

Penser les frontières, déconstruire les murs

9 novembre 2020



9 novembre 1989 - 9 novembre 2019

Le 9 novembre 1989, le monde célèbre la « chute du mur » de Berlin et ce qui devrait être l'entrée dans une « nouvelle » ère politique.

Trente ans plus tard, la promesse de « murs » est devenue récurrente dans la parole politique.

Quels outils l'éducation populaire peut-elle mobiliser pour accompagner la création d'alternatives solidaires ?

« Break off the wall »

Pour enfants et adultes

Créé par l'association d'éducation populaire, Underconstruction, le jeu « Break Off The Wall » est à la fois un quizz et une représentation physique d'un mur à déconstruire. Le jeu peut être organisé pour une classe ou bien dans la rue.

Il a pour objectif de sensibiliser à la prolifération des murs dans la société actuelle, mais avec la particularité de s'intéresser autant aux murs construits par les humains (frontières, murailles...) qu'aux murs naturels (mers, montagnes...) ou encore à tous ceux « qui sont dans nos têtes ».

Chaque bonne réponse au questionnaire permet aux participant·es d'aller retirer une brique, de déconstruire, petit à petit, le mur (fait de boîtes de chaussures ou de boîtes d'archives) et de découvrir une « alternative ».

« Break off The Wall » permet de mieux se représenter la multitude de murs qui nous entourent et de questionner leurs raisons d'être (politique migratoire, ségrégation, questions religieuses, sociales...).

En 2019, ritimo travaille à une version actualisée de l'outil. Le jeu sera présenté lors de la formation « [animer en ECSI autour des migrations](#) », en avril 2020.

[A télécharger, le livret de l'animateur.](#)

« Vivre la Palestine »

Pour lycéens et adultes.

Créé par la plateforme des ONG pour la Palestine, « Vivre la Palestine » est à mi-chemin entre le jeu de rôle et le jeu de plateau.



Il se joue par équipes (5 à 7 équipes, de 2 à 3 personnes) et nécessite une disponibilité sur 2 à 3 heures. Chaque équipe représente un groupe de Palestinien·nes (paysan·nes, musicien·nes, pêcheur·ses...) et chacun·e des joueur·ses se voit remettre une « carte d'identité » qui lui précise la vie de son personnage (famille, métier, ...). Pour « gagner », chaque équipe doit remplir un objectif : aller récolter des olives de l'autre côté du mur ou bien voyager de Cisjordanie à Hébron pour participer à un festival. La difficulté est de pouvoir passer les « checkpoints » tout au long du parcours, ou de réussir à convaincre le poste administratif israélien du bien-fondé du déplacement.

Si les parcours (et étapes) de chaque équipe se jouent sur le plateau, les passages aux checkpoints/poste administratif se transforment en jeu de rôle.

Le jeu permet de prendre conscience de l'impact des murs sur la vie quotidienne. Il est aussi un formidable outil de réflexion sur la liberté de circulation puisque chacun·e devra argumenter les raisons pour lesquelles son groupe doit pouvoir passer le checkpoint.

Un bon [debrief](#) doit pouvoir être organisé à la fin de la partie, pour déconstruire la colère que le jeu peut engendrer et accompagner l'émergence d'alternatives.

[En savoir + sur Vivre la Palestine.](#)

« Les murs à la Une »

Pour collégiens et lycéens.

L'outil est une variation, pensée par ritmo, de l'animation pédagogique « [La frontière à la Une](#) » du Musée de l'Immigration.



Dans un 1^{er} temps, l'animateur·rice/enseignant·e propose une sélection d'images de murs (murs de séparation, de ségrégation, murs de graffitis, murs « environnementaux »...). Chaque enfant peut en choisir une et exprime son ressenti, ce que lui dit cette image. Un échange sur les représentations différentes peut s'engager. L'animateur·trice/enseignant·e note les idées principales.

Dans un 2nd temps, les élèves se regroupent par grande thématique. Ielles vont travailler à créer une « Une » de journal : titre, illustration, légende avec la/les photos précédemment discutées et qui leur sembleront le mieux représenter le thème choisi.

Cette activité permet de sensibiliser à la fois aux inégalités mondiales, aux migrations tout en faisant de l'éducation à l'information et aux médias.

Pour composer leur « une », les élèves sont invité·es à chercher, comparer ce qui a été traité (comment) dans les médias.

L'atelier se finit avec la présentation de chaque « une » : pourquoi ce titre, pourquoi cette illustration, qu'est-elle censée apporter, se sont-elles inspirées de couvertures médiatiques récentes... Et puis échange au sein du groupe.

L'intérêt de cet atelier est qu'il peut n'être qu'une 1^e étape. Et peut amener les élèves à vouloir continuer à travailler sur le thème des murs (en faisant un travail journalistique sur les murs qui les entourent, dans leur école, leur quartier, ...) ou en prolongeant la vie de leur journal imaginé et en se lançant dans un journal d'école.

Lire aussi : [En savoir + sur le site de ritmo](#)

Image de couverture Bo&Ko, CC BY-SA 2.0. <https://www.flickr.com/photos/78419...>

- Emplacement : [Vous êtes ici : Accueil > Agir > Les outils pédagogiques >](#)
- Adresse de cet article : <https://stopcolonies.fr/Penser-les-frontieres-deconstruire-les-murs>