Tirer les ficelles

Si vous aviez le choix, votre brosse à dents serait en bois, en bambou ou en verre? Posez la question à vos élèves et invitez-les à imaginer des alternatives au plastique. Puis, à l'aide d'une pelote de ficelle, tentez de comprendre les interdépendances entre les objets plastiques qui peuplent nos vies et les acteurs de la chaine du plastique.

Pierre Gigon, éducation21

Quoi de mieux qu'une ficelle pour visualiser ces liens, pour les ressentir? Un moyen simple et accessible pour aider à penser autrement, pour aborder des thématiques complexes. À tout âge! L'éducation en vue d'un développement durable (EDD) encourage à penser en système, à identifier les interactions entre des personnes, entre les éléments d'un système naturel ou social ou, mieux, entre tout.

Voir les interdépendances

Les diverses adaptations, notamment par éducation21, du «Jeu de la ficelle»[1] développé par l'ONG Quinoa en Belgique, permettent de partir d'un fait, d'une action quotidienne, banale, habituelle, pour comprendre ce qu'elle implique, induit ou provoque. Travailler les interdépendances entre un geste, un enjeu, différents acteurs pour mieux saisir sa place, sa responsabilité, sa marge de manœuvre. Une telle façon de travailler questionne le rapport aux savoirs dans une perspective interdisciplinaire, contribue à explorer les changements de perspective. Une méthode qui apporte un supplément de sens aux apprentissages, qui encourage l'élève à se situer dans le questionnement proposé, en le reliant à ses camarades de classe. Elle offre aussi l'opportunité de créer un lien entre les apprentissages à l'école et la vie hors de l'école. «Mes ficelles en plastique»[2] proposé par éducation21, traite de notre consommation de plastique dans des versions adaptées aux cycles 1 et 2 HarmoS. Comment cette brosse à dents, cette bouteille en PET sont-elles arrivées dans ma maison? Quels circuits ont-elles suivis et quels sont les «acteurs» impliqués? Les identités du jeu, sous forme de cartes, attribuées à chaque élève vont les conduire à y réfléchir.

Cycle 1

Cycle 2

Approche systémique

Pour chaque identité (carte), certaines données sont apportées par le jeu, d'autres font partie des connaissances de l'élève. Cette masse d'informations, représentations, valeurs sert de base à la mise en lien des identités. Il s'agira alors d'interpréter les données, de les situer les unes par rapport aux autres afin de créer un lien de sens. Ou plusieurs, car la brosse à dents ou la bouteille en PET partagent parfois les mêmes étapes avant d'arriver dans la maison: le pétrole, l'usine de recyclage, la mer, la chauffeuse routière, etc. À force de passer la ficelle entre toutes ces identités, la toile d'araignée va s'agrandir, la perception de la complexité se renforcer. Chacun-e prend alors conscience que tout est relié, qu'il y a bien des relations linéaires, mais qu'elles s'intègrent dans un système plus vaste, qu'elles influencent et dont elles dépendent.

La ficelle est finalement un mode de lecture du système, un moyen pour visualiser un monde où tout se tient, ou tout est interconnecté. Il suffit de couper la ficelle entre deux identités pour voir sur qui cette coupure porte des effets! L'observation des interconnexions permet à l'élève de situer ses choix, ses responsabilités, de déconstruire certains préjugés, d'ouvrir de nouvelles manières de penser. Pour renforcer la construction de son esprit critique. Au centre de l'EDD. •

[1] le jeu de la ficelle – Quinoa: www.jeudelaficelle.net/spip.php?rubrique1
[2] «Mes ficelles en plastique», cycles 1 et 2 éducation21: www.education21.ch/fr/productions