

Texte d'accompagnement : *Le conseil des peuples d'Eurythmion*

Démarche de base engageant les Droits Humains :

Ce regroupement thématique 3 vise en priorité la compréhension des droits humains par le biais de leur mise en œuvre. En ce sens, une démarche de démocratie – fiction propose une intelligibilité des droits humains par la pratique du débat démocratie qui leur donne pleinement sens.

(Infos sur www.droitsenfant.org)

Méthode :

a) Procédure d'animation à partir de la situation problème :

Adaptée pour des enfants à partir de 10-11 ans, cette procédure repose en premier lieu sur la présentation de la problématique par l'enseignant. Pour qu'elle prenne pleinement sens, il importe qu'elle s'inscrive dans une séquence SHS – MSN traitant d'une thématique concordante, au mieux dans l'étude d'une question socialement vive (FG).

L'animation repose sur un groupe classe tenant au minimum deux prises de position opposées. Le but est atteint lorsque les élèves, en comparant leurs arguments, parviennent à une position plus nuancée et plus complexe, qu'un simple « pour ou contre » décontextualisé.

b) Procédure d'animation à partir de l'histoire introductive liée au jeu « Politeias » :

L'immersion par l'histoire, et par l'identification à l'un des groupes de personnages, permet d'utiliser le jeu « Politeias » au cycle 2. En se basant sur les règles du jeu (voir sous « jeu Politeias ») l'enseignant-e, après avoir invité les élèves à endosser leur rôle fictif, organise le débat en demandant aux enfants de formuler des propositions en vue d'un vote, tout en visant le fait que seules les lois satisfaisant à une entente minimale ont une chance de perdurer.

Il est conseillé de comparer les lois produites par les élèves aux conventions et déclarations des Droits Humains, liés à des problématiques identifiées comme semblables.

Description générale de l'antique civilisation d'Eurythmion et du mode de vie de ses peuplades :

Le monde d'Eurythmion est peuplé de nombreuses créatures fantastiques. Certaines sont bien connues. Il y a évidemment des fées, des dragons, des sirènes, des sphinx... Mais il y a aussi quatre espèces de créatures beaucoup moins connues et très particulières : les Zefligues, les Borkx, les Drydes et les Franés.

Les Zefligues vivent dans la grande forêt de l'Est. Ils habitent dans les arbres, se nourrissent de fruits et de fleurs. Ils sont grands, minces, et leur peau vert clair est toujours couverte de gouttes de rosée parfumée. Ils ne travaillent pas, car la forêt leur apporte tout ce qu'il leur faut pour vivre bien et très longtemps. Très pacifiques, les Zefligues peuvent cependant devenir très agressifs si leur forêt est menacée par des étrangers.

Les Borkx vivent dans les chaînes de montagnes du Nord. Cette région est si vaste que personne ne sait vraiment jusqu'où elle va. Les Borkx ne s'intéressent pas tellement aux montagnes, mais bien plutôt à ce qu'il y a dessous. Dotés naturellement de longues griffes plates quasi indestructibles, ces êtres trapus et nantis d'une force colossale, creusent les montagnes pour en extraire quantité de minerais divers qu'ils fondent pour en faire des lingots qu'ils vont ensuite vendre ou échanger.

Les Drydes vivent dans l'océan qui s'étend à l'Ouest des terres d'Eurythmion. Ce sont des créatures aquatiques, mais qui peuvent tout aussi bien vivre sous l'eau que sur l'eau. Dotés de nageoires rétractibles, ces êtres peuvent également marcher sur terre au besoin, bien qu'ils n'aiment pas beaucoup ça. Ils aiment rester entre eux. On les voit de temps en temps échanger du poisson contre des outils en acier, dont ils se servent pour sculpter des bijoux de corail, qu'ils apprécient tout particulièrement.

Les Franes vivent un peu partout. Ils sont nomades. Ce sont de robustes créatures pouvant porter sans peine de lourde charge et marcher plusieurs jours sans boire ni manger. Les Franes sont tous commerçants. Ils achètent notamment les lingots des Borkx, pour les revendre à bon prix en ville aux nombreux artisans. Les Franes sont réputés pour leur mauvais caractère, et sont toujours très durs en affaires. Les Franes âgés, devenus tous très riches, vivent généralement sur de magnifiques bateaux qui sillonnent le grand océan.

Au Sud des terres d'Eurythmion, il y a une ville qui s'appelle « Cratopolis ». Elle est peuplée par les « Michmis » qui ne sont pas exactement des créatures en tant que telles, mais des métissages de Borkx avec des Zefligues, ou de Franes avec des Drydes, ou un peu de tout ça à la fois. Ces êtres aux formes diverses et variées travaillent généralement comme artisans. Ils préfèrent vivre en ville, car ils ne sont pas très à leur aise, ni à la montagne, ni à la mer, ni en forêt. Avec le temps, les Michmis sont de plus en plus nombreux, et leur ville doit être très bien organisée. Cratopolis a ainsi de belles rues, un système d'irrigation et d'évacuation des eaux, des écoles, des théâtres et une administration pour gérer tout ça.

Au centre de Cratopolis, il y a un bâtiment très particulier. Il a la forme d'un grand cylindre. Dedans, il n'y a que des sièges disposés en cercle. C'est le « Conseil des peuples ». C'est ici que tous les trois mois, des représentants des Zefligues, des Borkx, des Drydes, des Franes et des Michmis se réunissent pour s'organiser entre eux, afin que chacun puisse vivre en paix sur Eurythmion.

T21. Gouvernance :

« Si tous les citoyens ont les mêmes droits, est-ce que tous peuvent les exercer au même titre ? »

Situation problème synthétique :

Alors que la quasi-totalité des pays du globe sont membres de l'ONU, et que par voie de conséquence ils sont sensés promouvoir les droits humains, notamment l'égalité de tous devant la loi, la plupart des systèmes gouvernementaux refusent à leurs étrangers résidents de longue durée (voire depuis plusieurs générations) d'accéder pleinement aux mêmes droits que leurs nationaux, notamment en terme de votation et d'éligibilité ? Pourquoi un tel état de fait ? Est-il ou non légitime et en quoi ?

Histoire introductive liée au jeu Politeias :

Au Conseil des peuples, les Franes sont très contrariés. En effet, quand ils viennent livrer leurs marchandises en ville, ils ont l'habitude, depuis des générations, de passer quelque temps dans des hôtels pour fêter leur bonnes affaires. Ils aimeraient aussi profiter d'un magnifique jardin de Cratopolis, mais les Michmis leur en interdisent l'accès. Ce jardin est réservé exclusivement aux Michmis. Ce sont eux qui l'ont aménagé, eux qui l'entretiennent et eux qui en profitent. Les Michmis reprochent aux Franes d'être bruyants et bagarreurs, et ne veulent pas qu'ils perturbent le calme et la beauté de leur magnifique jardin. Les Franes rétorquent qu'ils savent aussi se comporter calmement, et que sans leurs marchandises, les Michmis n'auraient pas pu prospérer, et n'auraient assurément pas pu construire ce magnifique jardin. Les Franes estiment donc légitime de pouvoir aussi en profiter.

T22. Transformation de la vie rurale :

« Est-ce que les besoins d'une majorité prédominent forcément sur ceux des minorités ? »

Situation problème synthétique :

En ce début de troisième millénaire, on estime que près de la moitié de l'humanité vit en ville. De ce fait, la vie rurale s'est profondément modifiée de manière à satisfaire les besoins alimentaires de personnes ne contribuant plus directement (par leur travail) à produire les ressources alimentaires. Nombre de groupes humains, souvent héritiers de traditions séculaires et vivant en osmose avec leur environnement, se retrouvent soumis, pour survivre, au dictat d'une agriculture mondialisée et contrôlée en fonction des besoins citadins. Est-ce que cet état de fait légitime la suprématie des droits consuméristes des citadins sur les droits autarciques des sociétés rurales ? En quoi cette situation est juste ou du moins justifiable ?

Histoire introductive liée au jeu Politeias :

Au Conseil des peuples, les Michmis interpellent les Zefligues, car ils souhaitent pouvoir aller cueillir des fruits dans la grande forêt. Les Zefligues ne sont pas du tout d'accord. Toute la forêt leur appartient, fruits y compris. Mais, les Michmis leur signalent qu'il y a bien plus de fruits que les Zefligues n'en ont besoin mais que, par contre, les Michmis ont vraiment besoin de manger des fruits pour rester en bonne santé. Les Zefligues ne sont pas très convaincus pour autant. Ils ont peur qu'avec le temps, les Michmis, qui sont de plus en plus nombreux, viennent leur prendre toujours plus de fruits, et qu'à la fin, ils se sentent même plus chez eux dans leur propre forêt.

T23. Aménagement du territoire (urbain, rural) :

« Dans quelle mesure l'Etat peut imposer à l'individu une limitation de son droit d'établissement ? »

Situation problème synthétique :

La liberté de l'individu constitue un des piliers centraux des droits humains. En ce sens, tout un chacun devrait avoir la possibilité de résider où bon lui semble, dans la mesure il ne dérange pas autrui dans l'exercice de ce même droit. Pourtant, quantité de lieux sont interdits à l'habitation, au point même d'en chasser les habitants (comme dans le cas des réserves naturelles). Quelles sont donc les raisons supérieures à la liberté individuelle qui justifient cet état de fait ?

Histoire introductive liée au jeu « Politeias » :

Au Conseil des peuples, les Drydes interpellent les Franes. Enfin, plus spécialement les Franes âgés qui vivent sur de grands bateaux naviguant sur l'océan. Les Drydes sont exaspérés par ces bateaux de Franes, qui vont et viennent où bon leur semble sur l'océan, alors que cet océan est avant tout le milieu naturel des Drydes. De plus, ces gros navires font peur aux petites sirènes, qui sont depuis toujours les meilleures amies des Drydes. Les Drydes réclament donc qu'au moins la moitié de l'océan soit interdite à la navigation. Les Franes rétorquent qu'ils ne font rien de mal, et que l'océan n'est pas la propriété exclusive des Drydes.

T24. Biens publics mondiaux / Biens publics locaux :

« Qui revendique des droits sur ce qui n'appartient à personne en particulier ? »

Situation problème synthétique :

Par définition, un espace public appartient à tous, et de ce fait, à personne en particulier. Ce sont les collectivités qui en sont propriétaires, et en définissent donc les règles d'usage. Mais qu'est-ce exactement qu'une collectivité ? Un groupe d'individus ? L'Etat ? Les institutions gouvernementales ? N'est-ce pas au bout du compte une chose abstraite, voire arbitrairement définie par une ou quelques personnes ? Mais en quoi une telle réalité « floue » aurait davantage de légitimité pour posséder et gérer un lieu, qu'un individu bien concret ?

Histoire introductive liée au jeu Politeias :

Alors que le Conseil des peuples est officiellement en congé, les Michmis se sont réunis entre eux à l'improviste. Le débat du jour tourne de nouveau autour du jardin. En effet, certains Michmis, qui ont des ancêtres Zefligues, ont tendance à se regrouper toujours à l'orée des grands arbres, alors que les autres Michmis aimeraient aussi profiter de cet endroit agréable. Mais les Michmis d'origine Zefligues viennent toujours en groupe très tôt, les jours de congés, et restent ensuite plantés là toute la journée. Ces Michmis, un peu Zefligues, ont en effet la peau plus sensible que les autres, et ils apprécient de ce fait tout particulièrement l'ombre des arbres. Les autres Michmis leur signalent qu'ils n'ont qu'à prendre un parasol pour protéger leur épiderme, et être plus disposés au partage.

T25. Coopération / Solidarité / Partenariats :

« Quelles sont les limites du devoir d'entraide ? »

Situation problème synthétique :

L'exercice des droits humains en plénitude implique des conditions de vie qui n'entravent (telle l'extrême pauvreté) pas directement le dit exercice des dits droits. En ce sens, il existerait un devoir d'entraide des plus favorisés envers les plus défavorisés. Mais qui décide des modalités de cette entraide ? L'aidé, l'aidant, les deux ? Comment ? Et si l'aidant estime que l'aidé est en partie cause de sa détresse, mais que l'aidé au contraire estime qu'il est la victime d'actions antérieures ou collatérales de l'aidant, qui doit obtenir ultimement gain de cause ? Est-ce qu'aider donne forcément un droit décisionnel prioritaire ou inversement ?

Histoire introductive liée au jeu Politeias :

Les Zefligues n'aiment pas venir au Conseil des peuples, car ils doivent sortir de leur forêt, et leur peau, très sensible, souffre alors beaucoup du magnifique soleil qui brille presque tous les jours sur Eurythmion. Bien sûr, ils essaient de se protéger avec des feuilles, mais ça ne fonctionne pas très bien. Pourtant, il existerait une solution. Il y a un métal rare, la « climatite », qui est extrêmement léger, retient l'humidité et ne laisse pas passer la chaleur. Il est possible d'en faire d'élégantes armures qui protégeraient parfaitement les Zefligues du soleil, lorsque ceux-ci devraient sortir de leur forêt. Mais ce métal est très difficile à trouver, et les Borkx n'ont pas très envie d'aller en chercher. De plus il est également très délicat à travailler, ce qui demanderait aux artisans Michmis beaucoup de temps. Enfin, comme les Zefligues ne travaillent pas, ils n'ont pas de quoi payer ni les Borkx, ni les Michmis. Pourtant, est-ce une bonne raison pour les exposer à de terriblement douloureux coups de soleil chaque fois qu'ils viennent au Conseil des peuples ?

T26. Compréhension interculturelle et paix :

« Les droits universaux, garant de la paix dans la diversité, ne sont-ils pas simplement ceux de la culture dominante ? »

Situation problème synthétique :

Les droits humains (pensés au XVIII^e siècle au travers de la Révolution Française ou de l'Indépendance des Etats-Unis d'Amérique) mondialement institutionnalisés par la création de l'ONU au lendemain de la Seconde Guerre mondiale, sont-ils de ce fait universellement légitimes ? Qu'est-ce qui fait que la conception occidentale de l'Humain aurait une autorité supérieure à des conceptions parfois plurimillénaires de l'Humanité, lorsque notamment il y a divergence sur des points de mœurs ou de croyances ?

Histoire introductive liée au jeu Politeias :

Les Michmis sont les inventeurs du Conseil des peuples. Ils l'ont créé, car avant entre les divers métissages, il y avait souvent des conflits, parfois même très violents. Les Michmis se sont donc rendu compte que la discussion et le compromis étaient la meilleure façon de vivre ensemble. Leur idée avait convaincu les autres peuples d'Eurythmion, et c'est ainsi que fut fondé le Conseil des peuples. Cependant, très au Nord dans les montagnes, certains Borkx ne viennent jamais au Conseil. Ils considèrent que le mélange d'idées est finalement toujours favorable aux Michmis qui sont des mélanges de créatures. Ces Borkx du grand Nord trouvent qu'ils n'ont rien à gagner à discuter avec les autres, et qu'ils sont bien mieux entre eux, comme c'est le cas depuis des milliers d'années.

T27. Diversité culturelle :

« Jusqu'à quel point peut-on tolérer ce qui est différent ? »

Situation problème synthétique :

Comment départager deux groupes culturels, qui revendiquent chacun l'application du principe de tolérance, afin de conserver une coutume, que l'autre considère comme fondamentalement inacceptable ?

Histoire introductive liée au jeu Politeias :

Les Michmis d'origine Borkx ont parfois hérité de leurs ancêtres de longues griffes. Mais, en ville avoir des griffes, ce n'est pas toujours très pratique. C'est même parfois dangereux. Par exemple, une fois, alors qu'il y avait foule, un Michmi avec de longues griffes a mis sa main devant la bouche en éternuant, et sans faire exprès, a blessé un Dryde qui était juste devant lui. Plusieurs Michmis souhaiteraient que les griffes soient interdites en ville, ou en tout cas coupées très court. Mais les Michmis ayant des ancêtres Borkx trouvent scandaleux qu'on leur demande de se mutiler, alors que les autres Michmis peuvent garder toutes leurs caractéristiques.

T28. Migrations :

« *Est-ce que tout un chacun peut vivre où il veut ?* »

Situation problème synthétique :

Pouvoir choisir librement son pays de résidence apparaît en toute logique comme une expression de la liberté à laquelle tout individu a droit. Pourtant, nombre de pays industrialisés considèrent qu'il est nécessaire de limiter l'accès à leur territoire. En quoi une telle limitation est ou n'est pas légitime ?

Histoire introductive liée au jeu Politeias :

Certains Borkx, souvent des jeunes, n'ont pas forcément envie de passer leur vie à creuser la montagne. Ils aimeraient découvrir le monde, aller en ville ou faire de la planche à voile. Ainsi, depuis quelques temps, plusieurs jeunes Borkx se sont installés à Cratopolis. Mais les Michmis s'en inquiètent. Ces jeunes Borkx ne sont pas artisans, ils n'ont pas beaucoup d'argent car ils ne vont pas souvent travailler dans les mines, et ils passent beaucoup de temps entre eux à faire la fête. Les Michmis ont donc envie de limiter l'accès à Cratopolis aux non-Michmis pour une durée définie au terme de laquelle ils devraient retourner chez eux.

T29. Richesse et pauvreté (indicateurs) :

« *Voulons-nous tous la même chose ?* »

Situation problème synthétique :

Longtemps limité au Produit Intérieur Brut par habitant, l'indicateur de richesse ou de pauvreté d'un pays reposait sur la seule prospérité financière. Aujourd'hui, les indicateurs sont plus complexes et intègrent des paramètres dits de qualité de vie, allant jusqu'à tenter de définir un taux de bonheur en fonction des pays. Nonobstant le fait que le classement de pays en fonction du bonheur présente bien des similitudes avec le classement en fonction du PIB, il en découle qu'un tel classement n'a de sens que si tous les individus, indépendamment de leur diversité, ont finalement tous les mêmes critères de bonheur ? Mais est-ce effectivement le cas ?

Histoire introductive liée au jeu Politeias :

Au Conseil des peuples, les représentants de toutes les créatures sont inquiets. Depuis quelques temps, on voit des choses aberrantes : des Zefligues veulent quitter la forêt, des Borkx ne veulent plus travailler, des Franes en ont assez de marcher, et des Drydes passent de plus en plus de temps hors de l'eau. Une nouvelle idée est partagée par ces créatures atypiques. « Chacun peut vivre comme il le veut indépendamment de son origine ». Mais si une telle idée devenait majoritaire, ne serait-ce pas la fin de la vie harmonieuse sur Eurythmion ? Cela apporterait assurément bien plus de problèmes que d'avantages, estiment nombre de représentants. Mais, quelques-uns d'entre eux considèrent que si l'on refuse la liberté à certains atypiques, il n'est plus légitime de la revendiquer pour soi.

T30. Commerce mondial :

« Est-ce qu'il existe un commerce vraiment équitable ? »

Situation problème synthétique :

En théorie, la légitimité de l'économie capitaliste repose sur la justesse de toute transaction commerciale entre un vendeur, qui tire bénéfice d'un bien ou d'un service qu'il produit, et un acheteur, qui tire également profit de son acquisition. Il y aurait donc un « juste prix » garantissant la satisfaction des deux parties. Néanmoins, vendeur comme acheteur ont un intérêt divergent, l'un à vendre au plus cher et l'autre à acheter au meilleur marché. Cette tendance crée des « prix injustes », d'autant plus qu'ils varieront sensiblement en fonction de la disproportion entre l'offre et la demande. Ainsi, un objet aura davantage de valeur si il est davantage convoité, ou inversement, et ce indépendamment de ce que cet objet valait au départ. Mais ne serait-il pas plus « juste » que les prix ne soient pas déterminés par l'intérêt égoïste des parties engagées dans une transaction, mais plutôt par une autorité plus « impartiale », tenant par exemple compte de l'effort fourni ou de la nécessité d'usage ?

Histoire introductive liée au jeu « Politeias » :

Au Conseil des peuples, la Commission du Commerce est en émoi. Cette commission se compose de représentant des producteurs Borkx, des transporteurs Franés et des artisans Michmis. Chacun se plaint que les autres réclament des prix trop élevés pour leurs produits ou leurs prestations. Afin d'éviter que le conflit ne dégénère, la Commission du Commerce en appelle à l'arbitrage du Conseil, afin que celui-ci fixent des prix par votation. Mais certains membres du Conseil des peuples n'aiment pas cette idée. Ils soulignent que si les prix sont fixés arbitrairement, cela motivera moins les Borkx à creuser profond pour trouver le meilleur minerai, que les artisans Michmis cesseront de rivaliser d'excellence et que les Franés n'auront pas de raison de se presser pour livrer les marchandises. En fait, ce serait la fin du commerce.