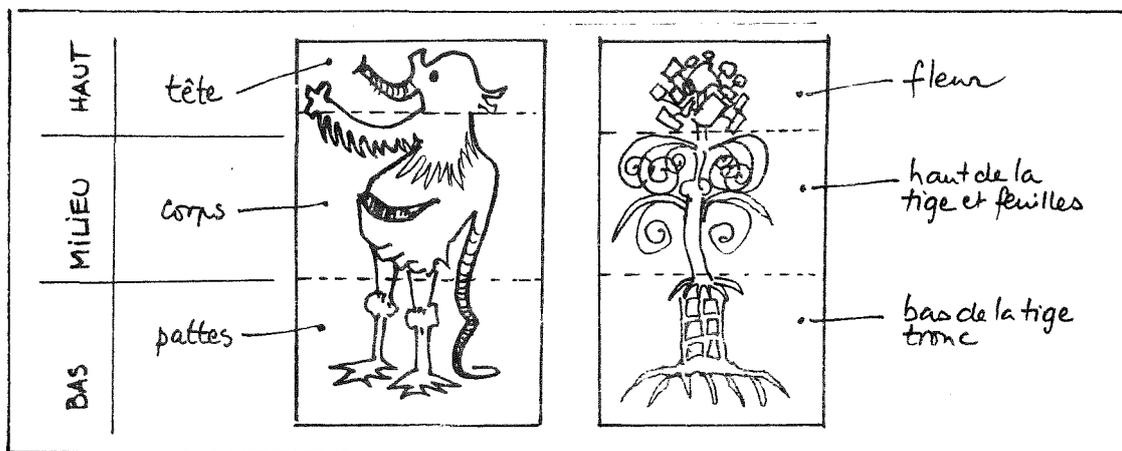
"L'Ile était inhabitée. Je n'avais devant moi que des arbres et des animaux sauvages. Tout m'était nouveau : les fleurs, les oiseaux, les serpents. J'en vis un qui souleva sa tête au-dessus du rocher où il reposait et qui me siffla dans la figure avec un bruit assez semblable à celui d'une toupie."

L'Ile au Trésor R.L. Stevenson

1. REALISATIONS GRAPHIQUES

En reprenant la technique des petits papiers (cf. C1 Cartographie) faire inventer les éléments de la faune et de la flore.

On fera partager la feuille en trois parties égales que l'on présentera dans le sens de la hauteur.



Exercice à faire en collectif. A la fin de l'exercice chaque participant possède une réalisation complète.

2. MONOGRAPHIES

Pour chacun des dessins, faire rédiger un court texte en s'inspirant du modèle descriptif que l'on peut trouver dans les manuels de sciences naturelles.

.../...

7/ GRAND CORMORAN

Phalacrocorax carbo

Le Grand Cormoran habite l'Asie, l'Europe et l'Amérique du Nord. En Europe, il abonde sur les côtes, mais vit aussi dans l'intérieur, sur les rivières et les eaux stagnantes. Il est erratique et migrateur. Il niche en colonies, souvent en compagnie de Fous de Bassan, sur des îles rocheuses ; il construit également son nid dans des arbres. Les colonies peuvent compter plusieurs milliers de couples. A l'intérieur des terres, il s'installe volontiers dans les colonies de Hérons cendrés. Sur les rochers, son nid est peu garni ; sur les arbres il est tissé de branchettes et de brins d'herbe. Les Grands Cormorans bâtissent souvent de nouveaux nids, en utilisant la base des nids anciens. Les deux partenaires y travaillent, arrachant les branchettes grâce à leur bec robuste. La femelle pond d'avril à mai, en général 3 à 5 œufs, que les deux oiseaux couvent alternativement 23 à 29 jours. Les petits n'ouvrent les yeux que 3 jours après l'éclosion. Ils prennent la nourriture dans le gosier de leurs parents. Ils restent dans le nid 35 à 56 jours, puis se rassemblent en bandes et errent avec les adultes. Les Grands Cormorans pêchent surtout des poissons, mais aussi, à l'occasion, des crustacés, en particulier des crabes, qu'ils attrapent parfois en grandes quantités. Ils s'associent volontiers aux Pélicans, qui ne plongent pas, tandis que les Cormorans eux, chassent en profondeur.



Famille
des
Phalacrocoracidae

Longueur :
91,5 cm. Le mâle
est de la même
couleur que la
femelle.

Voix : de rauques
« crâ, cra-a ».

Dimensions des
œufs : 56,2—70,8
× 33,8—44,4 mm.

3. CLIMAT : Même chose avec le climat. Donner les indications suivantes :

- nature du climat
- caractéristiques essentielles
- saison des pluies
- moyenne des températures été - hiver

4. SYNTHESE : Prévoir un travail de synthèse sur la faune et la flore : une quinzaine de lignes reprenant l'essentiel des indications données dans les monographies.

Ces îles produisent du fruit à pain, des noix de coco, des bananes, des planes, un fruit qui ressemble à la pomme, des patates douces, des ignames, un fruit que l'on appelle Eag Melloa, et qui est considéré comme délicieux, de la canne à sucre que les habitants mangent crue, une racine de l'espèce du salep que les insulaires appellent piha ; la racine d'une autre plante appelée ether, un fruit contenu dans une gousse comme une fève, que l'on mange rôti comme les châtaignes et que l'on appelle ahi, le fruit d'un arbre qu'ils appellent ouharra, qui ressemble à une pomme de pin, celui d'un arbre appelé nano, les racines d'une espèce de fougère, et celles d'une plante appelée faïve.

La terre produit presque spontanément, ou avec très peu de travail, tous ces fruits ou plantes. En ce qui concerne la nourriture, on peut presque dire que ces peuples échappent à la malédiction encourue par nos pères, et ce qu'on ne peut au contraire pas dire, c'est qu'ils gagnent leur pain à la sueur de leur front.

Description de Tahiti. Extrait des voyages
autour du monde. Capitaine Cook

.../...

MATRICES POUR ENONCIATION DE PROBLEMES

On y trouvera à la fois des exercices d'entraînement et une méthodologie de la recherche d'idées et de la résolution de problèmes pour la suite de la simulation.

CLES

Interrogation :

mots et formes interrogatives

EST-CE QUE ?
 QU'EST-CE QUE ?
 COMMENT ?
 OÙ ?
 POURQUOI ?
 AVEC QUOI ?
 QUEL ?
 A QUI EST-CE QUE ?
 QUI EST-CE QUI ?

etc...

verbes

. FAIRE
 . CONSTRUIRE
 . TROUVER
 . ETRE / AVOIR
 . DIRE
 . MANGER
 . ATTRAPER
 . TUER

etc...

QU'EST-CE QU'ON PEUT FAIRE AVEC ?
 EST-CE QU'ON PEUT FAIRE X SANS Y ?
 PEUT-ON SE PASSER DE Y ?

etc...

AMORCES LEXICALES

Faire regrouper en colonne des noms d'animés ou d'inanimés à partir d'un champ sémantique donné.

.../...

1 Ex : des noms d'objets très courants.

1. fourchette
2. manteau
3. armoire
4. montre
5. ceinture
6. stylo
7. mouchoir
8. vélo
9. tire-bouchon
0. radio

matrice à 1 élément : peut-on se passer de mouchoir (7) ?

Réponse en brain-storming, sous groupe de 3 à 4 participants.

2 Demander des noms de profession, puis des noms d'objets peu courants, insolites, inhabituels. Ceci peut correspondre à la situation des naufragés arrivant dans l'île.

A (professions)	B (objets)
1. ornithologue	1. dentier
2. secrétaire de direction	2. chapelet
3. diplomate	3. ventouse
4. menuisier	4. paire de bretelles
5. hôtesse de l'air	5. éprouvette
6. jeune fille au pair	6. chasse-mouches
7. ancien ministre	7. goupillon
8. prêtre	8. arquebuse
9. trafiquant d'armes	9. gibet
0. colonel en retraite	0. chaise percée

matrice à 2 éléments :

† qu'est-ce qu'un	A peut faire d'une	B ?
	une	un
ou bien † est-ce qu'un	A peut avoir un	B ?
	une	une

3 Trois éléments, cette fois, demander des noms d'animés (Paul, Napoléon, une institutrice), des noms d'objets, des noms de contenants (un vase, une poche, une valise etc...)

A	B	C
1. pilote	1. couteau	1. poche
2. Marcel	2. fleur	2. boîte
3. jeune fille	3. élastique	3. portefeuille
4.	4. épingle	4. valise
5.	5.	5.

matrice à 3 éléments :

- pourquoi	le	A a-t-il mis	un	B dans son	C ?
	la		ne	sa	
	un		le	ses	
	une		la		
ou bien - comment	//	... //	.. //	.. //	. // . //
					?

4 Quatre éléments en introduisant des adjectifs. On obtient une matrice sur le mode : comment faire un bon machin avec un mauvais truc ? Donner des noms d'adjectifs de type mélioratif (bon, merveilleux), des noms d'objets, des noms d'adjectifs de type péjoratif (mauvais, vieux..), des noms d'objets.

A	B	C	D
1. bon	1. balai	1. vieux	1. pelle
2. solide	2. mur	2. casse	2. bouteille
3.	3.	3.	3.

Attention à l'accord et à la place des adjectifs :

matrice à quatre éléments :

Comment faire un A B (ou BA) avec un C D (ou D C) ?

Variantes avec des animés :

Comment faire un bon charpentier avec un plombier myope ?

Comment être un bon mari avec une femme bavarde ?

Comment faire un sorcier efficace avec un vieux foulard ?

etc ...

DÉFECTULOGIE

Considérer, à priori, que des objets, des idées, des structures d'organisation, des habitudes, des gens présentent des défauts. Comment supprimer ou réduire ses défauts ?

LE CONCASSAGE

Appliquer les opérations suivantes à n'importe quel type de problème.

Comment peut-on agrandir ?

Comment peut-on diminuer ?

Comment peut-on améliorer ?

Comment peut-on associer \rightarrow x à y ?

Comment peut-on inverser ?

Comment peut-on remplacer \rightarrow x par y ?



E. INSTALLATION

Cette première phase d'installation va permettre aux naufragés de commencer à s'organiser autour de tâches matérielles de survie.

1. PHASE INDIVIDUELLE

Demander à chaque participant de penser à :

- 5 objets qu'il a pu sauver du naufrage, les décrire.
- l'endroit où il désire s'installer dans l'île
- rappeler ce qu'il sait faire (profession antérieure)
- un projet personnel :
 - j'ai envie de faire
 - pour cela j'ai besoin de
 - outils
 - aide extérieure
- l'habitat qu'il souhaite (dessin, description). Attention aux ressources naturelles de l'île.

Tour de table. On pose toutes les questions qui permettent d'obtenir le maximum de détails. Ces indications sont notées sur fiches.

2. PHASE COLLECTIVE : Deuxième veillée.

2.1. En brainstorming. Les participants sont réunis pour résoudre collectivement les problèmes d'installation et pour trouver des idées en matière de fabrication d'outils, d'habitat, de nourriture. Il faut aussi penser à un moyen de quitter l'île, de signaler sa présence à un avion ou navire de passage, de communiquer avec l'extérieur.

Consignes à respecter, quand le problème a été clairement défini :

- produire le maximum d'idées
- on peut reprendre l'idée de quelqu'un en la modifiant.
- les idées les plus folles, les plus saugrenues ou farfelues sont acceptées.
- il est interdit de critiquer.

.../...

Toutes les propositions sont notées par un secrétaire de séance. A la fin de l'exercice (entre 15 et 30') celui-ci les rappelle. On en fait alors l'analyse, ne retenant que les idées les plus intéressantes.

* A ce stade, il faut penser à un mode de décision qui peut d'ailleurs être traité en brainstorming (les solutions vont du vote classique à main levée à la consultation d'oracles, de devins, de sorciers...)

Types de problèmes à résoudre :

- décisions prioritaires à prendre. Construction d'un radeau, canot ?
(envoyer un message ? signaler sa présence ?)
- inventaire des besoins immédiats (outils, aliments, habitat)
- exploitation des ressources de l'île
- vie collective / vie individuelle, problèmes d'organisation
- mode de décision pour les problèmes de la vie collective.

"J'ai une chose à dire. Vous vous conduisez comme des gosses."
Les huées s'enflèrent et s'apaisèrent tandis que Porcinet levait en l'air la conque magique.

"Qu'est-ce qui vaut mieux... se conduire comme une bande de nègres peints que vous êtes, ou se montrer raisonnables comme Ralph ?"

Une grande clameur s'éleva au sein du groupe. Porcinet cria :

"Qu'est-ce qui vaut mieux : avoir des lois et leur obéir, ou chasser et tuer ?"

"Qu'est-ce qui vaut mieux : la discipline et le salut, ou la chasse et le désordre ?"

Sa Majesté des Mouches. W. Goldgin

.../...

Ralph se retourna.

"Pourquoi ?

- tu regardais... avec un drôle d'air.
- il n'y a plus de signal. Rien ne révèle plus notre présence.
- tu es toqué avec ton signal."

L'horizon bleu se resserrait autour d'eux en un cercle parfait qu'interrompait seulement le sommet de la montagne.

"C'est tout ce qui nous reste."

Sa Majesté des Mouches. W. Golding

"Votre seul espoir est d'entretenir un feu qui serve de signal tant qu'il fait jour. Alors, il se peut qu'un bateau remarque la fumée et nous tire de là pour nous ramener à la maison. Mais sans ça, il faudra attendre un hasard. Ça peut durer des années... Jusqu'à votre vieillesse...."

Sa Majesté des Mouches. W. Golding

"De la fumée dit-il, voilà ce qu'il nous faut."

Il fit un pas menaçant vers les jumeaux.

"J'ai dit de la fumée. Il nous faut de la fumée." Dans le silence, on entendait bourdonner une multitude d'abeilles.

Sa Majesté des Mouches. W. Golding

"Nous faisons des tas de meetings. Tout le monde aime se retrouver et parler ensemble. On prend des décisions. Mais ça s'arrête là. On avait décidé de prendre de l'eau du ruisseau pour en avoir toujours de la fraîche dans des noix de coco sous des feuilles. Oui, ça n'a duré que quelques jours. Maintenant il n'y a plus d'eau. Les coques sont vides et on boit directement au ruisseau."

Sa Majesté des Mouches. W. Golding

2.2. Recherche, fabrication d'outils :

Concassage : en partant de certains des objets sauvés du naufrage en particulier ceux qui paraissent les plus inutiles, essayer de les :

- agrandir :

le parapluie devient parapluie courant

- diminuer, miniaturiser :

on le porte au doigt pour fumer sous la pluie battante

- associer à d'autres objets :

le parapluie à roulettes sert de brouette

conséquences

- transformer :

sans l'étoffe, on en fait une arme redoutable

- en inverser la fonction ou le fonctionnement :

le parapluie posé à l'envers devient bac à douches

Qu'est-ce qu'on peut faire avec ? les objets les plus insolites dans cette situation. Un objet ne peut-il pas avoir d'autres fonctions que celle à laquelle il était initialement destiné ?

Peut-on se passer de ? : pour réaliser certains des projets collectifs et individuels peut-on se passer des objets couramment employés. Comment ?

Ex : Dans l'île, il n'y a plus d'électricité. Qu'est-ce qu'on peut faire d'un rasoir électrique ?

- un presse papier - un fil à plomb - un pendentif etc...

Hybridations : Mettre ensemble des objets qui au départ ne présentent pas beaucoup de rapports entre eux. Cet objet hybride n'a-t-il pas une nouvelle fonction ? A quoi va-t-il servir dans l'île ?

2.3. Habitat

Reprenant les propositions individuelles, tenter de trouver l'habitat type en sélectionnant, pour chacun des éléments constitutifs de l'abri, la solution la meilleure.

- . plan d'ensemble, type et fonction des pièces, type de protection à envisager. Stockage et conservation des aliments
- . forme, structure extérieure
- . matériaux utilisés.

- "Et il nous faut des cabanes... s'il pleut comme le jour où on est tombés ici, il nous faudra vraiment des cabanes. Et puis, il y a autre chose. Il nous faut des abris parce que... tu as remarqué n'est-ce pas ?"

- "Remarqué quoi ?"

- "Eh bien, ils ont peur".

.....

- "Alors il nous faut des cabanes pour faire un peu comme ..."

- "A la maison"

- "C'est ça."

Sa Majesté des Mouches.
William Golding

Ces neuf cottages ne manquaient pas de solidité. Leurs parois, faites dans les bordés de chêne du BLOSSOM, étaient si épaisses et d'un grain si serré que les clous y pénétraient avec peine. Mais on les avait construits sans fantaisie et sur le même modèle. A vrai dire, cette identité ne gênait pas les Britanniques et Purcell avait été le seul à faire preuve d'invention : pour la face sud de la cabane il avait adapté les murs coulissants des Tahitiens, et prolongé le toit en auvent de façon à jouir de la vue de la montagne sans être incommodé par le soleil. Cet auvent achevé, Purcell avait constaté avec plaisir qu'il donnait de la dignité à sa demeure en allongeant la ligne du toit.

L'Ile. Robert Merle

2.4. Aliments, nourriture

- inventaire des ressources de la faune et de la flore
- récoltes, cultures
- chasse : en brainstorming inventer, pour les animaux déjà décrits qui peuvent fournir de la viande, les principes d'une chasse ainsi que les armes et instruments nécessaires.

Ils lancent les javelines d'une seule main, et se servent pour cela d'un morceau de bois long d'environ trois pieds, que l'on a aminci jusqu'à être comme la lame d'un coutelas, et muni d'un petit crochet à l'un de ses bouts, où l'on passe l'extrémité de la javeline, tandis qu'à l'autre bout est fixé un morceau d'os long de trois ou quatre pouces. Avec ces instruments, ils touchent un but à quarante ou soixante yards avec autant de précision que nous ferions avec un mousquet, et beaucoup plus qu'avec un fusil à balle.

Description de la Nouvelle Galles du Sud. Capitaine Cook

Là, assommée par la chaleur, la truie tomba enfin et les chasseurs se jetèrent sur elle. Epouvantée par cette irruption de créatures d'un monde inconnu, la truie poussait des cris perçants et se débattait. L'air se chargeait de vacarme et de terreur, de sueur et de sang. Roger courait autour de la proie, lardant de coups tous les coins de chair qui se montraient. Jack bondit sur la bête et y plongea son couteau. Roger trouva un point vulnérable et y planta son javelot, pesant de tout son poids. L'arme s'enfonça petit à petit et les cris de terreur devinrent un hurlement aigu. Alors, Jack trouva la gorge à découvert et le sang chaud jaillit sur ses mains. La truie s'effondra et ils la couvrirent de leurs corps alourdis et satisfaits. Les papillons continuaient à danser au centre de la clairière.

Sa Majesté des Mouches. W. Golding

- préparation des aliments, traditions culinaires :

on peut s'inspirer de la technique des petits papiers en suivant le modèle de la recette.

A /Prendre	{ un + adj + N1 une des	B / que l'on fait
C /Pendant		D /Quand le / N 1 est bien + adj la
E /le mettre dans un		{ N2 etc une }

- boissons, recette de boissons

2.5. Signaux, messages

Inventer des signaux (fumée, miroirs...) et des messages (bouteille à la mer) destinés à signaler sa présence dans l'île.

3. NEGOCIATIONS

Après cette phase d'organisation collective, reprendre les propositions individuelles (phase 1, fiches individuelles) et voir si elles sont encore compatibles avec les décisions prises.

Prévoir toutes les négociations nécessaires :

- échange d'objets (je te donne... tu me donnes...)
- demandes et offres d'aide (si tu fais ça... je t'aide à ...)
- territorialisations
- accords, exclusions de voisinage, délimitation de territoires, regroupements en cellules, tribus, familles etc...
- constructions

Technique des petits papiers :

Voir Jeu, Langage et Créativité, Jeux surréalistes p. 126 à 131



4. SOCIOGRAMME

La constitution d'un sociogramme permettra de fixer, à ce stade, le premier état des relations sociales qui s'instaurent dans l'île.

Chaque participant remplit alors une fiche où il indique

- s'il est associé avec quelqu'un
- le nom de ses plus proches voisins
- les accords qu'il a obtenus et les désaccords

Variante 1 : Les cannibales

Chaque habitant de l'île devient cannibale. On lui demande de répondre aux questions suivantes :

- Lequel ou lesquels des autres habitants a-t-il envie de manger ?
- Quel serait pour lui le meilleur morceau ?
- Quel mode de cuisson utiliserait-il ?
- A-t-il envie de manger X ? pourquoi ?
- Qui inviterait-il au festin ?

Variante 2 : Le radeau

Chaque habitant construit un radeau mais pour tenter de quitter l'île. Sur ce radeau, il a besoin de deux autres personnes. Qui choisit-il ?

Variante 3 : fiançailles

Pour les groupes mixtes.

Chaque participant écrit son nom sur un papier. Le tirage au sort désigne dans l'ordre les noms de ceux qui pourront alors choisir un ou une fiancé(e). Si l'élu(e) refuse, celui dont le nom a été tiré doit passer son tour. Chaque participant a le droit d'opposer une fois son veto. C'est alors au groupe de décider.

.../...

5. PETITS NOMS, SURNOMS, NOUVELLE IDENTITE

Les participants s'attribuent de nouveaux noms

techniques projectives : par analogie avec le physique ou le caractère :

tu me fais penser à ... (le sage, le chêne, la sauterelle)

en rapport avec E1 : soit à partir du projet personnel, soit à partir

du territoire choisi. (Jacques le Sorcier, Pierre du Banian)

diminutifs, déformation du nom initial

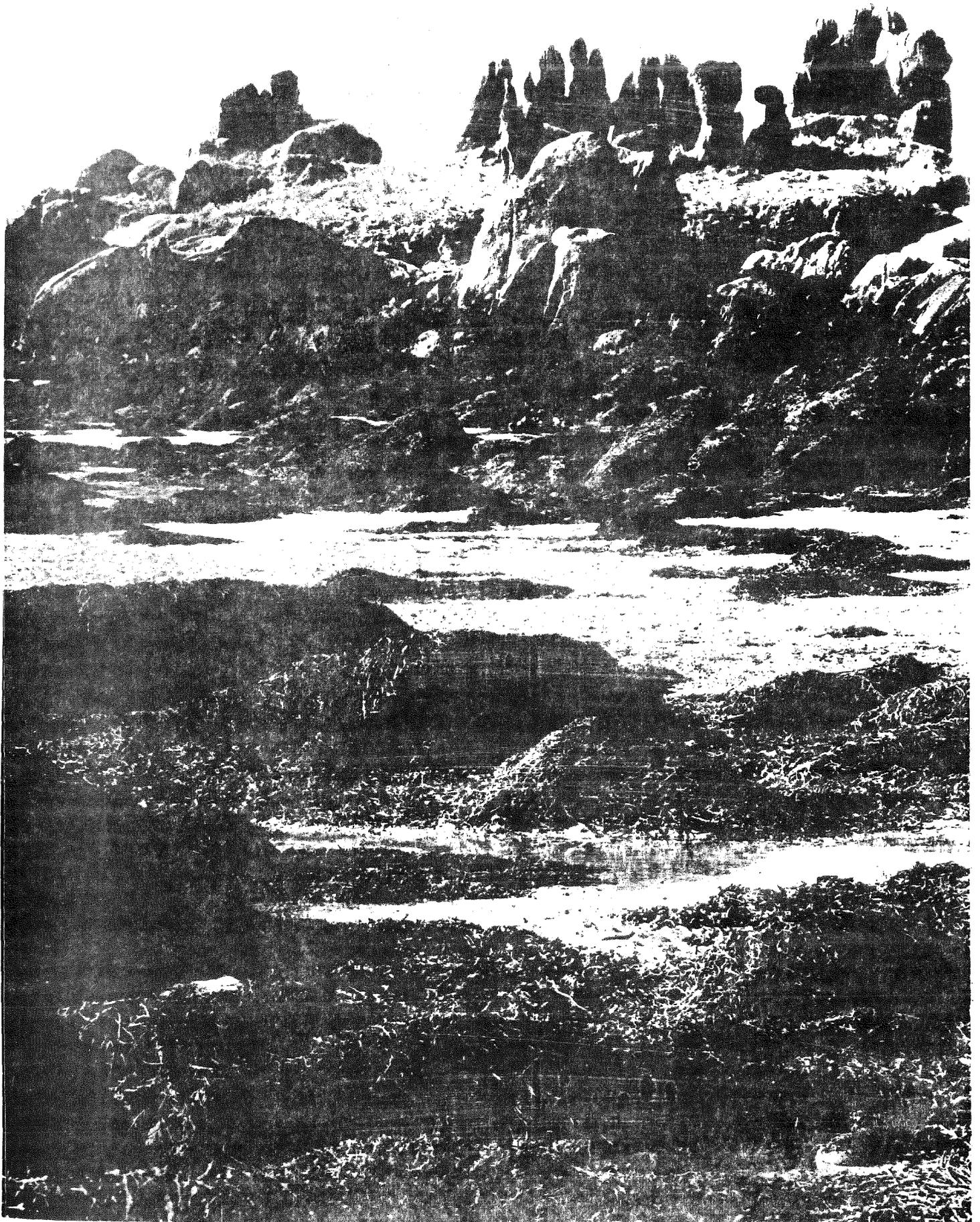
Il faudrait savoir leurs noms, dit le gros garçon, et en faire une liste. Et puis il faudrait faire une réunion.

Sa Majesté des Mouches. W. Golding

Rappel des productions écrites possibles pour cette phase :

- fiche individuelle
- description et mode d'emploi nouveaux objets
- plans et description d'habitats
- types de chasses
- recettes de cuisine
- messages

.../...





F. ECHANGES : OFFRANDES

Jack parla à voix haute.
"La tête est pour le monstre. C'est une offrande."
Sa Majesté des Mouches. W. Golding

Si l'on a travaillé suivant l'hypothèse B (deux groupes évoluant séparément) on peut maintenant préparer ces premiers échanges.

Avertir chacun des groupes que l'échange va avoir lieu, donner une échéance précise et les consignes suivantes :

1) préalables : trouver le moyen d'entrer en contact avec l'autre groupe. On suppose que l'existence d'une autre île et d'autres habitants dans une partie de l'île est connue. On a envie de les rencontrer une première fois. Il faut donc trouver une forme d'invite :

- message avec première approche
- messenger
- ambassade...

On peut rendre la compréhension du message difficile en le codant. (cf G3, G5)

2) l'invitation étant envoyée, chaque groupe reçoit l'autre dans son île. Prévoir :

- des rites de salutation (là encore trouver des gestes, des phrases rituelles originales)
- les offrandes elles-mêmes : offrande collective, dons ou échanges individuels.
- les rites d'accompagnement : musiques et danses, chants, récitatifs

Tout ceci doit faire l'objet d'une véritable mise en scène. Le travail de préparation se fait en deux temps :

- en brainstorming, recherche d'idées

- préparation des offrandes, répétition des rites.

3. jeu de la rencontre

Ce premier échange peut prendre la forme d'une fête rituelle avec processions, alternance musique, danse, mimes / échanges verbaux. Pour maintenir le fantastique et créer la surprise, l'étonnement réciproque il faut éviter de réutiliser des modèles connus : cocktail, salon de thé, soirée diapositives. On peut décider d'inverser systématiquement toutes les règles qui régissent habilement ces échanges.

L'idéal est d'arriver à placer les invités dans un rôle actif : ne pas leur donner d'emblée les règles du jeu. Leur faire trouver en les plaçant dans une situation de découverte et de résolution de problèmes.

"Ils déposèrent leurs fardeaux en deux pyramides à notre gauche, qui était le côté d'où ils venaient. Peu après, d'autres arrivèrent en nombre, de la droite, qui apportaient le même chargement et en firent également deux pyramides de ce côté. Deux cochons et six poulets faisaient partie de ce lot, et du côté gauche, c'étaient six cochons et deux tortues. Earoupa prit place du côté gauche devant la pile et un autre chef du côté droit ; je compris que c'étaient les deux chefs qui avaient rassemblé ce butin, sur l'ordre de Finou, qui semblait être obéi sans discussion, ici, comme à Annamouka, et qui, usant de son autorité sur les chefs d'Hapai, avait levé cette contribution pour l'occasion qui se présentait. Aussitôt que cette magnifique récolte de provisions fut déposée avec ordre et présentée de la façon la plus avantageuse, les porteurs se joignirent à la foule, qui formait tout autour un grand cercle ; et aussitôt après, un certain nombre d'hommes pénétrèrent dans le cercle, armés de massues, faites de branches vertes de cocotiers...

Voyages autour du Monde. Capitaine Cook

.../...

"Ce soir, grand festin chez nous. On a tué un cochon et la viande ne manque pas. Vous pouvez venir manger avec nous si ça vous dit."

Sa Majesté des Mouches. W. Golding

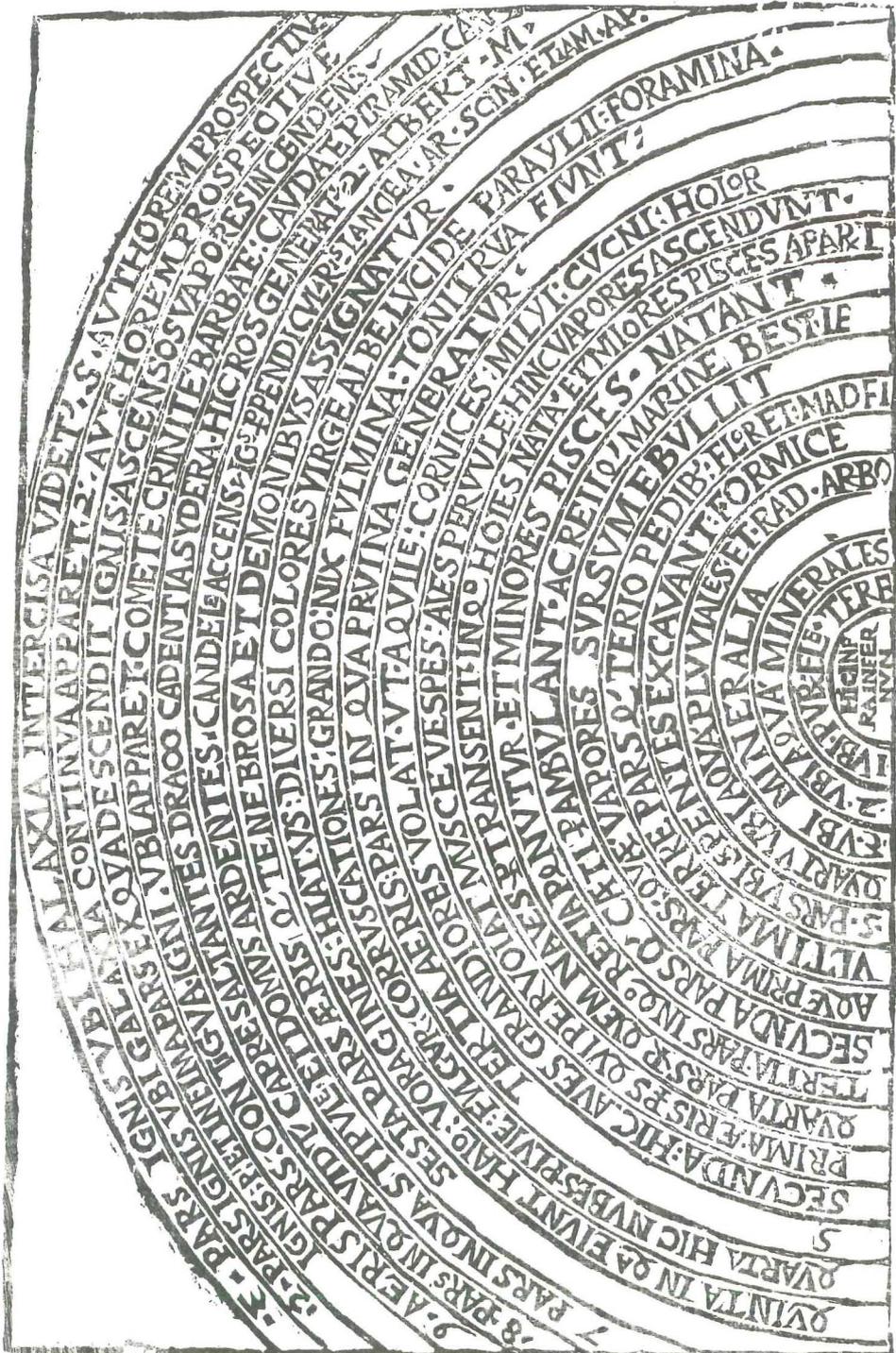
"A mort la bête ! Qu'on l'égorge ! Qu'on la saigne ! Qu'on l'achève !"

Sa Majesté des Mouches W. Golding

A part Simon et les deux garçons qui surveillaient la cuisson, tous les habitants de l'île se trouvaient groupés sur l'herbe. Ils riaient, chantaient et mangeaient. Les uns étaient couchés, d'autres accroupis ou debout. A en juger par les visages barbouillés de graisse, le festin était presque terminé, et les convives buvaient de l'eau dans desalebasses. Jack, bariolé de peinture et couronné de fleurs, trônait comme une idole sur un tronc renversé au centre de la pelouse.

Sa Majesté des Mouches. W. Golding

.../...





G. CIVILISATION DISPARUE

Comment apprécier justement le rôle -si surprenant pour les étrangers- de l'apéritif dans la vie sociale française, si l'on ignore la valeur traditionnelle de prestige prêtée, dès le Moyen-Age, aux vins cuits et épicés.

Anthropologie structurale C.L. Strauss

1. DECOUVERTE D'UNE CIVILISATION DISPARUE :

Technique du R.E.D. (cf A2, B1)

Au cours d'une nouvelle exploration de l'île, les participants découvrent les vestiges d'une occupation antérieure de l'île. Cela commence par une trace, infime, mais sans ambiguïté sur son rapport avec une présence humaine antérieure (ossements, ruines, tombeau, traces écrites, peintures...) On fait les premières hypothèses et l'on décide d'en savoir plus. L'exploration continue (elle peut être morcelée dans le temps et cette phase conçue en petites étapes échelonnées à la suite de la simulation). De nouveaux signes apparaissent, vestiges plus explicites d'habitudes, de modes de vie, de rites. (outils, armes, totems, éléments de vêtements, traces d'habitat). Par la suite, on finit par découvrir des objets curieux, des signes étranges qui renvoient à des énigmes, des pratiques inconnues jusque là. Les dernières investigations peuvent aller jusqu'au sentiment d'une présence cachée mystérieuse ou menaçante.

2. ANALYSE DU REVE :

Inventaire des objets découverts, description, première mise en relation avec les observations recueillies sur l'île.

3. INVENTION DE MESSAGES CRYPTOGRAPHIQUES :

Fabrication individuelle de messages codés. Recours à toutes les techniques connues :

- pictogrammes : l'écriture est faite d'une succession de dessins figu-

.../...

ratifs renvoyant, par analogie avec une réalité connue des participants, à un sens.

- idéogrammes : ces dessins sont épurés, schématisés, stylisés de telle sorte que l'image est devenue symbole, convention graphique.

- méthodes alphabétiques : chiffrage (on remplace les lettres de l'alphabet par des chiffres). Inversion, substitution, omission de lettres etc...

- méthodes sémantiques : "Jules a bien reçu le colis" "Votre fils est japonais"...

Certains mots du message sont remplacés par d'autres :
- " Jules " pour " X ou Y ", " reçu " pour " trouvé ", " colis " pour " trésor ".

Et toute autre solution inventée par les participants.

Les messages ainsi codés sont ramassés et redistribués de façon à ce que chaque participant reçoive un message qu'il n'a pas composé...

Ces messages doivent être déchiffrés. On peut convenir au départ de règles :- l'auteur du message doit donner deux indices sérieux.

- il peut aussi y ajouter des indices faussés, des fausses pistes, jusqu'à concurrence de 5 informations au total.

4. RESOLUTION DE PROBLEMES, D'ENIGMES

Inventaire des éléments de cette civilisation ancienne qui restent incompréhensibles.

En sous-groupes, en brainstorming, recherche d'explications possibles.

5. REDACTION DE DICTONS POPULAIRES, DE PROVERBES, de SENTENCES :

. technique des petits papiers : reprendre la construction syntaxique de proverbes connus :

- <u>définitions</u> : A/la liberté	B/ c'est une autruche
.....
.....

.../...

- interdictions : A/il ne faut jamais.... B/avant de ...
- prédictions : A/quand.... + futur B/les..... + futur
etc...
- . hybridations
 - = à la Prévert : . allumer la femme de chambre et sonner l'électricité
 - . un vieillard en or avec unemontre en deuil
- = de proverbes, de devises, morales, dictons, adages

Honni soit qui/mal y pense Qui trop embrasse/mal étreint
Honni soit qui mal étreint Qui trop embrasse mal y pense

Les productions sont ensuite commentées, expliquées

6. MONOGRAPHIE : à partir des indices trouvés dans les exercices précédents, reconstitution de la culture de ces premiers habitants.

On donnera les indications suivantes :

- organisation sociale : existence de castes, clans, répartition des fonctions : chasseurs, agriculteurs,
- assemblées, prises de décision, modes d'élection
- habitat : habitat collectif, individuel, plan d'un village
- religion, rites : description
- éducation : description du système éducatif, choix de méthodes
- magie : description de pratiques magiques (cf. I 2)
- mythes : description de mythes collectifs

7. MIME : tableau vivant illustrant les activités, les attitudes, les habitudes, les rites de ce peuple.

Les participants peuvent décider d'intégrer à leur nouveau mode de vie certaines des pratiques de cette civilisation maintenant retrouvée. Ils peuvent aussi décider de célébrer un rite ancien.

.../...

"Désirant faire une fosse d'aisance, j'ai commencé à creuser hier soir dans mon champ, avec l'aide de mon fils.

Lorsque nous sommes arrivés à une profondeur de 0.80 m, nous avons mis à jour trois tuiles vernissées de couleur verte qui sont certainement très anciennes. Je les ai mises de côté et les voici. Continuant notre tâche, un peu plus tard j'ai trouvé une pièce de monnaie en bronze sur laquelle figure le nom "Vespasien".

Procès verbal extrait du deuxième livre
de modèles du colonel Blanchard

"TEZCATLIPOCA ! Notre frère, accompagne Tristan Bantam dans son voyage de retour... tu as été choisi pour maintenir le contact entre notre dimension et celle du futur"

- "Frère serpent plumé, pour retourner dans son monde, Tristan Bantam doit être sacrifié !"

- "Tu as raison, le chant antique le dit aussi : le cinquième mois nous faisons une grande fête... en l'honneur de Tezcatlipoca... en tuant un jeune homme sans défauts physiques... que les prêtres s'approchent !

Sous le signe du Capricorne Hugo Pratt



H. ORGANISATION

Les plus grandes idées sont les plus simples. Maintenant qu'on leur avait fixé une tâche, ils s'y mettaient avec ardeur.

Sa Majesté des Mouches. W. Golding

Les participants, installés dans l'île, doivent maintenant penser à s'organiser. Il leur faut trouver un mode d'organisation sociale. Il y a peut-être eu déjà des incidents, des litiges (voir la phase "incidents, événements").

En brain storming, inventaire de tous les problèmes d'organisation. On les regroupera par grands thèmes : les titres qui suivent sont des propositions très générales. D'autres problèmes plus spécifiques peuvent être abordés.

Il faudra veiller à ce que l'organisation se fasse toujours en fonction du cadre de vie de l'île qui, en principe, ne justifie pas le transfert pur et simple de règles ou de modèles connus d'organisation. Le thème de "l'île déserte" ou du "naufragé", thème favori des dessinateurs humoristiques pourra donner quelques idées pour échapper à la caricature.

Le travail d'invention peut se faire ensuite en sous-groupes, sur le même thème ou sur des thèmes différents selon le temps dont on disposera.

.../...

1 . STRUCTURE JUDICIAIRE :

- Décider de sa forme : sorcier, vieux sage, assemblée des anciens, chef rendant la justice...
- Inventer des peines, des châtiments, des condamnations
- Choisir des réglemets, des lois régissant les actes les plus simples de la vie de tous les jours.

A l'écrit, rédaction d'un code, de tables des lois... Ce travail peut se faire sur les thèmes suivants :

- l'habitat, domicile, propriété : est-on propriétaire dans l'île ? Règles de partage des terres, des ressources etc...
- les moeurs : comment se constitue la famille, règles définissant les rapports hommes/femmes etc...
- les échanges : échanges de biens, de ressources, de services.

"Alors Jack bondit sur ses pieds.

"On aura des réglemets, s'écria-t-il avec enthousiasme. Des tas de réglemets. Alors, ceux qui désobéiront..."

- Pshshshshh !

- Coinc !

- Bzzzzz !

- Drrrrr !"

Sa Majesté des Mouches. W. Golding

En simulation, le groupe décide ensuite de traiter les premiers litiges.

S'aider des cartes chances de la phase "Incidents, événements".

Répartition des rôles : accusés - victimes - témoins - juges - défenseurs - greffiers...

Choix d'un lieu pour siéger : une clairière, un arbre, une plage.

Faire faire toutes les productions écrites d'usage.

.../...

Ralph s'arrêta enfin. Il tremblait.

"Porcinet ...

- Hein ?

- C'était Simon

- Tu l'as déjà dit.

- Porcinet ...

- Hein ?

- C'était un assassinat

- Ca va ! protesta Porcinet d'une voix aigüe. A quoi ça sert de parler comme ça ?"

Il se redressa d'un bond et baissa les yeux sur Ralph. "Il faisait noir. Il y avait cette... cette sacrée danse. Et puis l'orage, des éclairs, du tonnerre. On avait peur !"

Sa Majesté des Mouches. W. Golding

2. STRUCTURE POLITIQUE :

Un certain nombre de décisions touchant la vie collective doivent être prises :

- la récolte, la distribution des ressources alimentaires.
- la répartition des tâches.
- la construction d'édifices, de chemins collectifs....
- etc...

Comment vont être prises ces décisions ?

- structures connues, mais modifiées en fonction de l'île.
- pratiques magiques : consultation d'oracles, devins, etc...
- pratiques aléatoires : dés, cartes, pile ou face etc...
- tournois : champions qui s'affrontent en combat singulier ou joutes collectives, etc...

Ensuite, il faut décider de la fréquence des assemblées, réunions et les programmer.

.../...

- Va bien falloir que vous la supportiez, Mason, reprit Mac Leod de sa voix traînante, car j'ai pas l'intention d'vous appeler autrement. On est pas à bord ici. L'Blossom, il est en train de pourrir sur l'sable, et il peut plus servir à rien. Son capitaine, non plus, il sert plus à rien, comme j'ai l'regret d'vous l'dire, Mason. Vous savez diriger un rafiot, Mason, j'dirais ça en vot'faveur. Mais sur terre, vous valez pas plus qu'un aut'. Vous avez l'droit à vot' opinion, c'est tout. Et pour l'Parlement, j'vais vous dire, vous êtes tombé pile, Mason : c'est un petit parlement ici, et pas plus tard qu'hier on a voté, à l'unanimité on a voté, et vous savez quoi ? De plus vous donnez vot'titre à Purcell et à vous. Vous êtes plus rien ici, Mason, faut vous faire à c'te idée. Comme j'ai dit, vous avez droit à vot'opinion, et c'est tout.

L'Ile. Robert Merle

3. FACTIONS, CAMPAGNES ELECTORALES, ELECTIONS

Si des tendances opposées se manifestent dans le groupe, des leaderships se déclarent, des factions s'agissent, organiser des élections. Là encore, éviter de reproduire les modèles connus : tracts, discours, affichage. Inventer de nouveaux types d'opposition (ex. : les chasseurs// les pêcheurs, la plaine// la montagne etc...)

C'est peut-être à la faveur d'exploits, de prouesses physiques ou intellectuelles (voir la phase L : Jeux, Sports et Loisirs) ou grâce à la possession d'un objet symbolique (coquillage rare) que se feront les élections, nominations etc...

.../...

Ce jeu du vote était presque aussi amusant que celui de la conque. Les protestations de Jack furent étouffées par une clameur qui se précisa dans le choix de Ralph comme chef. Nul n'aurait su donner les raisons de son choix. C'était Porcinet qui avait fait preuve d'intelligence et Jack d'autorité. Mais une sorte d'immobilité faisait ressortir la personnalité de Ralph ; à cela s'ajoutait sa taille et son air sympathique ; enfin, de façon plus obscure mais très puissante, agissait la conque. L'être qui avait soufflé dans cette conque et qui les avait attendus sur le plateau, assis sur un tronc, le fragile objet posé sur les genoux, cet être là était différent des autres.

"Celui qui tient le coquillage."

- Ralph ! Ralph !

- Qu'il soit chef celui qui a l'espèce de trompette.

Sa Majesté des Mouches. W. Golding

4. STRUCTURE ECONOMIQUE :

Règlements concernant les échanges :

- procédures de troc
- invention d'une nouvelle monnaie (se priver des pièces et billets)
- fixation de certains prix
- attribution de commerces
- organisation de manifestations commerciales.

On peut par exemple organiser une foire où dans un premier temps les échanges se feront exclusivement grâce au troc (je te donne x contre y et z) puis par le recours au système monétaire de l'île.

Par la suite, rédaction de petites annonces : ventes ou échanges.

.../...

"Par contre, le commerce entre l'Arabie et l'Afrique Noire était beaucoup moins surveillé et offrait l'occasion d'affaires fructueuses. En particulier le trafic des cauris : ces coquillages, on le sait, servent encore de monnaie d'échange à de nombreuses populations africaines et indiennes. Mais l'on ignore, et c'est là qu'il y avait gros à gagner, qu'il existe diverses sortes de cauris, diversement appréciés selon les tribus. Ainsi, les cauris de la Mer Rouge (*Cyproea Turdus*) sont extrêmement cotés dans les Comores où il serait facile de les échanger contre les cauris indiens (*Cyproea caput serpentis*) au taux tout à fait avantageux de quinze *caput serpentis* pour un *turdus*. Or, non loin de là, à Dar es Salam, le cours des *caput serpentis* est continuellement en hausse et il n'est pas rare de voir des transactions se faire sur la base de un *caput serpentis* pour trois *Cyproea Moneta*. Cette troisième espèce de cauri est appelée communément la monnaie-cauri : c'est assez dire qu'elle est presque partout négociable ; mais en Afrique Occidentale, au Cameroun et au Gabon surtout, elle est tellement estimée que certaines peuplades vont jusqu'à la payer au poids de l'or.

La vie Mode d'emploi G. Perce

5. FONCTIONS, TÂCHES

- description d'un certain nombre de fonctions, de tâches à remplir, indispensables à la vie collective dans l'île.
- règlements définissant ces tâches : fréquence, répartition etc...
- attributions, nominations.

"Certain d'entre vous resteront ici pour arranger la caverne et défendre l'entrée. J'emmènerai quelques chasseurs et on rapportera de la viande. Les sentinelles empêcheront les autres de se glisser chez nous."

Sa Majesté des Mouches. W. Golding

6. ORGANISATION DU SAUVETAGE :

Si la vie de tous les jours commence à s'organiser sur l'île, et même si elle n'est pas toujours désagréable, on continue à penser à un sauvetage possible. Un navire peut passer au large de l'île, un avion la survoler.

Il faut pouvoir signaler sa présence, alerter l'extérieur. Recherche en brainstorming de moyens de signalisation (fumée, drapeau, reflets etc..) et de types de transmission de messages (bouteille à la mer, radeau à la dérive etc...)

- choix d'une ou plusieurs solutions
- répartition des rôles
- règlements à respecter.

Le Chef le prit violemment à partie.

"Tu as quitté ton poste de garde..."

Roger le considéra gravement.

"Je viens de descendre pour..."

Il émanait de lui cette horreur qu'inspire le bourreau. Le Chef ne lui dit rien de plus. Il baissa les yeux sur Erick-et-Sam.

"Vous deux, vous ferez partie de la tribu.

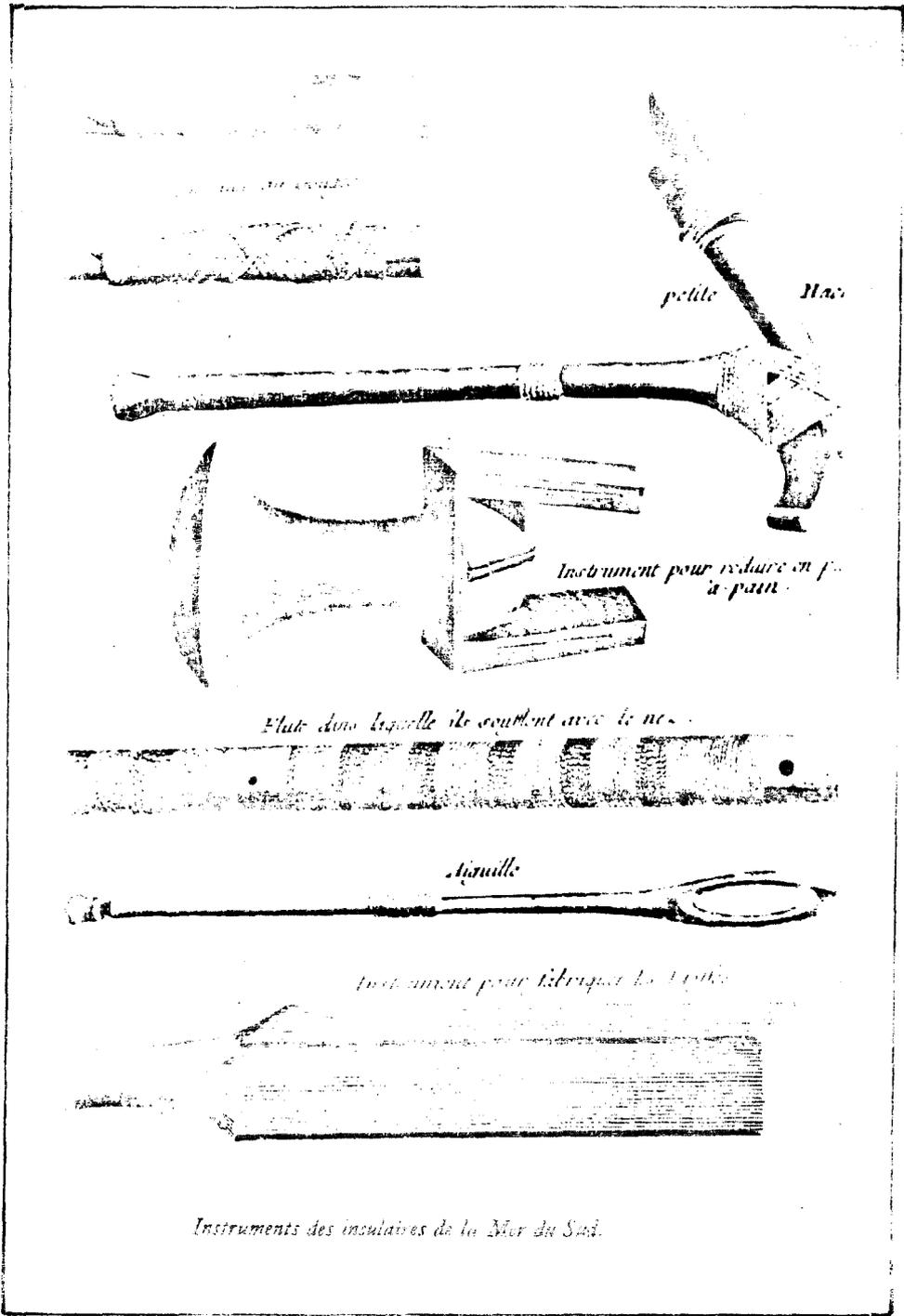
- Laisse-moi partir...

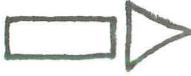
- Moi aussi..."

Le Chef prit un des rares javelots qui restaient et en chatouilla les côtes de Sam.

"Qu'est-ce que ça veut dire, hein ? gronda-t-il méchamment. Vous arrivez armés et vous ne voulez pas vous joindre à ma tribu ? Qu'est-ce que c'est, hein ?"

Sa Majesté des Mouches W. Golding





I. RELIGION, RITE, CELEBRATIONS

1. RELIGION : en brainstorming, recherche d'une religion. Description de la ou des croyances, choix de divinités. Rédaction de préceptes, de prières. Mise en scène d'un rite. Célébration.

"Notre religion n'a pas de dogmes mais elle a un rituel qui sert à deux fins : il exerce l'âme et par le moyen du symbolisme il la conduit à une expérience spirituelle."

Mukerji

2. MAGIE : en sous-groupes ou individuellement, invention de pratiques magiques : conjuration, envoûtement, guérison...

- choix d'instruments : masque, grigri, plume magique, drogues ...
- représentations symboliques : esprits protecteurs et esprits mal-faisants, monstres surnaturels, animaux magiques...

- chants, danses, incantations

- formules magiques (réutilisation des techniques décrites en C5, G3, G5)

. Description ou pratique mimée

. Consultation de sorciers : à tour de rôle, des participants jouent les rôles de sorciers et de malades.

3. FETE DE...

En brainstorming, organisation d'une fête (ex : fête des morts... fêtes du feu etc...)

- invention d'un scénario d'ensemble

- description de rites collectifs ou individuels : procession,

- fabrication d'accessoires

Description et/ou mise en scène

Si l'on travaille selon l'hypothèse A, le groupe qui organise une

.../...



fête peut décider d'y inviter l'autre groupe.

4. CELEBRATIONS :

- célébration d'un mariage par exemple

Le groupe décide de célébrer le mariage de deux des participants.

Même démarche qu'avec I1, 2, 3

Autres suggestions : naissances, anniversaires, enterrements, etc...

Voir aussi la phase N : "Usages et protocole"

.../...



J. ECHANGES : AMBASSADES

Les ambassades sont à échelonner sur la suite de la simulation. Les groupes nomment des ambassadeurs et décident de les envoyer, à intervalles réguliers, accomplir des missions de leur choix.

1. Types de missions possibles :

- mission "économique" : prévision d'échanges (exportations, importations), circulation des monnaies, accords commerciaux.
- mission "culturelle" : échange de documents (productions écrites) de personnes (coopération)
- mission "technique" : échange d'outils, de main d'oeuvre, assistance technique.
- mission exploratoire : envoi d'experts.
- préparation d'un "voyage officiel", d'une manifestation artistique et culturelle, d'une foire, d'un colloque...

2. Déroulement de la mission :

- Dès leur arrivée, les ambassadeurs prennent contact avec les représentants de l'autre groupe ou assistant à leurs réunions.
- Des rendez-vous sont pris individuellement pour traiter de points particuliers.
- Les ambassadeurs font des propositions, signent des accords, traités, conventions...
- ils peuvent aussi organiser des réceptions.

3. Productions écrites :

Les ambassades peuvent déboucher sur des productions écrites :

- traités, conventions...
- compte-rendus, rapports...

.../.....

CRIS sur ROCS, POISSONS NOIRS
monts dans nos CORPS

CROCS d'animaux fous
nous, sur laes d'amour
chigouangs, pululant sur nos pins ROUX
nous, vivant sur laes, monts du sud

signal - soc aux cours futurs
CORACS rougis sur courants blancs
amour cassent vos ORS MARINS
dons du sang pour vos CORPS COUSUS
Marie, exauce tes enfants.

Je suis l'Enfant de Marie

~~Je suis l'enfant de Marie
Et ma mère chérie
Me béni chaque jour~~

Esprit-Saint

Refrain

Esprit-saint, ~~vous~~ flamme
Vous que nous attendons
Descendez en notre âme
Sur nous versez, versez vos dons
1^{er} couplet

La nuit se fait sur notre route



K. TABOUS

20 juin. Au cours de cette promenade, nous nous trouvâmes en présence d'une demi-douzaine de femmes qui soupaient au même endroit. Je remarquai qu'il y en avait deux que les autres faisaient manger et quand nous en demandâmes la raison, elles répondirent "Tabou mate". Une enquête plus approfondie nous apprit que l'une d'elles avait, deux mois auparavant, lavé le cadavre d'un chef de haut rang et que, de ce fait, elle ne devait toucher aucune nourriture pendant cinq mois. L'autre avait rempli le même office pour le cadavre de quelqu'un dont le rang n'était pas aussi élevé, et la même abstention lui était imposée, mais pas pour si longtemps.

"Mate" signifie tué. Ce fut là, dans l'archipel de l'Amitié, que Cook entendit pour la première fois le mot "tabou". Ce mot, dit-il, a une signification très étendue, mais en général signifie qu'une chose est défendue."

Capitaine Cook. Voyages autour du Monde

1. En brainstorming, recherche d'interdits, de règles négatives
(on ne doit pas... il ne faut pas il est interdit de ...)
Cette recherche peut aussi se faire avec la technique des petits papiers.
2. Technique des petits papiers : associer ces tabous à des pratiques

A. Quand on fait....	B. il ne faut pas faire
A. Si quelqu'un	B. il ne doit pas...
A. Quelqu'un a	B. il ne peut pas ...
3. Sanctions encourues quand on transgresse ces tabous.

.../...

4. Indication de thèmes donnant matière à des tabous :

- alimentation :
 - préparation des aliments
 - cuisson des aliments
 - façon de se nourrir
- vêtement
- rites concernant les rapports sociaux. (cf. phase N)
 - entre hommes
 - entre femmes
 - entre hommes et femmes
 - à différentes occasions : rites de salutation, formules de congé etc...
 - relations marchandes ... (commerces tabous)
 - naissance, mariage, mort etc...
 - objets tabous (nature ou disposition)
 - animaux tabous.
 - parties du corps
 - gestes, mots tabous etc..

5. Exemple : alimentation

- On ne doit pas manger x.....
- On ne doit pas manger x..... avec y
- On ne doit pas manger x... quand on fait y
- quand on est
- Il ne faut pas faire cuire x.....
- etc.....

.../...



L. JEUX, SPORTS ET LOISIRS

Elaboration de jeux, formulation de règles, fabrication du matériel.
 Recherche d'idées : loisirs possibles dans l'île à partir des ressources naturelles et de tous les aménagements envisageables.

JEUX, plusieurs solutions :

1. Partir de jeux connus, en changer les règles en les modifiant ou même en les inversant. Trouver des variantes possibles à des jeux existants.

Exemple : les jeux qui suivent sont des jeux de pistes qui nécessitent de l'espace et un engagement physique ; peut-on les transformer en jeux à itinéraire, type jeu de l'oie ?...

Autres exemples : - trouver toutes les variantes possibles du jeu des îles.
 - modifier et améliorer le jeu de la course au trésor.

Jeu des îles

Participants : 2 à 4

Matériel : tableau comportant un certain nombre d'îles reliées entre elles par des ponts portant chacun un numéro. Quelques ponts relient les îles à la terre ; un pion de couleur différente par joueur ; un dé.

Jeu :

Les joueurs mettent une mise égale dans la grande île centrale. Chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient le point le plus élevé commence la partie en cherchant un des ponts reliant la terre aux îles et portant le numéro du point qu'il vient de jouer. Ce joueur place son pion dans l'île. Les autres joueurs font de même en jouant à leur tour et dans le sens des aiguilles d'une montre. Au second coup de dé le premier joueur devra passer par un nouveau pont portant le numéro de son

.../...

coup de dé et arriver ainsi dans une nouvelle file ou à la terre s'il rejoue le même nombre de points qu'au premier coup.

Toutes les files ne comportent pas 6 ponts, à certains coups de dé il n'y aura pas de ponts correspondant au nombre de points joués. Le joueur devra alors rester dans l'file où il se trouve jusqu'à ce que revienne son tour de jouer. Si un joueur arrive dans une file rouge, il devra laisser les autres partenaires jouer 2 fois de suite.

Le joueur qui arrive le premier dans la grande file centrale prend la moitié des mises ; le second, la moitié du reste. Le dernier quart restera dans l'file pour augmenter les mises de la partie suivante.

Course au trésor

Deux équipes A et B ou plus. Une piste est tracée à l'avance avec les signes habituels : \longrightarrow direction à suivre, X chemin barré ; $\square \longrightarrow$ message, etc. La piste à suivre n'est tracée de cette façon que pour une distance de 200 à 500 mètres ; à partir de ce point, des messages remplacent la piste.

Ces messages indiquent la direction à suivre, soit en clair, soit en chiffré.

Exemple : 1 : marcher 50 pas vers le nord ; 2 : suivre la route jusqu'à la borne kilométrique 71,600 ; 3 : tourner à gauche et marcher jusqu'au grand chêne (où se trouvera, par exemple, le trésor)

Les équipes peuvent partir avec un léger décalage, mais on peut les faire partir simultanément.

2. Inventer de nouveaux jeux :

- En partant du thème de l'file et, par association, des mots :

nauffrage - Robinson - chasse - pêche - trésor - pirate - etc...

Fabriquer le matériel s'il est nécessaire, formuler les règles.

Ce travail peut se faire en sous-groupes.

3. Inventaire des jeux déjà pratiqués :

Retrouver et décrire les jeux déjà pratiqués dans les phases précédentes de la simulation. Leur trouver un nom.

SPORTS ET LOISIRS

4. En collectif et en brain-storming, recherche d'idées.

Il faudra, dans la phase critique, tenir compte des contraintes existantes dans l'île.

Inventaire des idées retenues.

5. En sous-groupes :

- monographie d'un type de sport ou de loisir.

"Donnons maintenant des détails sur ce sport, appelé le surf-riding. Procurez-vous une planche plate, de 2 mètres de long sur 0,75 de large, et de forme autant que possible ovale. Allongez-vous dessus comme un gamin le fait avec une glissoire, et pagayez avec vos mains en eau profonde, à l'endroit où apparaissent les premières crêtes. Restez tranquillement sur votre planche. L'une après l'autre, les vagues viendront se briser, devant vous, derrière, par dessous et même au-dessus de vous, puis se précipiteront vers le rivage, en vous laissant là. Lorsqu'une crête se forme, la vague se redresse : imaginez-vous avec votre planche, au bord de cette pente abrupte ; si elle restait immobile, vous descendriez jusqu'en bas exactement comme l'enfant descend d'une colline sur sa glissoire. "Cependant, m'objecterez-vous, une vague change de place ?" Très juste : mais l'eau qui en forme le fond demeure immobile. Voilà tout le secret. Si vous parvenez à vous y installer, vous glisserez jusqu'au rivage sans toucher le fond. Ne souriez pas, je vous prie. La surface de cette vague, mesurant environ 2 mètres, vous transportera ainsi sur une distance de quatre cents, voire huit cent mètres..."

La croisière du Snark. Jack London

.../...

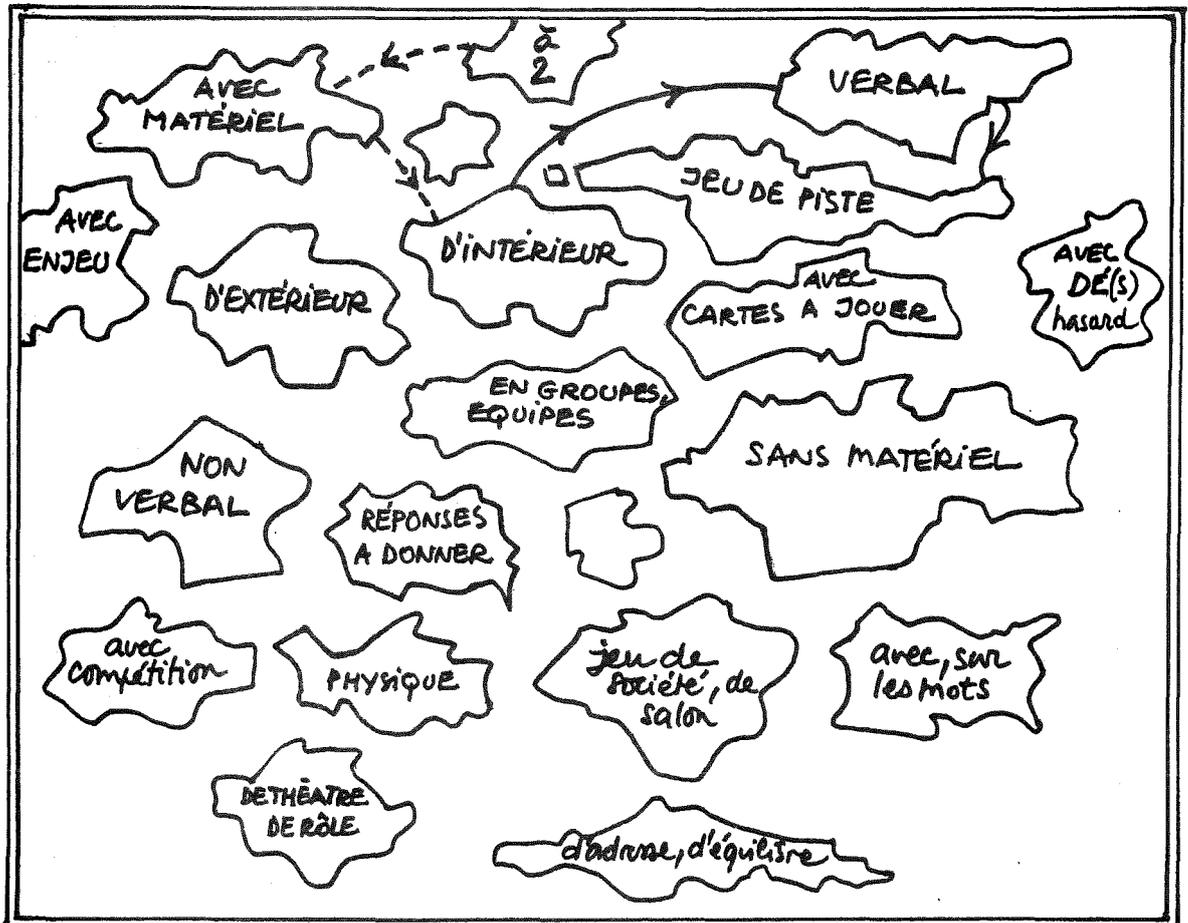
- pratique réelle, mimée ou simulée de certains de ces jeux, sports et loisirs (répétition, entraînement en vue de la phase : concours, joutes)
- nouvelle attribution de rôles, fonctions, responsabilités liés aux sports et loisirs.

L'archipel des jeux

Essai de matrice pour l'invention de jeux.

Partir d'un thème (ex. : le trésor). Relier 4 à 5 îles "jeu" entre elles en évitant de relier deux îles qui contiennent le même mot. A partir des indications obtenues, inventer un jeu.

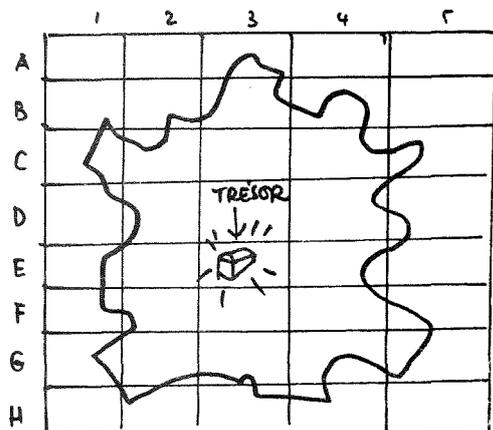
Ex. l'itinéraire flêché représente le jeu de l'île au trésor.



LE JEU DE L'ILE AU TRESOR

Ce jeu est à faire pratiquer par dyades (groupes de deux joueurs)
 Ces deux joueurs reçoivent la carte d'une île dans laquelle est caché un trésor. Malheureusement, cette île est particulièrement inhospitalière et ses habitants dangereux. Chacune des cartes donne des indications sur ces dangers mais les informations ne sont pas identiques, si bien qu'elles sont toutes deux incomplètes. Les deux joueurs partent de parties différentes de l'île et doivent, en suivant des itinéraires différents semés de nombreuses embûches, arriver au trésor. Ce jeu n'est pas compétitif puisque les joueurs sont associés. Il est possible que l'un des deux joueurs arrive avant l'autre au trésor. Dans ce cas, il guidera le deuxième jusqu'à ce qu'il atteigne à son tour la cachette. Il est essentiel que les deux joueurs se donnent les informations les plus précises qui leur permettront de compléter la carte et de se frayer un chemin jusqu'au trésor en contournant tous les obstacles.

- Matériel :
- un jeu de cartes muettes quadrillées (lettres et chiffres type piste bataille navale)
 - un jeu de vignettes obstacles que l'on dispose dans les cases de la carte.
 - des consignes écrites que l'on distribue aux joueurs.



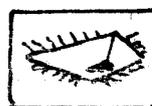
Carte muette



cannibales



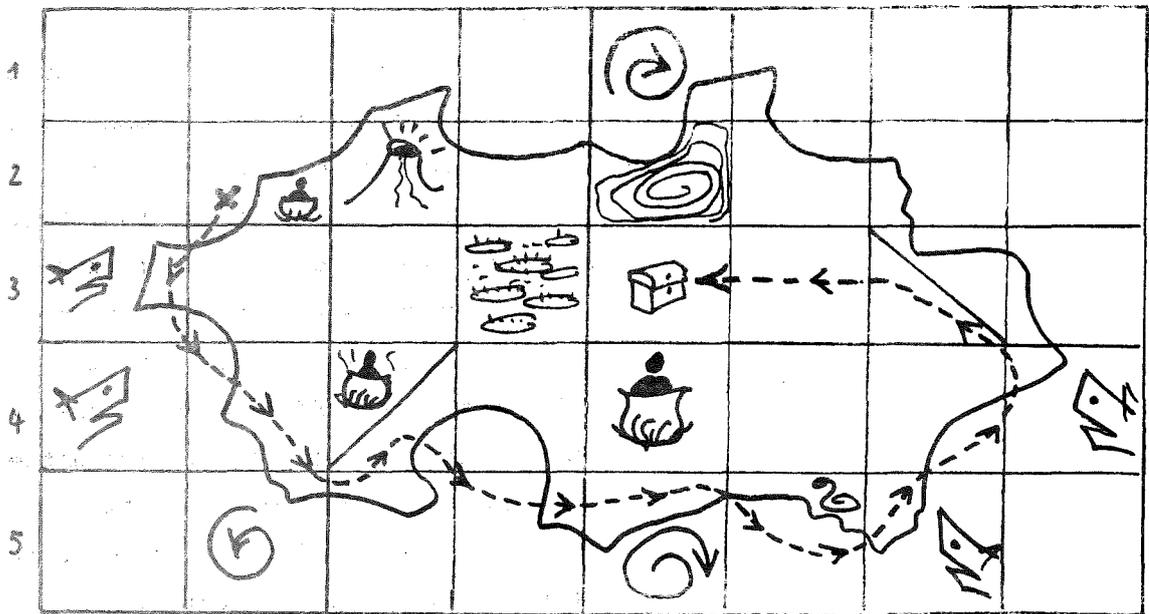
requins



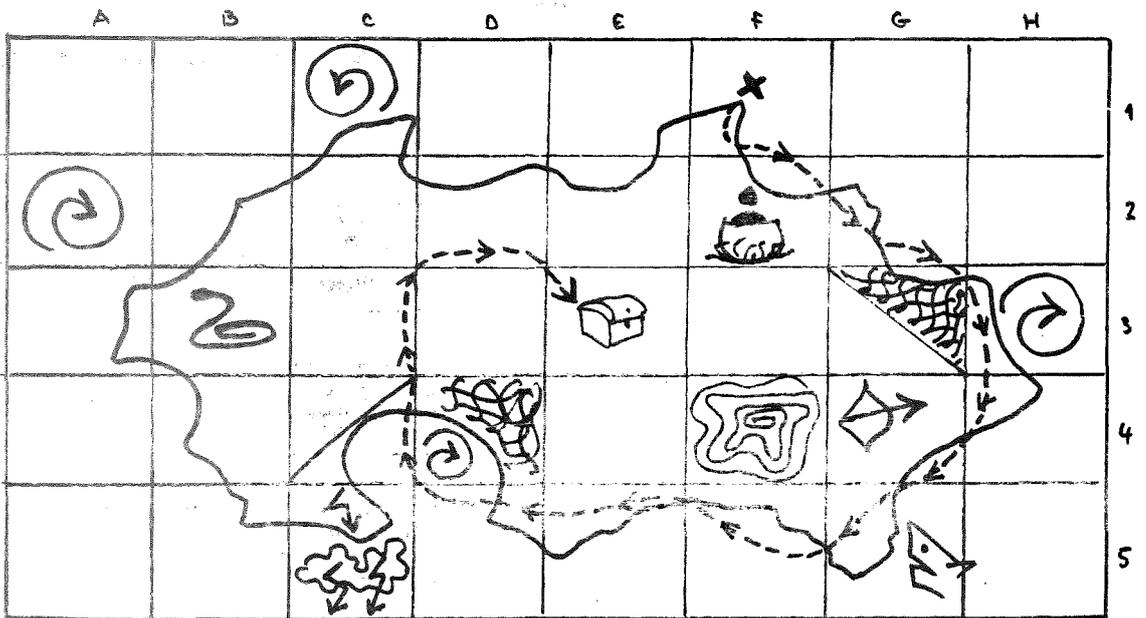
pièges

Vignettes obstacles

La distribution des obstacles sur la carte incomplète de chaque joueur doit permettre de couvrir la carte complète d'obstacles de nature différente.

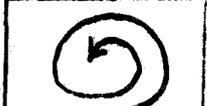
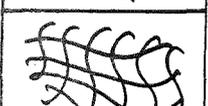
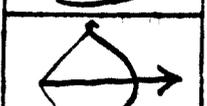


carte joueur A



carte joueur B

Obstacles possibles :

	marécages		crocodiles
	volcan en éruption		tourbillons
	jungle infranchissable		dangereux sauvages
	serpents venimeux		tempêtes

Consignes, instructions aux joueurs :

- Un vieil oncle vous a laissé ainsi qu'à votre partenaire la carte d'une île dans laquelle est caché un trésor.
- Vous devrez aborder cette île à X endroit (une lettre, un chiffre)
- Vous êtes séparé de votre partenaire par un territoire dangereux. Votre carte est incomplète mais votre partenaire possède peut-être les renseignements qui vous manquent.
- Votre partenaire est dans votre cas, vous devez l'aider à avancer en répondant à ses questions.
- Vous savez nager.

Variantes :

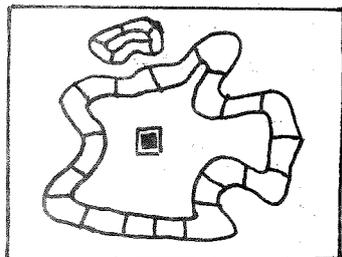
1. Les joueurs sont concurrents, ils ont des cartes différentes. Ils peuvent alors se donner des informations fausses. Pour surmonter les obstacles, ils disposent de cartes "chance".
2. La carte est tracée à la craie sur le sol et les obstacles représentés par des joueurs. La progression dans l'île est négociée entre

.../...

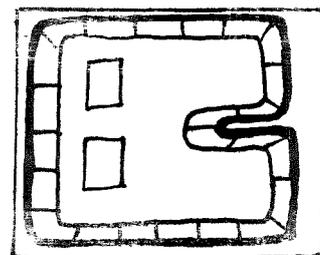
joueurs chasseurs de trésor et joueurs obstacles. Les joueurs obstacles peuvent distribuer des gages mais des cartes "chance" permettent aux joueurs chasseurs d'anéantir les obstacles.

Inspiré de "SAN FEDERICO" un jeu de R. Locke
MET. Modern English Teacher. Vol. 6 n° 4
sept. 78

Jeux à itinéraire ou à damier
sur le thème de l'île



Type jeu de l'oie : course au trésor dans une île. Aux dés. De nombreux pièges attendent les joueurs. Le trésor peut être constitué par des mises.



Type Monopoly : la banque distribue des ressources naturelles. On achète des baies, rivières, lagons, volcans... On construit des huttes, temples. Procédures de troc.

Faire rédiger les règles de ces nouveaux jeux et faire réaliser le matériel : piste, cartes ressources et chance etc...



M. MORALE ET VALEURS

Cette phase est une synthèse des phases précédentes :

E. Installation, H. Organisation, I. Religion, rites, célébrations, K. Tabous. Elle demande un travail d'inventaire : relevé dans les productions écrites de tous les préceptes, lois, rites réglant la vie quotidienne de l'île et un travail d'invention de valeurs nouvelles.

1. Qualités, défauts dans l'île : dresser la liste des traits de caractère et des comportements considérés dans l'île comme des qualités ou des défauts. Inviter les participants à ne pas se référer à leur propre système de valeurs.

Ex. : dans l'île, le fait de beaucoup manger peut être une qualité, le vol n'est pas un défaut, le mensonge est aussi une qualité. A l'inverse, la franchise peut être considérée comme un défaut...

On pourra utiliser pour ordonner ces défauts et qualités la technique de l'échelle des valeurs. Chaque participant attribue une note (de 0 à 9) à ces traits de caractères, attitudes, comportements.

2. Inventaire, en collectif, à partir des fichiers réalisés et des travaux personnels de toutes les décisions prises.

Cet inventaire peut se faire sur un grand tableau mural.

3. Thèmes : quand les regroupements sont faits, productions écrites en sous-groupes sur les thèmes retenus. Ces productions peuvent prendre de multiples formes :

- rédaction de préceptes calligraphiés (style phrases écrites en lettres d'or) à partir de moules syntaxiques. Fournir des exemples en ayant recours à un dictionnaire des proverbes.

MALOUX (M.)	Dictionnaire des proverbes, sentences et maximes	Paris Larousse 1960
ILG (G.)	Proverbes français. Suivis des équivalents en Allemand, Anglais, Espagnol, Italien, Néerlandais	Amsterdam Elsevier publishing
REY (A.)	Dictionnaire des expressions et locutions	Paris
CHANTREAU (S.)		Le Robert 1979



Jouer sur la calligraphie : type de lettres, la mise en page, la couleur. Toutes les astuces sont permises. S'inspirer des techniques de lettrage utilisées en publicité.

- fabrication de badges, d'autocollants à partir de formules plus ramassées, plus percutantes encore :

"Faites l'amour, pas la guerre"

- fabrication d'affiches didactiques (type campagnes UNESCO) associant image et textes.

4. Anthropologie :

Même travail, mais cette fois à partir des productions de la phase :

G = civilisation disparue. Reconstitution de la morale des ancêtres.

Eventuellement, travail comparatif : similitudes, différences.

5. Joutes morales :

A partir de la morale de l'île élire l'homme ou la femme le, la plus vertueux(se), en faire l'éloge en se référant aux critères définis en M1.

6. Inquisition :

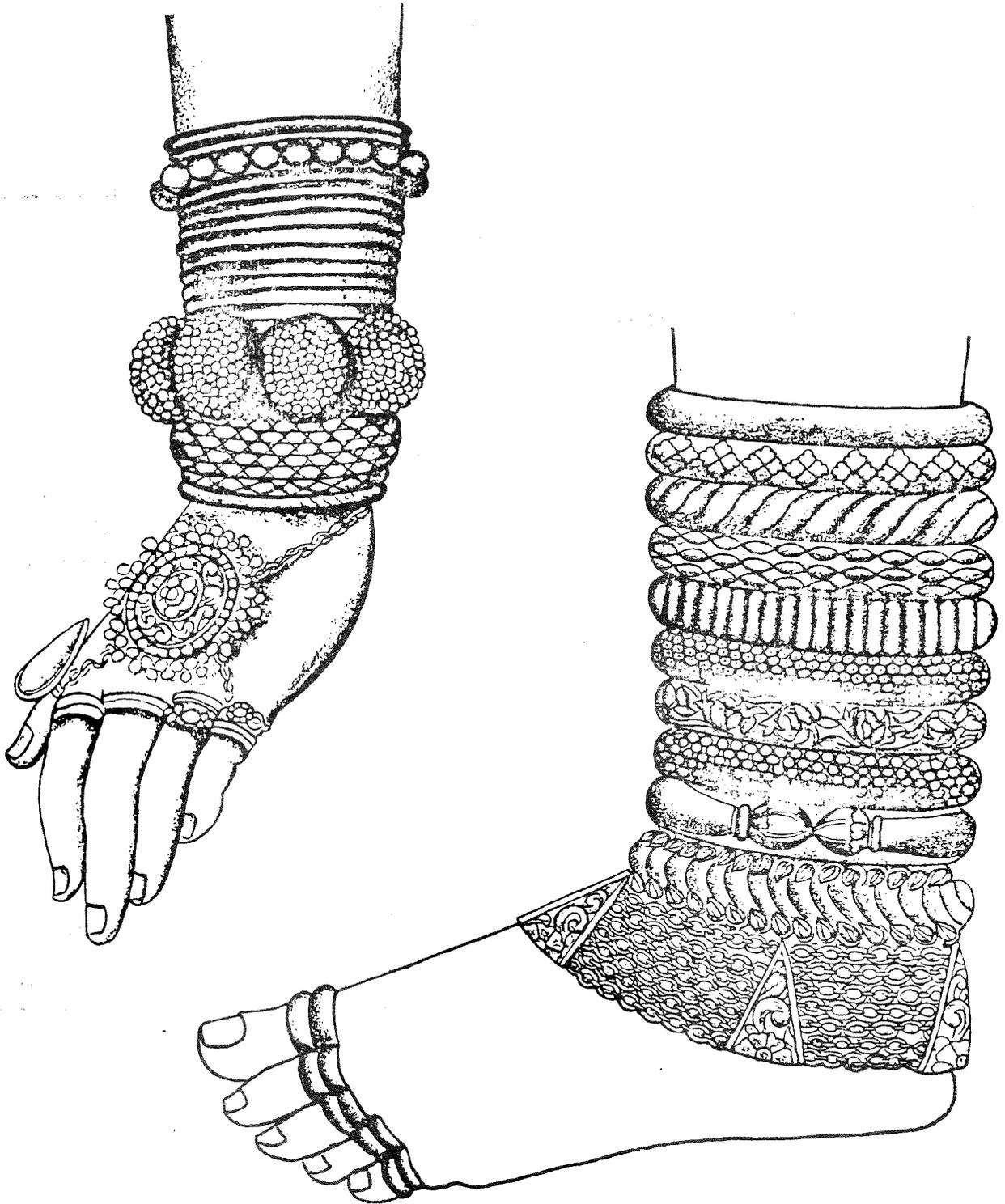
A l'inverse, chasse aux sorcières, aux déviants, aux marginaux, aux fous (en se référant aux mêmes critères)

.../...

- La guerre est l'affaire des hommes.
- La guerre n'est plaisante qu'à l'inexpérimenté.
- La guerre n'admet pas d'excuses.
- Le nerf de la guerre, c'est l'argent.
- Au milieu des armes, les lois sont silencieuses.
- Quand la guerre est nécessaire, la guerre est juste.
- La guerre nourrit la guerre.
- Tous les moyens sont bons dans la guerre et dans l'amour.
- Tuez un homme, vous êtes un assassin ; tuez des milliers d'hommes, vous êtes un héros.
- On fait la guerre quand on veut, on la termine quand on peut.
- L'objet de la guerre, c'est la paix.
- Il y a un temps pour la guerre, et un temps pour la paix.

etc...

Extraits du Dictionnaire des proverbes,
sentences et maximes. M. Maloux. Larousse





N. USAGES ET PROTOCOLE

En sous-groupes, codification des usages. La recherche portera sur la communication verbale et non-verbale, le protocole dans les rapports sociaux.

1. Communication non-verbale :

● Par quels gestes exprime-t-on :

- son accord
- son désaccord
- une interrogation, l'étonnement
- une menace
- une mise en garde
- son affection
- sa colère, son indignation
- une demande de faire
- un remerciement
- une invite
- la peur, la crainte
- la joie, la satisfaction.

Exemple : pour exprimer son accord, mettre la main en visière au-dessus des yeux.

Exemple : pour exprimer sa colère, croiser les mains derrière la tête et secouer les coudes.

● Quelle nouvelle interprétation accorde-t-on aux gestes suivants ?

(il faut changer la signification initiale)

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - clin d'oeil - déplacement de la tête de droite à gauche - pincement du nez avec pouce et index - index sur temple - bras croisés | <ul style="list-style-type: none"> - index sur oeil droit ou gauche - index sur lèvres - bras d'honneur - les deux mains sur la tête - main sur le ventre |
|--|--|

.../...

Exercices d'entraînement pour mémoriser ces pratiques nouvelles.
(expression corporelle, mime)

2. Communication verbale :

- Relevé des phrases-clés du code de la politesse :

"pardon, excusez-moi, je vous en prie, après vous, je n'en ferai rien, veuillez m'excuser, s'il vous plaît, est-ce que je peux, je pourrais..., vous voudriez bien me... Merci, bonjour, bonsoir, au revoir, à bientôt, de rien, je vous remercie etc..."

- en simulation, pratique du code dans des situations variées où l'on essaiera d'accumuler les phrases-clés. Sous forme de jeu, pratique de conversations en dyades, le gagnant sera celui qui aura utilisé correctement le plus grand nombre de formes de politesse.

- invention de formes syntaxiques de politesse :

- modifier l'emploi des temps, utiliser des indéfinis, du type :
on, quelqu'un, personne etc...

3. Hommes, femmes : les usages et la préséance.

Invention de règles nouvelles, modification ou inversion systématique de règles existantes (en sous-groupes)

. place des hommes et des femmes dans les situations suivantes :

- à table : les femmes mangent-elles avec les hommes ? avant ou après ?
sont-ils (elles) debout ou assis ?

Quand elle eut servi son père et Mehari, Ivoa prit place à la droite de Purcell, non pas assise mais accroupie sur ses genoux, et un peu en retrait, l'étiquette tahitienne lui interdisant de manger en même temps que les hommes.

L'Ile R. Merle

- dans les assemblées, réunions
- dans les cérémonies, fêtes

Il y eut un instant de gêne et d'hésitation. Jusqu'ici, on avait toujours délibéré debout. Dès qu'on décidait de s'asseoir, le choix des places paraissait presque trop important...

Les Tahitiennes s'assirent derrière Purcell avec des rires énervés et un chuchotement ininterrompu de paroles. Les six Tahitiens restèrent debout et un peu en retrait, derrière Hunt.

L'Ile. R. Merle

- . vouvoiement et tutoiement
- . présentations, salutations, embrassades
- . code des cadeaux (fleurs etc...)
- . costumes et uniformes
- . correspondance : lettres et cartes diverses
- . conversation et discours
- . invitations.

En simulation, pratique de ces nouvelles règles.

4. Tenue à table :

- mange-t-on avec les mains ou avec des instruments, lesquels ?
- mange-t-on assis, debout, couché ?
- comment sont présentés les plats ?
- rites de début et de fin de repas
- succession des mets
- disposition des convives.

Cette recherche peut se faire en grand groupe et en simulation, à l'occasion d'un festin ou d'un banquet. Ces règles sont alors décidées pendant la simulation.

Un observateur extérieur prend des notes.

.../...

5. Hospitalité, accueil : même chose qu'en N4

Mason avait observé de loin avec sa longue vue l'arrivée d'Adam Purcell sur la plage, il avait trouvé fort dégoûtantes les embrassades qui l'avaient assailli, et il craignait d'en être, à son tour, l'objet. Mais rien de ce genre ne se produisit. Mehari et Ivoa inclinèrent la tête s'en s'approcher et Otou fut prodigue en gestes courtois, mais ne lui tendit pas la main.

L'Ile R. Merle

6. Honneurs, décorations, distinctions :

- invention de décorations : à partir d'éléments naturels présents dans l'île ou d'objets sauvés du naufrage.
- description de distinctions honorifiques : hiérarchie, préséance.
- en simulation, remise de décorations ou de distinctions : cérémonie, discours.

Regarde, homme ! dit Mehari en hurlant chaque mot à pleins poumons. Regarde, homme, la boucle d'oreille que porte Adamo ! C'est moi qui la lui ai donnée ! Et avant moi cette boucle d'oreille a été portée par mon père, le grand chef Otou !

L'Ile. R. Merle

- invention et utilisation d'appellations honorifiques de fantaisie :
Ex : "Votre Bassesse", "Sa - Très - Etonnante - Perspicacité."

.../...

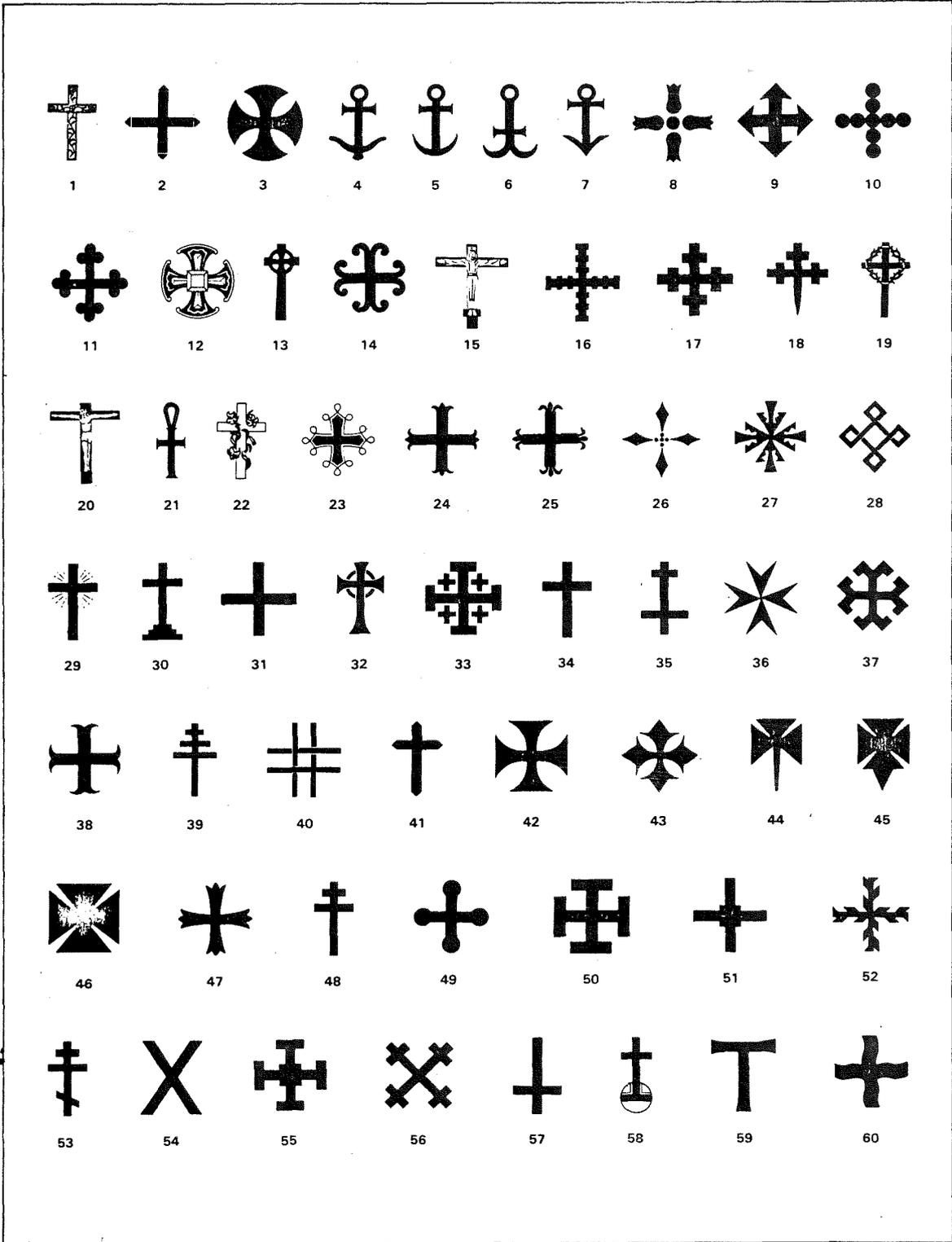
Jeux (VI)

"Deux Messieurs se donnent rendez-vous, mais en outre chacun envoie un ami dans un endroit précis. Les amis des amis se retrouvent également à l'heure exacte et à l'endroit fixé, enlèvent leurs gants et se félicitent de la rencontre. Tout de suite après, ils s'entendent pour un nouveau rendez-vous à un autre endroit, s'éloignent aussitôt dans des directions opposées, se mettent en quête d'amis qu'ils envoient aussi dans des endroits précis, où ceux-ci se saluent, prennent de nouveaux rendez-vous, s'éloignent, vont trouver des amis qu'ils envoient à un endroit qu'ils ont préalablement choisi. Ces derniers commencent déjà, sur leurs itinéraires distincts, à voir çà et là dans la ville des Messieurs arrêtés qui se serrent la main, prennent rendez-vous, tournent les talons, bientôt de nombreux Messieurs se connaissent, la ville est en pleine agitation. Un étranger qui la traverse en voiture dit "c'est une ville accueillante."

Manig fait son entrée. Reinhardt LETTAU

"La rupture des fiançailles est le plus souvent aussi "informelle" qu'ont pu l'être les fiançailles elles-mêmes. Toutefois, si la bague a été offerte, si des cadeaux mutuels ont été faits, il est d'usage de les renvoyer, ainsi que les lettres ou photographies qui ont pu être échangées. Notons qu'en droit français la rupture de fiançailles ne peut donner lieu à des dommages et intérêts, sauf dans le cas où il est établi que l'un des fiancés a eu à l'égard de l'autre un comportement de nature à lui porter préjudice. Il est parfois regrettable de ne pas envoyer de faire-part annonçant la rupture des fiançailles ou un divorce ; aussi, pour éviter des impairs, serait-il bon d'en aviser discrètement quelques amis qui se chargeront de répandre la nouvelle.

Guide du protocole et des usages. Jacques GANDOUIN





O. ECHANGES : CONCOURS, JOUTES

Nouvelle rencontre entre deux îles, avec cette fois des rapports de compétition. Des représentants de chaque île sont désignés pour organiser la rencontre. Ils doivent trouver une structure globale, un scénario dans lequel viendront s'intégrer certains jeux et sports inventés dans chacune des deux îles. Il faut que chaque représentant d'une île arrive à expliquer clairement à ceux de l'île voisine les règles des jeux qu'il connaît.

On peut s'inspirer de jeux télévisuels comme : "La tête et les jambes" (alternance de compétitions physiques et intellectuelles) "Intervilles", ou de jeux radiophoniques comme le "jeu des mille francs".

Désignation du ou des animateurs, d'un arbitre ou d'un jury. Sélection des joueurs dans chaque île.

Exemple de scénario possible :

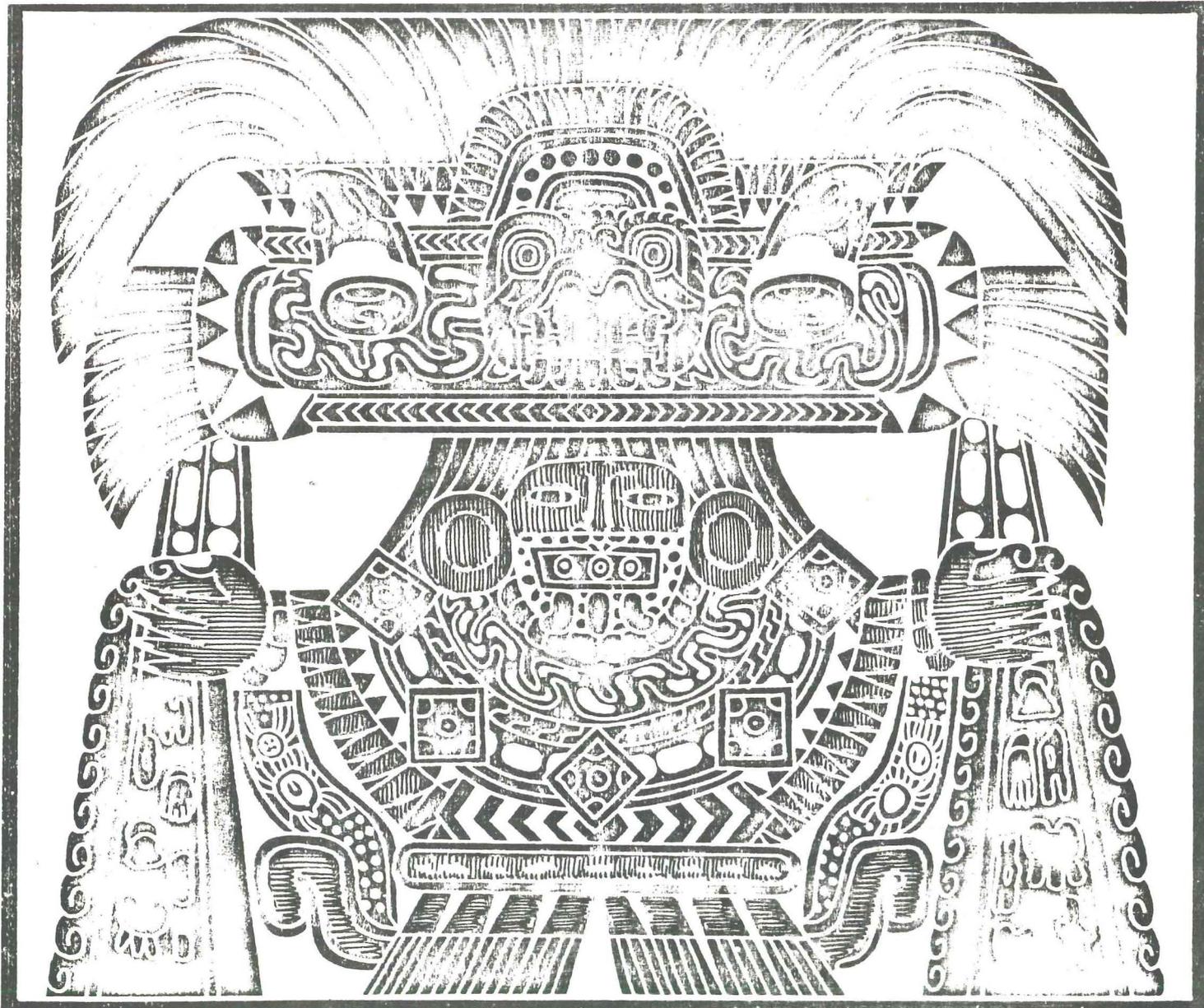
- Jeux par équipes

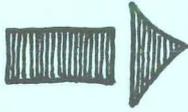
- . sports et jeux physiques de force ou d'adresse
- . réponses à des questions sur thèmes : les questions peuvent porter par exemple sur la connaissance de l'île voisine.

Les joueurs sont assistés de renforts.

- Jeux individuels

- . jeux physiques de force ou d'adresse
 - . jeux de logique ou de stratégie
 - . concours physiques ou artistiques
 - . records : concours du plus gros mangeur, buveur, du meilleur (chasseur, pêcheur...)
 - . élections : concours d'élégance, de beauté etc...
- Attribution, remise de coupes, trophées, prix, médailles etc...
- Fête finale.





* EVENEMENTS, INCIDENTS

Ces événements peuvent être injectés tout au long de la simulation. Il est possible de les présenter sous forme de cartes "chance" que l'on peut faire tirer à tout moment par l'un des participants.

Un de ces événements peut constituer la fin de la simulation si, par exemple, ses conséquences sont tragiques et irréversibles.

Il peut y avoir des cartes individuelles (dans ce cas, un seul participant intervient) et des cartes collectives (l'événement touche tous les habitants).

■ Cartes individuelles

□ Cartes collectives

□ Catastrophes naturelles : cyclone, tremblement de terre, raz-de-marée, incendie, sécheresse subite...

■ Crime, vol : à l'intérieur d'un même groupe.

"... la nuit, dans le noir, ils sont venus voler notre feu. Le voler. On leur aurait donné du feu, s'ils l'avaient demandé. Mais ils l'ont volé et nous n'avons plus de fumée et jamais nous n'obtiendrons de secours. Vous comprenez ce que tout ça veut dire ? On leur aurait bien donné du feu, mais il a fallu qu'ils le volent. Je...."

Sa Majesté des Mouches. W. Golding

"Pas de victimes, j'espère ? Pas de cadavres ?

- Deux seulement. Mais ils ne sont plus là."

L'officier se pencha et plongea son regard dans celui de Ralph.

"Deux ? Tués ?"

De nouveau, Ralph baissa la tête en silence. Derrière lui, l'île tout entière vibrait sous les flammes.

L'officier ne s'y trompait pas en général, ce garçon disait la vérité. Il eut un petit sifflement.

Sa Majesté des Mouches. W. Golding

□ Arrivée d'un navire qui s'arrête et envoie une embarcation pour secourir les naufragés.

■ Complot, prise de pouvoir : l'un des participants tente de remettre en cause la structure existante, provoque une scission, tente d'entraîner d'autres membres du groupe avec lui.

" Ecoute, Ralph. Ne cherche pas la logique. Ca n'existe plus...

- Ne pense plus à qui est le chef...

- ... pour ton propre bien, il faut que tu files...

- Le chef et Roger...

- Oui, Roger....

- Ils te détestent, Ralph. Ils veulent ta peau.

- Demain, ils feront une battue pour t'avoir.

- Mais pourquoi ?

- J'sais pas. Et puis, écoute, Jack, le Chef, il dit que ce sera dangereux...

- et qu'on devra faire attention de lancer nos javelots comme sur un cochon.

- On s'avancera en cordon pour barrer l'île...

- ... en partant d'ici...

- ... jusqu'à ce qu'on te trouve.

- On aura un cri de reconnaissance, comme ça..."

Sa Majesté des Mouches. W. Golding

Conflit entre deux îles :

- déclaration de guerre
- conquête : invasion d'une île par les membres d'une autre île.
- vol de totems, emblèmes, outils
- déprédations, pillages...

"Au début, on s'entendait..."
 L'officier l'encouragea du menton.
 "Oui, je comprends. La belle aventure. Les Robinsons..." Ralph fixa sur lui des yeux vides. Il se remémora dans un éclair l'éclat prestigieux qui avait autrefois baigné sur cette plage. Mais l'île n'était plus qu'un amas de bois mort, calciné. Simon était mort... et Jack avait..."

Sa Majesté des Mouches. W. Golding

Enlèvement, rapt :

Enlèvement d'un des membres d'une île par un commando d'une autre île. Demande de rançon.

Présence menaçante :

Découverte d'un monstre redoutable, de traces étranges évoquant sa présence dans l'île, d'un animal dangereux, d'une autre présence humaine... (cannibales)

Derrière eux, le quartier de la lune s'était détaché de l'horizon. Devant eux était assis quelque chose qui ressemblait à un gorille, la tête entre les genoux.
 Alors le vent se leva dans la forêt, l'ombre s'anima et la créature leva la tête, tournant vers les garçons des restes de visage.

Sa Majesté des Mouches. W. Golding

Arrivée de secours provisoires :

Médicaments, outils, vivres ou armes sous-forme de parachutage, d'épave ou de malle providentielle (Robinson Crusoë)

■ Découverte d'un pouvoir magique : arme ou instrument de communication à longue distance, pouvoir divinatoire...

Ce pouvoir peut provenir de propriétés nouvelles du monde végétal ou minéral ou du déchiffrement d'un procédé qui était demeuré secret.

□ Ressources providentielles: découverte dans l'île de ressources jusque là ignorées, qui permettront de subsister sans les nécessités habituelles de la survie quotidienne. (arbre à pain)

□ Malédiction : une série de malédictions tombent sur l'île :

- les habitants ne parlent plus la même langue (Babel)
- épidémie, maladie contagieuse (peste, lèpre)
- famine

"Je t'avertis. Je vais me fâcher. Tu vois ? On ne veut pas de toi ici. Tu comprends ? On va bien s'amuser dans cette île. Entends-tu ? On va bien s'amuser dans cette île. Alors, ne fais pas des tiennes, mon pauvre enfant fourvoyé, sans quoi..." Simon regardait à l'intérieur d'une vaste gueule. L'intérieur était tout noir. Et autour aussi tout devenait noir.

"Sans quoi, proféra Sa Majesté des Mouches, on vous aura. Compris ? Jack et Roger, et Maurice et Robert, et Bill et Porcinet et Ralph. Compris ? Hein ?"

Sa Majesté des Mouches. W. Golding

□ - modification écologique en bien ou en mal : les habitants de l'île ayant mangé tous les lapins sont attaqués par des prédateurs privés de leur nourriture. Un animal, rescapé du naufrage, se multiplie dans l'île au point qu'il devient un danger pour les habitants.

■ Découverte et utilisation de la technologie de la civilisation disparue (s'inspirer de récits de science-fiction)

Un éboulement de gravier venait de rouler soudain au flanc de la colline et rebondissait au milieu des arbres. Mes yeux se tournèrent instinctivement vers le point où il s'était produit, et je crus voir un être vivant se glisser derrière un tronc de sapin. Qu'était cet être ? Un ours, un singe de grande espèce ou un homme ? Je ne pus le déterminer. Il était noir et velu, voilà tout ce que j'eus le temps de remarquer. La terreur, au surplus, me paralysait. Je me voyais perdu, sans ressource : derrière moi les assassins, devant moi cet être mystérieux !....

L'Ile au Trésor. R.L. Stevenson

"Il était couvert de fourrure. Quelque chose remuait derrière sa tête.. des ailes. Il remuait tout entier...

- c'était horrible. On aurait dit qu'il s'asseyait.
- le feu éclairait bien...
- on venait de le recharger...
- avec du bois sec...
- on a vu des yeux...
- des dents...
- des griffes...
- on a couru de toutes nos forces...
- qu'est-ce qu'on s'est cognés...!
- la bête nous suivait...
- je l'ai vue qui se faufilait derrière les arbres...
- elle m'a presque touché..."

Sa Majesté des Mouches. W. Golding

- Découverte d'un trésor : on fournit le plan et toutes les indications
- qui permettront de s'emparer du trésor (s'inspirer des jeux de la phase L)

☐ Message : les habitants apprennent :

- qu'un incident qui les rattache à leur passé s'est produit dans leur environnement familial ou social
- qu'un prédicateur est arrivé dans l'île et qu'il tente de convertir les habitants à une religion nouvelle et de réformer leurs moeurs.

"Si seulement on pouvait faire une radio...

- Ou un bateau..."

Ralph fit appel aux bribes éparées de ses connaissances du monde.

"On risquerait de se faire faire prisonniers par les communistes."

Erik repoussa ses cheveux en arrière.

"Ca vaut mieux que..."

Sa Majesté des Mouches. W. Golding



QUELQU'UN VOLE DANS LA RESERVE

DE VIVRES

SUSPICION - QUI EST-CE ?

Révolution culturelle :

- ☑ - Une partie des habitants de l'île en conteste la culture et l'organisation et s'organise en groupe contestataire.

Le savant fou :

- un des habitants de l'île vient de mettre au point une invention diabolique.
- un des habitants de l'île pratique des expériences mystérieuses sur la faune et la flore.

Danse :

- un des participants doit apprendre une danse nouvelle aux habitants de l'île.

Musique, chanson :

- un participant ou un groupe de participants doivent composer l'hymne de l'île : musique et parole.

Porcinet souffla à l'oreille de Ralph :

"Il faut absolument sortir de là.

- Qu'est-ce que tu veux dire ?

- Il faut nous faire secourir."

Pour la première fois ce jour là et en dépit des ténèbres épaisses, Ralph ricana.

"C'est sérieux, appuya Porcinet. Si on revient pas bientôt chez nous, on finira toqués.

- Sinoques

- Timbrés

- Loufoques."

Sa Majesté des Mouches. W. Golding

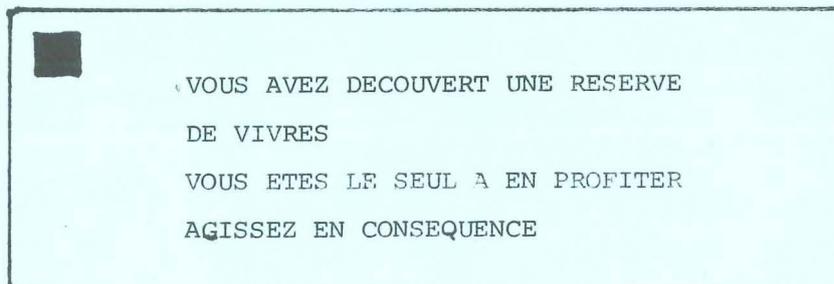


CARTES CHANCES :

En Brainstorming, recherche d'idées (on pourra s'inspirer des indications qui précèdent). Rédaction et mise en forme du texte des cartes. Réalisation : on s'inspirera des cartes de Monopoly. On peut donner des contraintes : longueur des textes, nombre total de cartes et proportion des cartes de bonne et mauvaise chance. Ne pas oublier de coder les cartes collectives et les cartes individuelles. Donner aussi les consignes suivantes pour leur utilisation :

- cartes collectives : celui qui en tire une doit faire part au groupe du message qu'elle contient.
- cartes individuelles : à l'inverse, le participant qui tire une carte individuelle accomplit la consigne qu'elle renferme sans en dévoiler le contenu. C'est alors au groupe de deviner progressivement le sens de la carte et de réagir en conséquence.

Exemples de cartes : à réaliser sur papier cartonné (12 x 7)



PETITE
ANTHOLOGIE
EN
FORME
D'ARCHIPEL

J. VERNE : LES ENFANTS DU CAPITAINE GRANT
du yacht, dont l'étrave tranchait à l'heure.

Peu à peu, le profil de l'îlot s'accusa sur l'horizon. Le soleil, vers l'ouest, découpait en pleine lumière sa capricieuse silhouette. Quelques sommets peu élevés se détachaient çà et là, piqués par les rayons de l'astre du jour.

A cinq angles crut distinguer une fumée légère qui monta-t-il à Paganel, qui, la longue-vue aux yeux,

J. GRENIER : ÎLES

LES ÎLES

gnée de main, un signe d'intelligence, un regard... Voilà quelles seront — si proches, si cruellement proches — mes îles Borromées.

RIMBAUD

Et je restais, ainsi qu'une femme à genoux...

Presque île², ballottant sur mes bords les querelles Et les fientes d'oiseaux clabaudeurs aux yeux blonds. voyais, lorsqu'à travers mes liens frères³ s'élevaient des descendantes dormir, à reculons!

J. LONDON : LA CROISIÈRE DU SNARK

En écrivant ces lignes, je leve les yeux et mon regard embrasse l'immense Océan. Me voici dans l'île d'Oahu, au large de la grève de Waikiki. Au loin, dans un ciel d'azur, les nuages poussés par l'alizé flottent à la dérive sur le gris turquoise de la mer. A quelque distance, les vagues se teignent d'émeraldé. Autour des récifs, le pourpre ardoise tacheté

ELUARD

Dans tes bras une île inconnue Prendra la forme de ton corps Ma souriante

Une île et la mer diminue L'espace n'aurait qu'un frisson Pour nous deux un seul horizon Crois-moi surgis cerne ma vue Donne la vie à tous nos rêves Ouvre les yeux.

Le livre ouvert, II, 1942. Éd. Gallimard.

BAUDELAIRE

Une île paresseuse où la nature donne Des arbres singuliers et des fruits savoureux ; Des hommes dont le corps est mince et vigoureux. Et des femmes dont l'œil par sa franchise étonne.

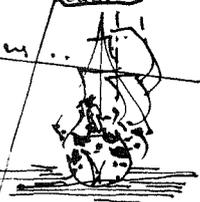
charmants climats, mûrs,

J. GRENIER : ÎLES

J'en étais à la description de l'île de Pâques. Cette île n'est qu'un vaste sépulcre, jonché de crânes et d'ossements. Mais ce qui la rend fantastique ce sont les cinquante statues colossales dont on ne sait quel peuple disparu les a exécutées ni n'avais pas encore entre les idoles démesurées de l'île à

J. VERNE : L'ÎLE MYSTÉRIEUSE

« Mes amis, dit-il, je ne crois pas me tromper en donnant au littoral de l'île un développement de plus de cent milles¹. Et conséquemment, sa superficie?... Il est difficile de l'apprécier, répondit-elle est trop capricieuse.



RABELAIS : LE QUART LIVRE
CHAPITRE II

Cestuy jour, et les deux subsequens, ne leurs apparut terre ne chose aultre nouvelle. Car aultres foys avoient aré^b ceste route. Au quatrieme decouvriront une isle nommée Medamothi³, belle à l'œil et plaisante, à cause du grand nombre des Phares et haultes tours marbrines de belles tout le circuit estoit orné, qui n'estoit mesme plus grand que de Canada.

me la
comment son
sa langue couppe
Je vous jure, par
une paincture gu
vous prie, que ce fe
sus une fille. Cela est
it bien aultre
Thelen
ne.

GEORGES PEREC : W

Il y aurait, là-bas, à l'autre bout du monde, une île. Elle s'appelle W.

Elle est orientée d'est en ouest ; dans sa plus grande longueur, elle mesure environ quatorze miles. Sa configuration générale affecte la forme d'un crâne de

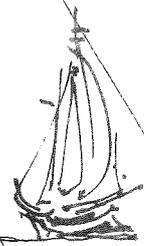
J. VERNE : LES ENFANTS DU CAPITAINE GRANT

... l'histoire des naufragés du *Britannia* pendant ces deux années d'abandon.

Harry Grant s'empressa de satisfaire le désir de ses nouveaux amis :

« Mon histoire, dit-il, est celle de tous les Robinsons jetés sur une île, et qui, ne pouvant compter que sur Dieu et sur eux-mêmes, sentent qu'ils ont le devoir de disparaître aux éléments ! »

« Ce fut pendant la nuit du 27 juin 1862 que le *Britannia*, désamarré par un vent contraire, se brisa sur les rochers de Maria-Thérèse, entraînant tout mon malheureux équipage et moi-même. Bell et



A. BIOY CASARES : L'INVENTION DE MOREL

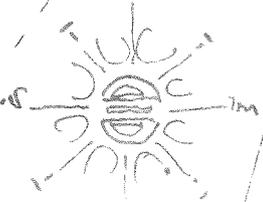
La végétation de l'île est abondante. Des plantes, des pâturages, des fleurs — de printemps, d'été, d'automne, d'hiver — se succèdent à la hâte... avec plus de hâte à naître qu'à mourir, les unes envahissent le temps et la terre des autres, s'accumulant pressiblement. En revanche, les arbres sont maigres : ils ont les cimes sèches, les troncs exagérément épais. J'y ai vu des explications : ou bien les arbres, ou bien les rochers, ou bien les vents, ou bien les pluies, ou bien les vents que les

et supportèrent le froid intense beaucoup mieux que je ne serais attendu.

Nous continuâmes à gouverner au E. S. E., le vent soufflant de nouveau du N. O., accompagné de neige et de grésil, jusqu'au 8, étant alors par 61° 12' de latitude S. et 31° 47' de longitude E. Dans l'après-midi nous passâmes devant des îles de glace plus nombreuses que nous n'en avions vu depuis plusieurs jours. Elles nous étaient si familières qu'elles nous venaient souvent à l'esprit de

CAPITAINE COOK : VOYAGES

Elle est située à 30° de latitude S. et 150° de longitude O. Elle est spacieuse, sûre et commode, et se reconnaît à la forme du terrain sur la côte, qui est d'abord élevée et assez unie, mais plus haute que les terres de l'intérieur, avec des falaises rocheuses et escarpées au bord de la mer, qui font l'effet d'une longue île qui serait située juste au-dessous de la côte. En venant du Sud, on la découvre avant d'être dans son travers, mais il n'en est pas de même quand on vient du Nord. Elle a un périmètre de mille



CAPITAINE COOK : VOYAGES

...siste... banc de rochers...
 ...même du côté Nord en trois en...
 droits séparés les uns des autres, de sorte que la terre ferme paraît formée d'autant d'îles couvertes de bois. A l'extrémité de l'île, il y a un grand arbre qui a l'air d'une haute tour ; à peu près au milieu de l'île sont deux cocotiers qui dépassent tous les autres arbres, et en approchant on trouve qu'ils ressemblent à un pavillon. Nous nous approchâmes à un mille du côté Nord de l'île, la sonde rapportant 130 brasses, nous ne trouvâmes rien qui n'y avait pas apparence de mouillage aux alentours. Plusieurs habitants, dans les canots, virent la côte vis-à-vis.

J. VERNE : L'ILE MYSTÉRIEUSE

...dans l'île avait, à peu de chose près, l'étendue de Malte ou Zante, dans la Méditerranée; mais elle était, à la fois, beaucoup plus irrégulière, et moins riche en promontoires, pointes, baies, criques, et généralement

...semblable d'un gigantesque alligator. Cette queue formait une véritable presqu'île qui s'allongeait de plus de trente milles en mer, à compter du cap sud-est de l'île, déjà mentionné, et elle s'arrondissait en décrivant une rade foraine, largement ouverte, que dessinait le littoral inférieur de cette terre si étrangement découpée.

A. METRAUX : L'ILE DE PAQUES

...jeu... grap... de... raiss...
 ...les textes indigènes qui les ont inspirés et sans l'appui scientifique qui aurait pu rebouter le lecteur non spécialiste d'ethnographie polynésienne.

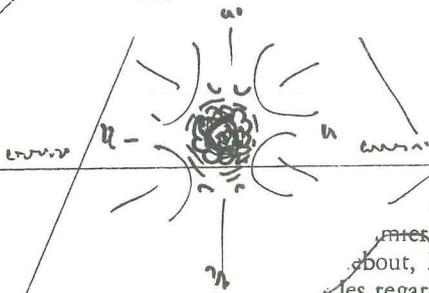
Si je m'étais résigné à regarder les problèmes de l'île de Pâques comme insolubles, j'aurais été accusé à juste titre d'avoir suivi une voie facile et paresseuse. Les solutions de nombreux « mystères » que nous proposons ici, risquent de déplaire à ceux qui préfèrent l'attrait des énigmes aux explications raisonnables pouvant en être données. Mais il faut avoir aussi le courage de reconnaître que certains problèmes ne sont qu'à

J.-J. ROUSSEAU : RÉVERIES DU PROMENEUR SOLITAIRE

Jean-Jacques.

Quand le soir approchait, je descendais des cimes de l'île et j'allais volontiers m'asseoir au bord du lac, sur la grève, dans quelque asile caché ; là le bruit des vagues et l'agitation de l'eau, fixant mes sens et chas-

1. Îles désertes des mers du Sud, décrites par l'amiral Anson.



RONSARD : LES ÎLES FORTUNÉES

spontanément.

Or-sus ! amis, puisque le vent commande De démarrer, sus ! d'un bras vigoureux Poussons la nef à ce bord bienheureux. Au port heureux des Îles Bien-heurées !, Que l'Océan de ses eaux azurées, L'Europe, et loin des ses

R. MERLE : L'ILE

...mises... about, les regard...
 ...fixes sur la voile...
 — Elle fait... vers l'Est, dit enfin Mason. Elle ne se dirige pas sur nous.

Mais cela ne voulait rien dire, ils le savaient tous. L'île n'était portée sur aucune carte. Le commandant voudrait sûrement la reconnaître.

Mason abaissa sa longue-vue, la passa dans sa main gauche et se mit à se masser l'œil droit. Ce geste de Mason était si familier

J. VERNE : L'ILE MYSTÉRIEUSE

« Ça n'est pas la permission des hommes qui nous empêcherait bien le diable si nous ne passions pas un jour ou l'autre à partir d'un lieu où personne ne nous retiendra certainement! »

Cyrus Smith suivit le même chemin que la veille. On contourna le cône par le plateau qui formait épaulement, jusqu'à la crevasse. Le temps

La mer, en effet, l'immense nappage circulaire autour d'eux! Peut-être, en remontant au sommet du cône, Cyrus Smith avait-il eu l'espoir de découvrir quelque côte, quelque île rapprochée, qu'il n'avait pu apercevoir la veille pendant l'obscurité. Mais rien n'apparut jusqu'aux limites de l'horizon, c'est-à-dire sur un rayon de plus

J. VERNE LES ENFANTS DU CAPITAINE GRANT

Une embarcation armée, et le père, les deux enfants, Lord Glenarvan, le major, John Mangles et Paganel, débarquèrent bientôt sur les rivages de l'île.

Quelques heures suffirent à parcourir le domaine d'Harry Grant. C'était, à vrai dire, le sommet d'une montagne sous-marine, un plateau où les rochers de basalte abondaient avec des débris volcaniques. Aux époques antérieures à la terre, ce mont

J. LONDON : LA CROISIÈRE DU SNARK

« Voici l'île de Maui, dis-je en consultant la carte. L'autre, là-bas, se nomme Molokaï et sert de léproserie. Plus loin, c'est le cap de Makaoua. Nous ne nous sommes pas trompés! »

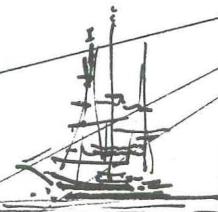
CAPITAINE COOK : VOYAGES

« Il nous dit très clairement qu'il y a un passage et que, comme je l'avais supposé, les terres situées au Sud-Ouest de ce détroit (où nous sommes présentement) forment une île et non un continent. Nous l'interrogeâmes à ce sujet, et il nous répondit que ces terres consistaient en deux ouannous, c'est-à-dire deux îles dont on peut traverser en quelques jours, il n'en faudrait même pas deux. Il nous parla de trois terres, les deux premières s'appelaient Totai Poinammou,

J. GRENIER :

ÎLES

« humble », me dit-il, avait été choisi par son prédécesseur, une femme que des liens personnels unissaient à un diplomate italien. Ainsi donc ces îles n'étaient pas l'idéal d'un Don Quichotte du Nord, le paradis artificiel d'un bourgeois des brumes;



A. MÉTRAUX : L'ILE DE PÂQUES

Dès le jour de sa découverte par les Hollandais, l'île de Pâques, cette terre minuscule isolée dans les « immenses solitudes marines » du Pacifique sud, fut entourée d'un halo de mystère et d'étrangeté. Ses gigantesques statues lui ont valu une célébrité qui, pendant deux siècles, ne s'est jamais démentie. Les notions qui circulent à son sujet, même dans les milieux cultivés, méritent d'être rangées au nombre des thèmes folkloriques. Elle passe pour être le dernier vestige d'un continent englouti qui aurait été jadis le siège d'une brillante civilisation. Il est même question de « îles triomphales » qui la traversent. Les habitants ont généralement

droit sur ces gars-là. **R. MERLE : L'ILE** tout, y a c'est moins qu'au premier à mon opinion. Une sur ces damnés moricauds, ils m'ignoraient un traité de sang de leur propre mère et en présence de Jésus-Christ en j'avais vous dire : j'aurais quand même pas confiance. Un jour l'autre, ça recommencerait. Alors, j'me dis, tant qu'à avoir les jetons toute ma vie dans c'te île, non ! Autant rentrer dedans tout de suite une bonne fois, bon Dieu, et que ça soye fini !

— Tout cela nous égare, dit Mason, je vous ai posé une question, monsieur Purcell et j'attends une réponse.

Purcell alla jusqu'à la table, pivota sur ses talons, regarda les et dit en se et rapide :

J. VERNE : LES ENFANTS DU CAPITAINE GRANT

s'éteindre par et se tout à coup.

« L'île est donc habitée ? dit Glenarvan.

— Par des sauvages, évidemment, répondit Paganel.

— Mais alors, nous ne pouvons y abandonner le quartier-maître.

— Non, répondit le major ; ce serait faire un trop mauvais cadeau, même à des sauvages.

— Nous chercherons quelque autre île déserte, dit Glenarvan.

put s'empêcher de sourire de « la délicatesse » de Mac Nally.

la vie sauve.

A. METRAUX : L'ILE DE PAQUES

un état de chercher une monte d'être val ne pèserait plus ostensiblement demandèrent une pirogue qui leur fut immédiatement accordée, car, d'après les préjugés du pays, l'on ne pouvait demeurer sans se venger ou sans se confier à la merci des flots. »

« A la merci des flots ». Aucune expression ne peut rendre plus exactement le caractère de ces aventures maritimes. Les émigrants voguaient au hasard, droit devant eux, dans l'espoir d'arriver quelque île au delà de l'horizon. Des centaines de chefs polynésiens ont dû errer sur la mer jusqu'à ce que leurs canots ne fussent plus que des épaves, pleines de morts et de mourants. D'autres périrent dans les tempêtes, mais quelques-uns abordèrent dans les « oasis » conquises pour l'homme.

CAPITAINE COOK : VOYAGES

nous restait au N. (38° E.).

Cette dernière était une petite île située par delà la pointe de la principale de ces terres. Je commençai alors à penser que nous nous trouvions devant la terre la plus méridionale et que nous pourrions arriver à en faire le tour par l'Ouest, de grosses lames au Sud-Ouest, que nous avions essuyé de terre dans

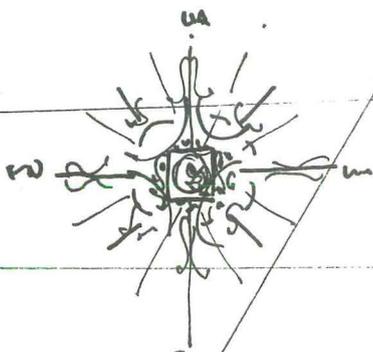
* C'est la pointe Sud de l'île Stewart, que Cook croyait faire partie de la Nouvelle-Zélande. La « petite île » est Long Island, un peu à l'Ouest.*

LES ILES GALAPAGOS . SCIENCE ET VIE

L'île de Takapoto fut sélectionnée pour un tel programme car, outre sa représentativité du type morphologique atoll, cette île basse s'ouvrait sur le monde extérieur par l'augmentation des liaisons avec Tahiti, et parce qu'une « innovation » était développée par les auto-culture de perles y de nacre dont seule res-nacre.

poto

espèces est faible



A. METRAUX : L'ILE DE PÂQUES

Le destin semble s'être acharné sur l'île de Pâques pour nous priver des données qui auraient rendu possible la solution de ses énigmes. Elle fut baptisée avec le sang de ses enfants et, comme si ce massacre avait déchaîné une fatalité, elle fut au milieu du siècle passé le théâtre d'un des attentats les plus affreux que les blancs commirent dans les Mers du Sud.

Le dimanche de Pâques 1722, le navigateur hollandais Roggeveen, l'*Arena*, découvrit une île qu'il prit pour la Terre de Davis. En son aspect ne correspondait à la brève description d'un vieux boucanier. A mes... chait, quaiant la p...

R. MERLE : L'ILE

nez coupé... mi-voix : connaît dans la charpente à peu près comme moi. Smudge... Là-dessus, Mason et Purcell tournèrent le dos. Les matelots échangèrent des coups d'œil heureux et regardèrent les deux officiers s'éloigner sur le pont du *Blossom*. Vus de la pointe de la falaise, ils paraissaient petits, insignifiants.

— Faut pas qu'l'vieux s' imagine qu'il va être le roi de l'île, dit Mac Leod.

— Et Purcell non plus, dit Smudge d'une voix grinçante. Sa Bible, je m'la mets où j'pense. Et lui aussi.

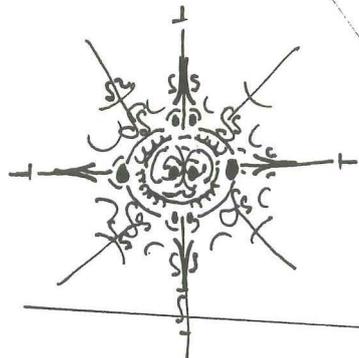
... dans un silence. Depuis Tahiti, Smudge avait pris Purcell en sût pour... petit...

LES ÎLES GALAPAGOS . SCIENCE ET VIE 1974.

Les îles du Pacifique, comme d'ailleurs toutes les îles de la zone intertropicale, sont de 2 types extrêmement différents : les îles hautes volcaniques et les îles basses coralliennes ou atolls. Les premières ont des ressources naturelles bien et importantes que les secondes. moins nombreux puis- dans le monde.

A CHRISTIE . DIX PETITS NÈGRES

Le canot automobile contourna le rocher en produisant un gros remous. A présent, on voyait la maison. Le côté méridional de l'île différait totalement du reste et descendait en pente douce vers la mer.



BIBLIOGRAPHIE

Cette bibliographie rassemble des ouvrages très variés : littérature pour la jeunesse (Bibliothèque verte, BT, J'ai lu, Livre de poche), essais et monographies, poésie et roman, bande dessinée, chanson et cinéma.

- | | | |
|---|---|-------------------------------|
| BERNARDIN DE SAINT PIERRE | <i>Paul et Virginie</i> | L.G.F. Poche 4166 |
| BIBLIOTHEQUE DE TRAVAIL | <i>L'île d'Ouessant</i> | B.T. n° 698 |
| BLOND (G.) | <i>L'île de la déesse</i> | L.G.F. Poche 3262 |
| BOUGAINVILLE | <i>Vers des terres inconnues</i> | Gallimard, 1975 |
| CAMERON (I.) | <i>L'île sur le toit du monde</i> | Laffont |
| | <i>Le cimetière des cachalots</i> | Coll. Plein vent, 1966 |
| CHRISTIE (A.) | <i>Dix petits nègres</i> | L.G.F. Poche policier 954 |
| COOK (Capitaine)
traduction G. RIVES | <i>Voyages autour du monde</i> | Cercle du Bibliophile |
| CONRAD (J.) | <i>Typhon</i> | Gallimard, Folio 416 |
| DAUMAL (R.) | <i>Mont Analogue</i> | Paris, Gallimard |
| DUMAS (A.) | <i>Le Comte de Monte-Christo</i> | Hachette, Bibliothèque Verte |
| DUMONT D'URVILLE (J.S.) | <i>Voyage pittoresque autour du monde</i> | Paris Guide 1840-43 |
| FILLOL (L.) | <i>L'île au diable</i> | Hachette, Bibliothèque Verte. |

FOE (D. de)	<i>Robinson Crusoe</i>	Hachette, Bibliothèque verte
FRANCE (A.)	<i>L'île des pingouins</i>	Calmann-Lévy, 1908 Bordas 1975 (textes choisis)
GAUGUIN	<i>Noa, Noa ...</i>	A. Balland, 1966 Paris, Hachette
GERBAULT (A.)	<i>A la poursuite du soleil</i>	Humanoïdes associés
GILLON (P.)	<i>Jérémie dans les îles</i>	Le livre de Poche Hachette, 2382
GOLDING (W.)	<i>Sa Majesté des Mouches</i>	Montréal Ed. Fides, 1972
GRANDBOIS (A.)	<i>Les îles de la nuit</i>	Gallimard, 1959
GRENIER (J.)	<i>Les îles</i>	Dupuis
HERGE	<i>L'île mystérieuse,</i> <i>L'île noire</i>	"
HÖLDERLIN	<i>Hypérion ou l'ermite de Grèce</i>	Mercure de France, 1965
HOMERE	<i>L'Odyssée</i>	Le Livre de Poche Gallimard, Folio 254
HORACE	<i>Odes</i>	Les Belles Lettres 1959 Coll. "Les Universités de France"
HUGO (V.)	<i>Les travailleurs de la mer</i>	Hachette, Bibliothèque Verte
KERO	<i>Les Îles de la Madeleine</i> <i>Souvenirs d'un été</i> (photographies)	Montréal - Editions de l'étincelle - 1973
LACQ (G.)	<i>Les bannis de l'Île aux huîtres</i>	Ed. GP Super 1000 - 1875
LAPEROUSE (Comte de)	<i>Voyage de La Pérouse autour du Monde</i>	Paris 1797
Monographie	<i>Paradis modernes au bord de la mer</i>	Paris Hachette 1964

LEOURIER (C.)	<i>Le messager de la grande île</i>	Paris, Hachette 1974
LONDON (J.)	<i>Jerry dans l'île</i>	Hachette, Bibliothèque Verte
LOTI (P.)	<i>Reflets sur la sombre route</i> <i>Pêcheurs d'Islande</i>	(Paris 1926) L.G.F. Poche 2271
MAILER (N.)	<i>Les nus et les Morts</i>	Albin Michel 1950
MARGERIT	<i>L'île des perroquets</i> <i>Une île si paisible</i>	Le livre de poche Hachette n° 3879 coll. Le Masque 1974
MASSEPAIN	<i>L'île aux fossiles vivants</i>	Laffont Coll. "Plein vent"
MELVILLE (H.)	<i>Mardi</i>	Paris, Ed. R. Marin
MERIMEE (P.)	<i>Colomba</i>	L.G.F. Poche 1217
MERLE (R.)	<i>L'île</i>	Gallimard, Folio 583
METRAUX (A.)	<i>L'île de Pâques</i>	Gallimard
MARIVAUX	<i>L'île des esclaves</i>	Bibliothèque de la Pleïade
MORE (T.)	<i>L'utopie</i>	Ed. Sociales Coll. Classiques du Peuple
PARENT	<i>Les îles flottantes</i>	Montreal, Cercle du Livre de France, 1972
PEREC (G.)	<i>W, ou le souvenir d'enfance</i>	Denoël, 1975
PIRANDELLO (L.)	<i>Nouvelles pour une année</i>	Gallimard, 1972
PLATON	<i>Timée, Critias (description de l'Atlantide)</i>	Garnier Flammarion GF 203
POE (E.)	<i>Les aventures d'Arthur Gordon Pym</i>	Gallimard, Folio 658
PRATT (H.)	<i>"L'île au Trésor" d'après Stevenson</i>	Les Humanoïdes associés

	<i>La ballade de la mer salée</i>	Casterman
	<i>Sous le signe du Capricorne</i>	Casterman
QUEFELLEC (H.)	<i>Les îles de la Miséricorde</i>	Presses de la Cité, 1974
	<i>Le recteur de l'Île de Sein</i>	L.G.F., Poche 656
RABELAIS	<i>III, IV et Ve livres</i>	III : Gallimard, Folio 462 IV : L.G.F. Poche, 2247
RONET (M.)	<i>L'Île des dragons</i>	J'ai lu, 1974
SARTRE (J.P.)	<i>Huis clos</i>	Gallimard, Folio, 807
SAVIGNON (A.)	<i>Les filles de la pluie</i>	Grasset
SCIASCIA (L.)	<i>Le contexte : A chacun son dû</i>	Gallimard, Folio, 1074
SEABROOK (W.B.)	<i>L'île magique</i>	J'ai lu "aventure mystérieuse", 264
SEGALEN (V.)	<i>Les immémoriaux</i>	Paris, Plon
SOPHOCLE	<i>Philoctète</i>	Gallimard, Folio 360
SOUCHERE	<i>L'Île aux requins</i>	Chez l'auteur 21 rue Cassette, 1972
STEVENSON (R.V.)	<i>L'Île au trésor</i>	Livre de Poche Hachette, n° 756
SWIFT (J.)	<i>Les voyages de Gulliver</i>	Gallimard, Folio, 597
TOURNIER (M.)	<i>Vendredi ou les limbes du Pacifique</i>	Gallimard, Folio, 959
	<i>Vendredi ou la vie sauvage d'après "Vendredi ou les limbes du Pacifique"</i>	Paris, Flammarion Folio Junior, 1971
TRIOLET (E.)	<i>A Tahiti</i>	Paris, Laffont
VERNE (J.)	<i>L'Île à hélice</i>	Hachette, Bibliothèque Verte
	<i>L'Île mystérieuse</i>	Hachette, Bibliothèque Verte
	<i>L'Île des robinsons</i>	Hachette, Bibliothèque Verte
	<i>Face au drapeau</i>	Hachette, Bibliothèque Verte
	<i>Mathias Sandorf</i>	Hachette, Bibliothèque verte
	<i>Le Sphinx des glaces</i>	

	<i>Les enfants du Capitaine Grant</i>	Hachette, Bibliothèque Verte.
VILDRAC (C.)	<i>L'Ile rose</i>	Albin Michel, 1929
VIRGILE	<i>L'Enéide</i>	Classiques Garnier
WELLS (H.G.)	<i>L'Ile du Docteur Moreau</i>	Tallandier, Coll. Aventures
ZELAZNY	<i>L'Ile des morts</i>	J'ai lu, 1974

CHANSONS

BECAUD (G.)	<i>Le bateau blanc</i>	17cm, 45 t. EGF 633
BREL (J.)	<i>Une île</i>	17cm, 45 t. Barclay 70 453
FERRE (L.)	<i>Merde à Vauban</i>	30cm, 33 t. Barclay, 90 302
MOUSTAKI (G.)	<i>Mon île de France</i>	30cm, 33 t. Pathé-Marconi 062 10 400
VIGNEAULT (G.)	<i>Ile de pierre</i>	30cm, 33 t. L'Escargot, CB 271
	<i>Si les bateaux ...</i>	30cm, 33 t. C.B.S., 880.11

FILMS

Frères TAVIANI	<i>Padre Padrone</i>
Jean DELANNOY	<i>Dieu a besoin des hommes</i> (adaptation du roman de H. Queffelec : Le recteur de l'Ile de Sein)
Kaneto SHINDO	<i>L'Ile nue</i>
BOROWCZYK	<i>Gotto île d'amour</i>
RAPPENEAU (J.P.)	<i>Le Sauvage</i>

Michelangelo ANTONIONI	<i>L'avventura</i>
Ingmar BERGMAN	<i>Mon île</i>
Peter BROOK	<i>Sa Majesté des mouches</i>
Yves BOISSET	<i>Un taxi mauve</i>
Earle C. KENTON	<i>L'île du Docteur Moreau</i>
King VIDOR	<i>L'oiseau de paradis</i>
Peter DAVES	<i>L'oiseau de paradis</i>
Mark ROBSON	<i>Retour au paradis</i>
Norman TAUROG	<i>Sous le ciel bleu d'Hawaï</i>
Allan DWAN	<i>Les îles enchantées - Iwo-Jima</i>
Frank LLOYD	<i>Les révoltés du Bounty</i>
Lewis MILESTONE	<i>Okinawa</i>
	<i>Les révoltés du Bounty (remake)</i>
Robert FLAHERTY	<i>L'homme d'Aran</i>
John Huston	<i>Dieu seul le sait</i>
David D. GRIFFITH	<i>La fleur d'amour</i>
Georges PAL	<i>Atlantis, terre engloutie</i>
Marian C. COOPER	<i>King Kong</i>

J.M. CARE, F. DEBYSER, C. ESTRADA, Cl. de QUATREBARBES

Pour l'établissement de cette bibliographie, nous nous sommes inspirés du n° 62 de l'Ecole Ouverte (juin 1979) entièrement consacré au thème de l'île, du dictionnaire des symboles et thèmes littéraires AZIZO, OLIVIERI - STRICK Nathan 1979, du livre de P. SELLIER : L'évasion Univers des lettres, Bordas, 1971.

Remerciements à toute l'équipe du B.E.L.C. pour ses précieux compléments.

TABLE DES PRINCIPALES PHASES

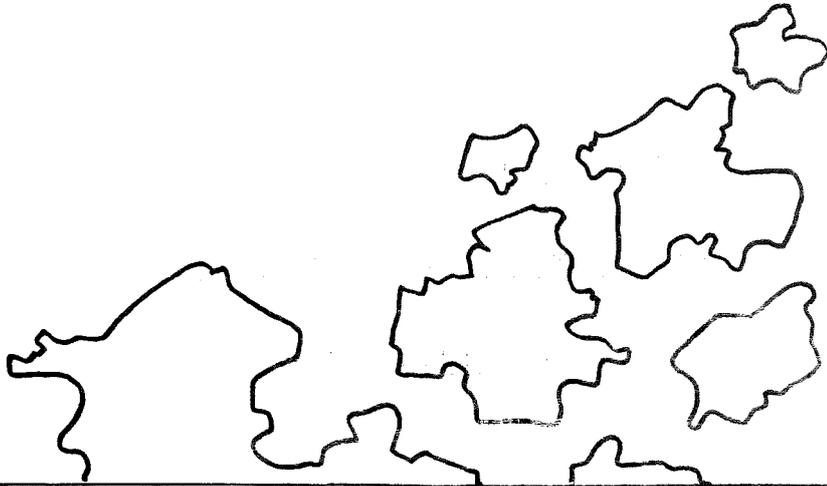
p. 1	Iles, introduction
p. 3	Modalités de travail
p. 5	Conditions matérielles
p. 6	Publics
p. 9	Exercices d'entraînement
p. 11	<u>A. LE NAUFRAGE</u>
	1. Exercices d'identification
	2. Récit du naufrage. Rêve éveillé
	3. Les naufragés
p. 15	<u>B. ARRIVEE SUR L'ILE</u>
	1. Rêve éveillé
	2. Analyse du rêve
	3. Première veillée
p. 19	<u>C. CARTE DE L'ILE</u>
	1. Cartographie
	2. Monographies
	3. Réalisation collective de la carte
	4. Légende
	5. Attribution de noms

- p. 29 D. FAUNE, FLORE, CLIMAT
1. Réalisations graphiques
 2. Monographies
 3. Climat
 4. Synthèse
- p. 33 * MATRICES POUR ENONCIATION DE PROBLEMES
- p. 37 E. INSTALLATION
1. Phase individuelle
 2. Phase collective
 3. Négociations
 4. Sociogramme
 5. Petits noms, nouvelle identité
- p. 47 F. ECHANGES : OFFRANDES
- p. 51 G. CIVILISATION DISPARUE
1. Découverte d'une civilisation disparue. Rêve éveillé
 2. Analyse du rêve
 3. Invention de messages cryptographiques
 4. Résolution de problèmes, d'énigmes
 5. Rédaction de dictons, proverbes, sentences
 6. Monographie
 7. Mime

- p. 55 H. ORGANISATION
1. Structure judiciaire
 2. Structure politique
 3. Factions, campagnes électorales, élections
 4. Structure économique
 5. Fonctions, tâches
 6. Organisation du sauvetage
- p. 57 I. RELIGION, RITES, CELEBRATIONS
1. Religion
 2. Magie
 3. Fête de ...
 4. Célébration
- p. 65 J. ECHANGES : AMBASSADES
- P. 67 K. TABOUS
- 1.2. Recherche d'interdits
 3. Sanctions
 4. Indication de thèmes
 5. Exemple : alimentation

- p. 69 L. JEUX, SPORTS ET LOISIRS
- JEUX :
1. Jeux connus : Jeu des files, course au trésor
 2. Nouveaux jeux
 3. Inventaire des jeux déjà pratiqués
- SPORTS et LOISIRS :
4. Recherche d'idées
 5. Monographie
- p. 73 Le jeu de l'île au trésor
- p. 77 M. MORALE ET VALEURS
1. Qualités et défauts dans l'île
 2. Inventaire
 3. Thèmes
 4. Anthropologie
 5. Joutes morales
 6. Inquisition
- p. 81 N. USAGES ET PROTOCOLE
1. Communication non verbale
 2. Communication verbale
 3. Hommes, femmes
 4. Tenue à table
 5. Hospitalité, accueil
 6. Honneurs, décorations, distinctions

- p. 87 O. ECHANGES : Concours, joutes
- p. 89 x EVENEMENTS, INCIDENTS, CARTES CHANCE
- p. 97 PETITE ANTHOLOGIE EN FORME D'ARCHIPEL
- p. 105 BIBLIOGRAPHIE



Fleurs qui flottez sur la mer et qu'on aperçoit au moment où on y pense le moins, algues, cadavres, mouettes endormies, vous que l'on fend de l'étrave, ah, mes îles fortunées ! Surprises du matin, espérances du soir- vous reverrai-je encore quelques fois ? Vous seules qui me délivrez de moi et en qui je puisse me reconnaître. Miroirs sans tain, cieux sans lumière, amours sans objet...

Iles. Jean Grenier



