

5° SENSIBLES
ES ALTRUISTES

J'aimerais
la paix dans
le monde

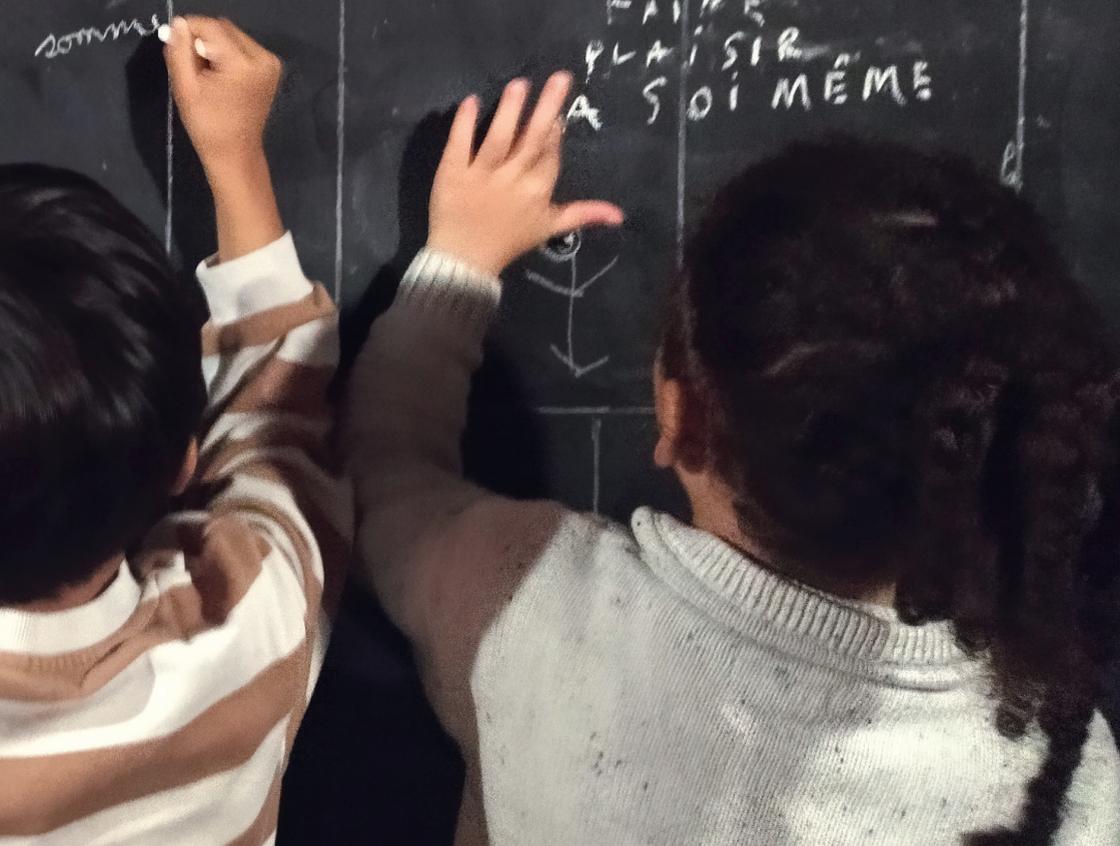
L'imag

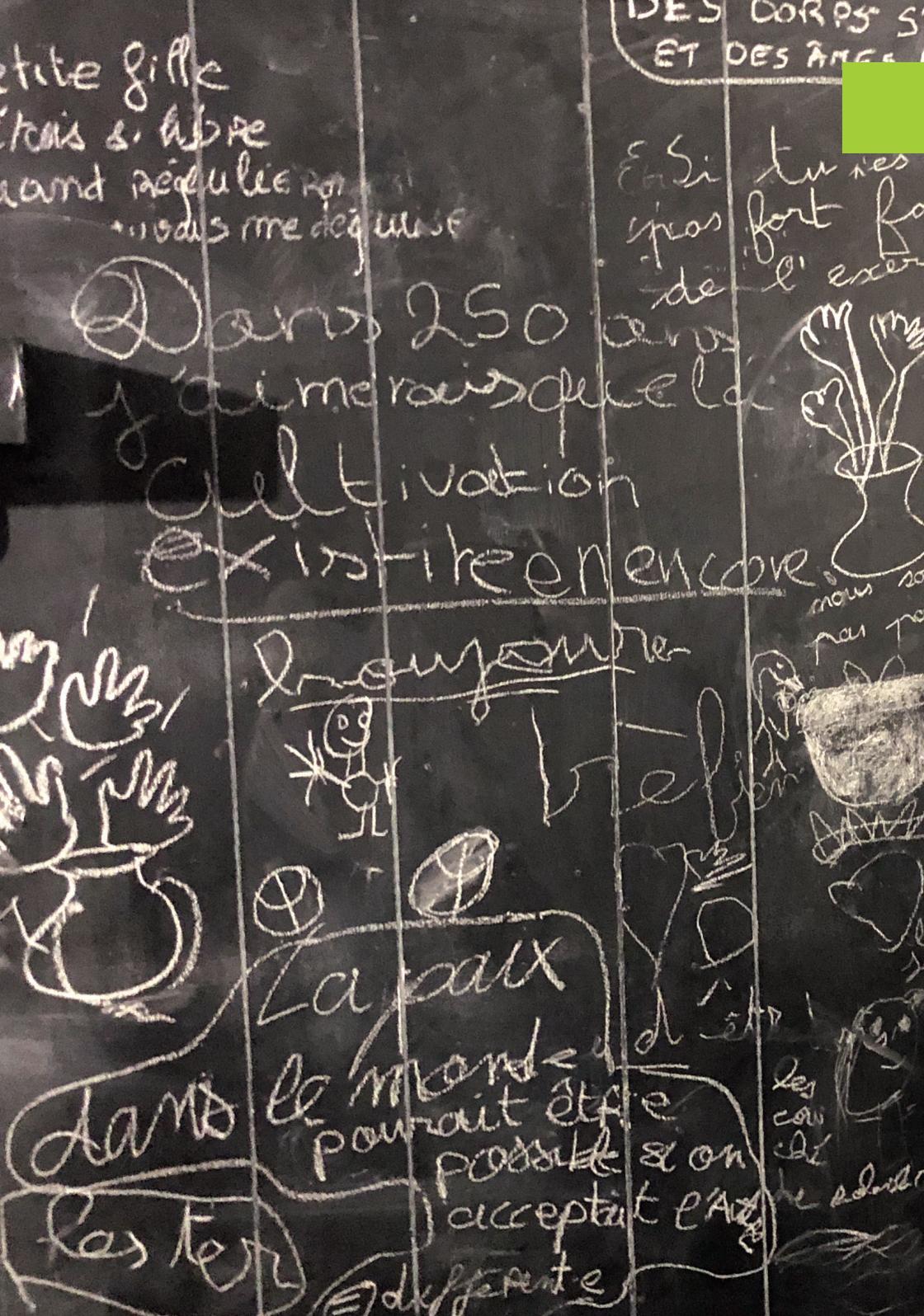
FAIRE DE LA PHILOSOPHIE UN JEU D'ENFANT

Une expérience créative et
citoyenne sur le sens du partage

20mm

FAIRE
PLAISIR
A SOI MEME





[ÉDITO]

Bienvenue dans le grand laboratoire de l'imaginaire !

L'imaginaire est cet immense laboratoire où les adultes comme les enfants peuvent modeler, dessiner, redessiner à l'infini les situations, les dilemmes, les problèmes qui les travaillent. C'est ce qui oriente ma démarche de création quand j'invite des personnes que je rencontre à partager collectivement des expériences de pensée qui questionnent le vivre-ensemble. La Caravane, petit théâtre ambulant, est le moyen de transport que je leur propose pour vivre la philosophie comme un jeu d'enfant.

Ce cahier témoigne d'un projet d'éducation artistique et culturelle conçu comme une traversée philosophique depuis l'antre de la Caravane jusqu'à l'écriture d'une épopée dans les salles de classe. J'ai envisagé cette traversée avec l'idée que penser le monde, c'est l'inventer. Faire coexister nos imaginaires pour écrire une fiction commune c'est se réapproprier notre capacité d'agir le réel, et tenter, à notre échelle, à la manière de Fernand Deligny, d'y « pouvoir quelque chose ».

Les enfants de l'école Jean-Jaurès 1 à Mérignac se sont lancés joyeusement dans l'aventure, armés de leurs idées et de leurs pensées. Dans la Caravane, ils ont inventé leur liberté, reconnu leurs différences, et élaborés autant de scénarios que de nouveaux possibles. Puis ils ont repoussé les murs de leur classe pour se perdre sur une île déserte et dessiner de nouvelles manières de vivre ensemble.

Perdus sur une île, l'épopée que nous avons écrite ensemble, est une réponse combative au scénario dystopique de *Sa Majesté des mouches* de William Golding. Tandis que l'auteur imaginait un monde où le retour à l'état sauvage conduisait les enfants à faire régner la violence et la loi du plus fort, les élèves de CM ont su, en suivant les situations puisées dans le roman de Golding, au fil des questions que je leur posais, construire une société juste et fraternelle. De nos échanges philosophiques et de cette écriture collective, est née cette fiction utopique, nourrie d'un sens profond du partage.

Laurence Poueyto

[LE VOYAGE EN CARAVERNE]



Des histoires et des questions à partager

Laurence Poueyto a installé son petit théâtre ambulant, La Caraverne, dans la cour de l'école Jean Jaurès 1 et devant le Centre social et culturel Le Puzzle à Mérignac en novembre 2024. Une scène où elle conte des histoires et invite petits et grands à s'exercer à la philosophie. Ainsi viennent quelques questions à partager : Comment préparer une soupe qui tienne compte des singularités et des goûts de chacun des convives ? Si vous aviez un anneau d'invisibilité, qu'oseriez-vous faire ? Si au temps des premiers hommes vous aviez découvert le feu, l'auriez-vous gardé pour vous ou l'auriez-vous partagé ?



[LES PETITS REPORTERS]

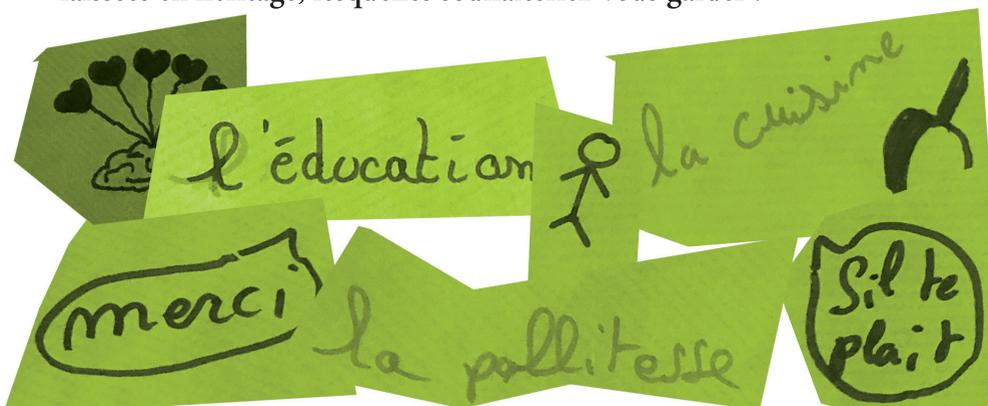
Des pensées échangées entre des enfants et des adultes

Après avoir fait l'expérience de la Caravane, quelques enfants sont allés à la rencontre d'habitants du quartier Capeyron pour s'interroger avec eux sur le thème de la transmission. Chemin faisant s'est dessinée une fresque de questions et de réponses.

Que souhaiteriez-vous qu'il reste de notre monde dans 250 ans ?



Parmi toutes les choses que les générations précédentes nous ont laissées en héritage, lesquelles souhaiteriez-vous garder ?



Y a-t-il un savoir-faire que vous aimeriez transmettre aux générations suivantes ?



Dans 250 ans, qu'est-ce que vous aimeriez faire disparaître de notre monde ?



[PERDUS SUR UNE ÎLE]

L'invention d'une épopée philosophique

Des ateliers d'écriture collective pour chercher un art de vivre ensemble

Ont participé à ces ateliers animés par Laurence Poueyto :

Esther, Lina, Lycia, Lucie, Mathias, Anna, Ilena, Ranime, Agathe, Mama Khoumba, Sabèly, Atoumane, Roman, Georges-Nelson, Areej, Zadig, Elvine, Valentin, Margaux, Lily, Chloé, Ines, Clotilde, Evan, Thais, Eva, Mathéo, Emma De Luna, Lila, Leon, Elliot, Mabdi, Dhakshina, Lucie, Santiago, Charline, Zeld, Inacio, Lucie, Hanaa, Mathis, Edgar, Eyden, Kallixto, Mona, Chrissy, Rachel, Manéa, Nielkan, Thomas, Luc, Soraya, Stefan.

Voici leur récit.

CHAPITRE 1 L'appel de la conque

Où l'on découvre comment l'histoire commence



« Le garçon blond descend les derniers rochers et se dirige vers la lagune en regardant où il pose les pieds. »¹ Son corps d'enfant est couvert de bleus et d'égratignures. Il se dégage des lianes, se faufile entre les branches et sort de la jungle. La mer s'étend à l'infini sous le soleil. La côte est couverte de palmiers. Il ferme les yeux un instant, se souvient : l'envol pour un séjour linguistique dans un pays inconnu ; l'avion rempli d'enfants qu'il ne connaît pas ; leurs rires joyeux traversant les nuages. Puis, les turbulences, la chute, le trou noir. Et maintenant lui, seul, perdu sur une île. Il doit bien y avoir d'autres survivants. L'avion, où est-il ?

Le garçon blond traverse la plage. Il se dirige vers l'eau turquoise, guette de tous les côtés le moindre mouvement. Il plonge dans la mer pour se rafraîchir quand il aperçoit une belle conque couleur ivoire. Il la ramasse et lui vient une idée. Il arrondit ses lèvres, envoie une giclée d'air dans le coquillage d'où sort un son puissant. Il recommence l'opération, prend une inspiration profonde et souffle de toutes ses forces. Une note vibre, se répand sur la plage et dans la forêt. Il attend un moment. Rien ne se passe.

Peu à peu, des dizaines de silhouettes se dessinent à l'horizon. Elles arrivent de la plage, de la forêt. Ce sont des enfants de six à douze ans environ, garçons et filles mélangés. Apeurés, épuisés, ils reprennent espoir à l'appel de la conque. Le garçon blond reconnaît ses camarades de l'avion. Tous s'assoient autour de lui, sauf quatre jeunes vêtus de noir, un peu plus âgés que les autres, qui se tiennent à l'écart. Le garçon blond compte. Ils sont trente. Ils ont donc tous survécu à l'accident. Seuls manquent les adultes, les animateurs et les deux pilotes de l'avion. Ils ont dû se noyer.

Le garçon blond rassemble son courage et ses dernières forces. Il prend la parole :

— Bonjour mes amis, je m'appelle Ralph. Nous avons survécu à un terrible accident. Nous sommes seuls sur cette île. Nous devons nous organiser pour survivre en attendant l'arrivée des secours.

¹ Première phrase de *Sa Majesté des mouches*, William Golding (1954)



Un des jeunes aux habits noirs, plus grand que les autres, s'avance vers Ralph. Il l'interrompt d'un ton provocateur :

— Hé frère, la première chose qu'on doit faire c'est choisir un chef pour prendre des décisions !

— Oui peut-être, répond Ralph, mais comment le choisit-on ?

— Ce sera moi ! Je m'appelle Jack, j'ai treize ans, je suis le plus âgé et le plus fort ici. Je serai votre chef.



Êtes-vous d'accord avec Jack ?

A-t-on besoin d'un chef ?

Comment le choisir ?

CHAPITRE 2

Choisir un chef

Où l'on parle du rôle et des qualités du chef

Un tumulte s'élève de l'assemblée des enfants en proie à mille questionnements. Ralph souffle dans la conque pour rétablir le silence.

— On ne s'entend plus, dit-il. Je propose que celui ou celle qui souhaite s'exprimer prenne la conque. Ce sera notre bâton de parole.

Une fillette de dix ans se lève et réclame la conque.

— Je m'appelle Cassidy. Je pense que nous devons voter pour élire un chef qui nous aidera à nous organiser. S'autoproclamer chef, c'est de la dictature ! Je propose que Jack et Ralph se présentent. Voyons lequel des deux est capable de nous aider au mieux à nous débrouiller et à trouver des secours.

Les enfants approuvent la proposition de Cassidy.

— Moi, dit Jack, comme je suis plus âgé, j'ai plus d'expérience. Je suis le plus grand et j'ai la force de casser des branches pour construire des abris.

— Moi, dit Ralph, j'ai trouvé la conque et j'en ai fait un moyen de nous rassembler. Je souhaite que nous trouvions une organisation commune pour vivre ensemble. Je favoriserai la solidarité, l'égalité et la liberté de chacun. J'ai avant tout à cœur de nous protéger, de nous aider à survivre.

Après leurs discours, Ralph est élu avec vingt-quatre voix contre cinq pour Jack qui lance à son adversaire des regards furibonds.

Ralph reprend la parole :

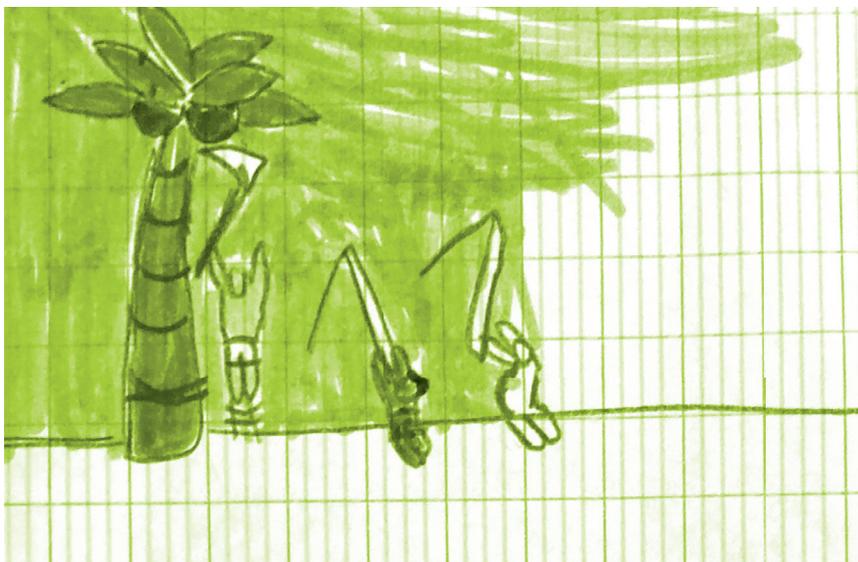
— Commençons par créer des groupes pour explorer l'île, et voyons ce qu'elle peut nous offrir pour survivre.

Il se tourne vers Jack et ses acolytes, Ronaldo, Michelin et Vinicius :



— Comme vous êtes les plus âgés, je vous propose d'être chacun le chef d'un groupe d'exploration.

Ralph espère en faire des alliés. La manœuvre semble opérer. Les quatre amis, flattés par cette reconnaissance, acceptent leur mission. Chaque groupe d'enfants s'élançe alors derrière son chef dans une direction différente pour explorer l'île.



Au bout d'une heure, Ralph aperçoit au loin Jack, Ronaldo, Michelin et Vinicius affalés sur le sable en train de somnoler. Il s'approche d'eux et leur demande pourquoi ils ne guident pas leur groupe.

— Parce qu'on est des chefs, rétorque Jack.

— Ouais, dit Michelin, on leur a donné des ordres et maintenant c'est à eux de bosser !

— Non, dit Ralph. En tant que chef, vous devez montrer l'exemple.

Face à l'inaptitude de Jack et de ses amis, Ralph décide qu'il est grand temps d'organiser le fonctionnement de leur petite société.

Comment répartir le travail et organiser la vie sur l'île ?

Quelles tâches accomplir pour survivre ?

CHAPITRE 3

Des missions et des groupes

Où l'on réfléchit à l'organisation du travail

Ralph souffle dans la conque pour réunir les enfants. Les différents groupes racontent ce qu'ils ont découvert au cours de leur exploration. L'île dispose de sources d'eau potable et de rivières pour se laver. Elle regorge de cocotiers, de manguiers et de poissons frais pour subvenir à leurs besoins. Dans la carlingue de l'avion, les explorateurs ont trouvé vêtements, allumettes, stylos, cahiers, bouteilles, outils et provisions diverses. Mais aucun adulte. Nulle part.

— Bien, dit Ralph, voyons comment survivre grâce à toutes ces ressources. Je vous propose de définir différentes missions et d'élire celles et ceux qui nous semblent les plus aptes à les mener.

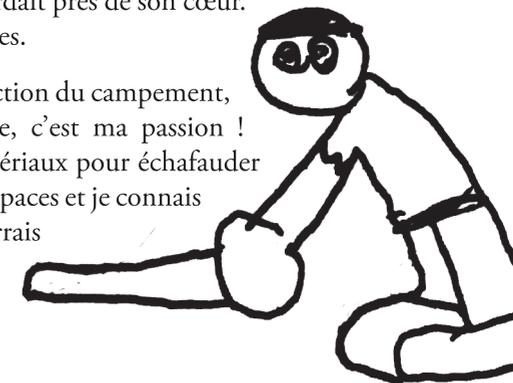
Kassidy réclame la conque et prend la parole :

Il faut avant tout créer une équipe pour chercher du secours ! dit-elle. Nous pourrions rassembler d'autres conques pour nous faire entendre au bout de l'océan, dessiner des SOS sur le sable pour être vus depuis le ciel, lancer des bouteilles à la mer en direction des marins, ramasser du bois et faire un grand feu pour nous signaler dans la nuit.

Kassidy est élue à l'unanimité et quatre enfants de six à sept ans rejoignent l'équipe Secours.

Un garçon pâle et timide réclame à son tour la conque. En tremblant, il sort de la poche de sa veste un carnet qu'il gardait près de son cœur. Il l'ouvre et montre ses croquis de cabanes.

— Je propose de mener l'équipe Construction du campement, dit-il. Plus tard, je veux être architecte, c'est ma passion ! Je sais comment assembler forces et matériaux pour échafauder des cabanes solides. Je sais organiser les espaces et je connais les rudiments de la maçonnerie. Je pourrais être le maître d'œuvre de notre chantier.



La voix rauque de Michelin s'élève alors dans l'assemblée :

— Toi, chef de construction ? Mais tu es un vrai Gringalet ! Tu saurais à peine porter des brindilles tellement tu es maigrichon. Je pense que je serais un meilleur chef.

Malgré les protestations de Michelin, Le Gringalet est élu chef de l'équipe Construction. Quatre volontaires le rejoignent.

Vinicius, un garçon bien bâti, assis à côté de Jack, s'empare alors de la conque :

— Je propose de guider une équipe de Pêcheurs ! Depuis ma naissance, je taquine le loup de mer ou la dorade. J'ai toujours du fil de pêche sur moi, dit-il en exhibant un rouleau de nylon. Avec ça, nous allons fabriquer des cannes.

Vinicius sait convaincre l'assemblée. Quatre enfants de huit à onze ans rejoignent son groupe.

Une fille nommée Gertrude est à son tour élue pour mener une mission Cueillette avec cinq volontaires. Ils rapporteront des fruits et de l'eau potable.

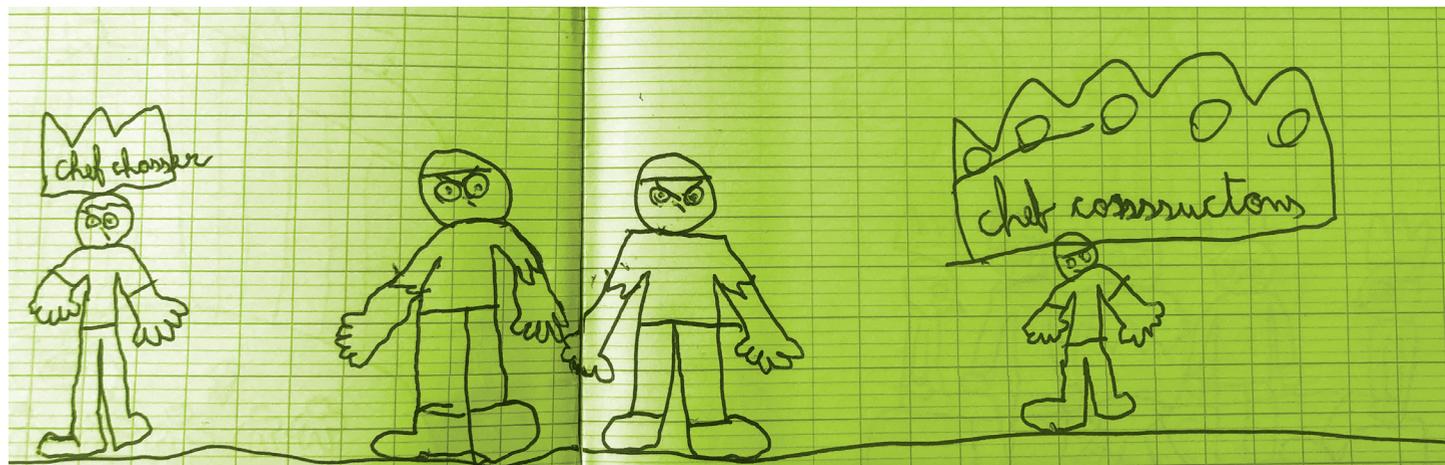
Ralph reprend la conque :

— Mes amis, pour survivre, nous allons avoir besoin de chercher, d'observer, d'inventer. Il va falloir apprendre à se soigner avec les plantes d'ici, fabriquer des systèmes électriques à base d'énergie solaire, développer encore mille et une connaissances. Je voudrais créer une équipe de Chercheurs. Depuis tout petit, je suis passionné par les progrès techniques et scientifiques. J'ai appris des pages de l'Encyclopédie par cœur. Qui veut faire partie de cette mission ?

L'assemblée est conquise par l'énergie de Ralph. Il est élu et quatre enfants rejoignent son équipe.

Jack se lève. À son tour, il réclame la conque :

— Nous avons découvert tout à l'heure des prairies remplies de cochons sauvages et de petits porcelets bien gras ! Je pense qu'il faudrait créer une mission Chasse. Je porte toujours ce couteau sur moi. Avec ça, on va pouvoir tailler des arcs et des flèches. Nous ramènerons de la bonne viande à griller.



Jack est élu. Ronaldo et Michelin rejoignent son équipe. Jack semble apaisé et fier d'avoir un nouveau groupe à guider. Ralph, de son côté, est soulagé que Jack et ses amis aient trouvé leur place.

— Si nous voulons manger et dormir dans un abri ce soir, dit Ralph, il est grand temps de se mettre au travail !

C'est à ce moment-là qu'une petite voix s'élève dans l'assemblée :

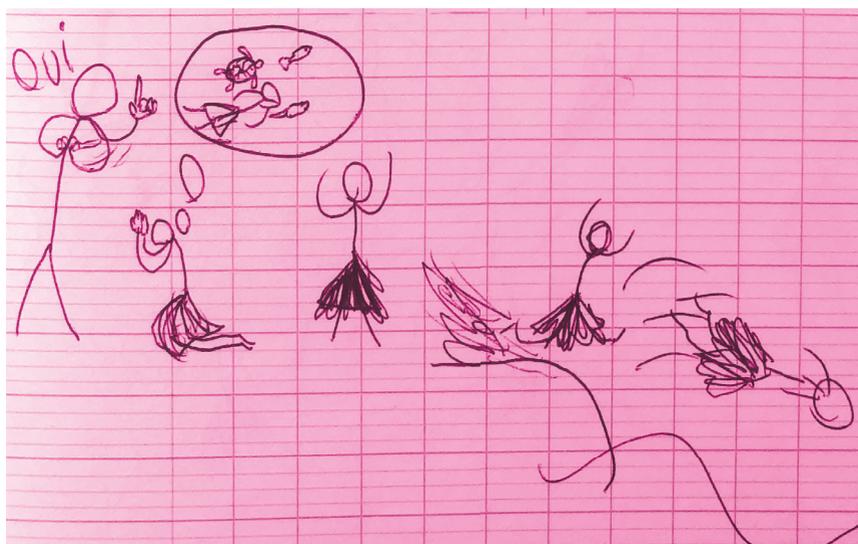
— Moi j'ai peur, dit un petit âgé d'à peine six ans. Je voudrais qu'on construise un immense mur autour du campement pour nous protéger des bêtes sauvages et des ennemis.

— Ne t'inquiète pas, répond Ralph, nous allons créer une équipe de gardiens de la paix. Ils seront chargés de veiller à notre sécurité.

— On les appellera « Les Veilleurs », propose Gertrude.

Chaque nuit, quatre veilleurs seront choisis parmi les plus âgés pour protéger les plus jeunes. Un débat éclate : les filles peuvent-elles faire partie de cette mission ? Michelin affirme que cette tâche incombe aux garçons mais Gertrude réplique que les femmes peuvent s'engager dans l'armée et dans la police. Il est décidé que les groupes de veilleurs seront mixtes et renouvelés tous les soirs.

Une fois les missions établies, chaque groupe se met au travail. Excités par la tâche qu'ils doivent accomplir, Jack, Michelin et Ronaldo se fabriquent des tenues de camouflage avec feuillages et branchages pour partir à la chasse. Ils confectionnent avec adresse des arcs et des flèches pour tuer leurs proies. Les quatre amis se mettent en route. En chemin, Ronaldo se laisse aller à la rêverie. Il repense avec tendresse à son chien Wawa qui lui manque terriblement. Serrant son carquois de fortune au milieu d'une nature verdoyante, cette vision d'un passé disparu sème le doute dans son esprit.



L'humain peut-il tuer des animaux pour se nourrir ?

Qu'est-ce qui différencie l'humain de l'animal ?

Peut-on considérer que l'humain est supérieur à l'animal ?

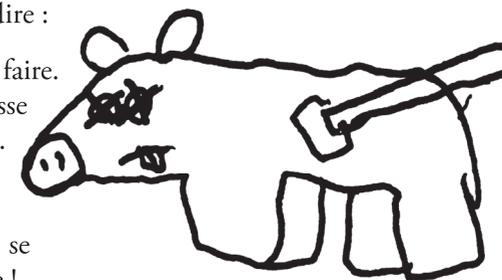
CHAPITRE 4

Retour de chasse

Où l'on se questionne sur notre humanité

Au cœur de la forêt, les quatre chasseurs tombent sur un petit porcelet entortillé dans des lianes. Couteau à la main, Jack s'approche sans oser agir. Les autres derrière lui s'attendrissent sur l'animal. Ils ne trouvent pas le courage de lui ôter la vie mais ils savent que le groupe compte sur eux pour reprendre des forces. Jack finit par dire :

— Si nous voulons survivre nous devons le faire. Depuis la nuit des temps l'homme chasse pour se nourrir, c'est la loi de la nature. Les humains se sont toujours distingués par leur intelligence. Ils ont inventé des outils et développé des techniques pour se hisser au sommet de la chaîne alimentaire !



— Peut-être, dit Ronaldo, mais quand on s'attache à un animal, on ne peut plus lui faire de mal. Sur un bateau qui chavire, imaginez que vous deviez choisir entre sauver un inconnu ou votre animal de compagnie. À qui porteriez-vous secours en premier ? Moi je choisirais Wawa sans hésiter ! Il est si mignon ce petit porcelet prisonnier... Nous ne sommes pas obligés de manger de la viande pour rester en vie.

— Je pense que le mieux, ajoute Michelin, serait de libérer ce porcelet et de partir à la recherche d'un cochon sauvage adulte. Nous le viserons de loin avec nos arcs. Dès qu'une flèche l'aura touché, on l'assommera pour qu'il ne sente rien et on le saignera. L'important c'est avant tout qu'il ne souffre pas.

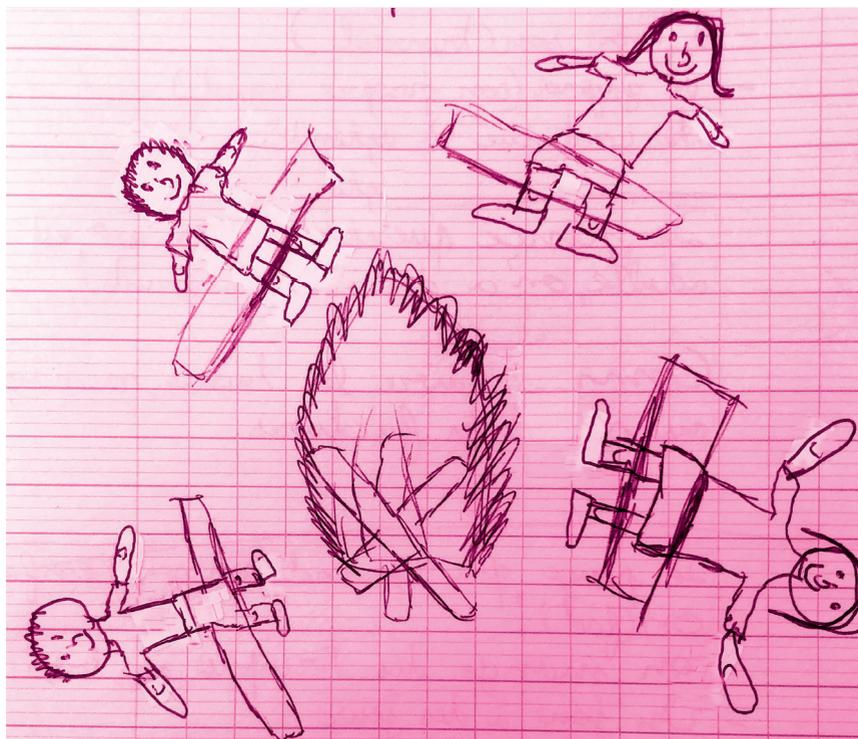
Les trois amis libèrent le petit cochon. Ils s'élancent à la recherche d'autres proies moins attendrissantes. Mais leurs compétences d'archers sont limitées. Lorsque le soir arrive, ils ne ramènent aucun gibier.

— Ce n'est pas grave, leur dit Ralph à leur retour. Vous avez bien agi aujourd'hui. On doit respecter la vie des animaux. Les équipes de cueilleurs et de pêcheurs ont rapporté de quoi nous régaler ce soir. Le groupe de Cassidy

a récolté assez de bois pour faire un grand feu. Le Gringalet et les autres ont construit une première cabane pour nous abriter cette nuit.

Le soir, les enfants se mettent à chanter et danser autour du feu. Cette fête libère leurs tensions et leurs émotions, crée du lien entre eux et leur redonne un peu d'espoir au milieu du chaos. Puis ils se regroupent tous dans la cabane pour traverser leur première nuit. Les Veilleurs organisent des tours de garde et tous profitent d'un sommeil réparateur.

Ralph se réveille le premier. Il constate que rien n'a été rangé la veille. Les enfants émergent peu à peu. Au lieu de se mettre au travail, ils passent leur matinée à jouer dans le sable et à se baigner. Il serait temps d'établir quelques règles, pense Ralph !



Peut-on vivre sans lois ?

Comment décider des règles ?

CHAPITRE 5

Voter les lois

Où l'on cherche à concilier intérêts individuels et collectifs

À midi, impatient, Ralph souffle dans la conque. Tous les enfants se réunissent.

— Vous avez bien travaillé hier. Nous devons continuer à établir des règles pour garantir le bon fonctionnement de notre tribu. Je propose que nous prenions une heure entre chefs pour soumettre des propositions à l'assemblée.

Ralph, Jack, Vinicius, Cassidy, Gertrude et Le Gringalet se réunissent pour écrire des lois qui pourront être approuvées ou rejetées. Ralph les énonce à voix haute :

« Nous tiendrons conseil tous les soirs vers 18 h pour faire le point sur la journée passée et les jours à venir, celles et ceux qui voudront prendre la parole tiendront la conque.

Chacun se couchera à l'heure qu'il veut lorsque la plage sera rangée mais il y aura une extinction des feux à 21 h 30.

Les chefs travailleront avec leur équipe sans relâche et guideront au mieux la tâche à accomplir.

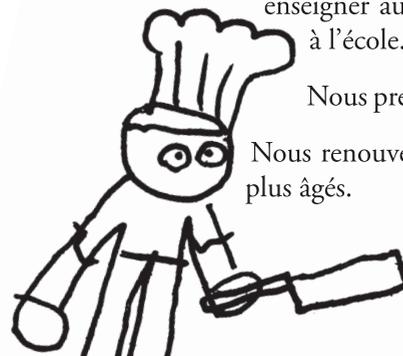
Nous pourrions élire de nouveaux chefs si l'un d'entre eux manque à ses devoirs.

Nous commencerons nos journées à 9 h en alternant des temps de travail, de jeux et de repos.

Nous aurons aussi des temps d'échanges de savoirs où chacun pourra enseigner aux autres ses connaissances en attendant de retourner à l'école.

Nous prendrons nos repas à 12 h 30 et à 19 h 30 tous ensemble.

Nous renouvelerons l'équipe des Veilleurs tous les jours parmi les plus âgés.

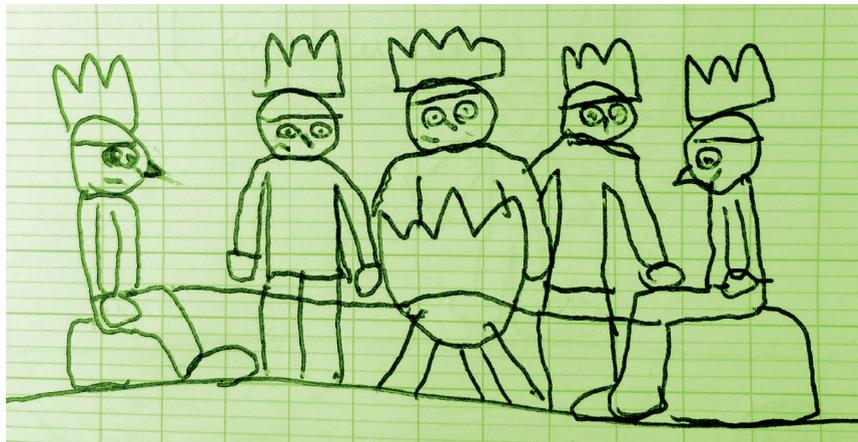


Dans les dortoirs, les plus âgés dormiront avec les plus jeunes. »

L'assemblée approuve ces règles à l'unanimité. Kassidy réclame la conque :

— Je pense qu'il faudrait créer un dortoir pour les garçons et un dortoir pour les filles. Et il faut concevoir des espaces séparés pour se laver. Nous avons des corps différents et nous devons protéger notre intimité.

L'assemblée approuve cette dernière proposition. Chacun se remet au travail.



En fin de journée, à l'heure du dîner, une révolte éclate dans l'équipe Cueillette composée uniquement de filles. Épuisée, Gertrude s'exclame entre deux sanglots :

— Ça fait deux jours que nous cuisinons les poissons que vous nous rapportez et les fruits que nous cueillons. Nous avons trop de travail. C'est injuste !

— Mais c'est normal, rétorque Jack, vous êtes une équipe de filles. Vous devez faire la cuisine pendant que les garçons pêchent, bâtissent et chassent. Les garçons sont les plus forts. D'ailleurs, contrairement à toi, nous on ne pleure jamais !

Y a-t-il des tâches réservées aux filles et d'autres aux garçons ?

Les garçons sont-ils plus forts que les filles et que veut dire « fort » ?

Un garçon peut-il pleurer ?

CHAPITRE 6

Les filles et les garçons

Où l'on discute de nos différences et ressemblances

Pour remédier aux conflits qui ont éclaté dans la journée, lors du conseil de 18 h, l'assemblée décide de créer une équipe Cuisine. Cette équipe sera mixte, composée de filles et de garçons d'âges différents. Car la cuisine et le ménage ne sont pas exclusivement des tâches féminines ! Un garçon nommé Jean-Pierre est désigné chef cuisinier. Il adore inventer des recettes et rêve d'en faire un jour son métier. L'assemblée décide aussi que toutes les équipes seront mixtes et recomposées chaque semaine en attendant l'arrivée des secours.

Le lendemain, de nouveaux désaccords éclatent dans l'équipe Construction conduite par Le Gringalet avec un grand garçon nommé Rex et trois filles de onze à treize ans. Tandis que Le Gringalet explique à son équipe comment agencer les troncs pour concevoir une cabane, Rex explose :

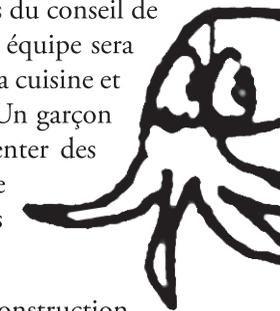
— Toi tu es tout petit et il y a trop de filles dans cette équipe ! Nous n'arriverons jamais à soulever tout le bois nécessaire à la construction des cabanes. Nous devons créer une équipe de garçons !

— Tais-toi, ordonne une fille baraquée nommée Camille. Je trouve que notre équipe fonctionne très bien comme ça. Et j'ai ramassé bien plus de bois que toi !

— Oh toi « le garçon manqué », on ne t'a rien demandé !

— « Garçon manqué » ça ne veut rien dire. Certaines filles sont aussi musclées ou plus agiles que des garçons. Certains garçons plus doux ou plus coquets que des filles. Un garçon a le droit de pleurer et ce n'est pas pour autant « une fille manquée ». Ce n'est pas parce qu'une fille aime le football qu'elle veut être un garçon. C'est juste une histoire de goûts et d'éducation !

— Quand même, dit Rex, une fille c'est plus « wesh wesh »... Et elles mettent plus de temps à se laver les cheveux !



— Mais « wesh wesh » ça ne veut rien dire, dit Camille. *Wesh rak* est une expression pour dire « comment vas-tu ? » dans la langue arabe. Et tu vois bien qu'il y a des filles aux cheveux courts et des garçons aux cheveux longs. Il n'y a pas tellement de différence au fond !

— Enfin, intervient timidement Le Gringalet, un homme ne pourra jamais être enceinte.

Là-dessus, Camille et Rex ne trouvent rien à redire.



Pendant ce temps, rien ne va plus dans l'équipe de Cassidy. Cette dernière est malade et doit se reposer au dortoir toute l'après-midi. Avant de se retirer, elle donne des instructions aux enfants de son groupe. Mais au lieu de dessiner des SOS sur le sable, de récolter du bois pour le feu ou de ramasser des coques pour appeler au secours, les enfants profitent de l'absence de leur cheffe pour jouer, se baigner et se reposer. Si bien que le soir venu, ils ne peuvent pas faire cuire la nourriture.

Doit-on les punir et comment ?

À quoi sert une punition ?

Y a-t-il des punitions justes et réparatrices ?

CHAPITRE 7

À qui la faute ?

Où l'on se demande comment rendre la justice

Dans la nuit, sans la chaleur ni la lumière du feu, les enfants sont en colère. Ils ont froid et sont obligés de manger cru dans le noir. Ralph, pensif, regarde l'horizon quand il aperçoit des lumières sur la mer.

— Là-bas, regardez, un bateau ! s'écrie-t-il. Ils nous cherchent. Prenez les coques et faites du bruit !

Mais l'équipe Secours n'ayant pas travaillé, ils ne trouvent que quatre pauvres coquillages ramassés la veille. Ça ne suffira pas pour se faire entendre.

— C'est la catastrophe, dit Le Gringalet. En plus, sans le feu ils ne peuvent pas nous repérer !

Le bateau s'éloigne dans la nuit, laissant les enfants à leur destin.



Furieux, Jack, Michelin et Ronaldo décident de se venger. Pendant que les autres ont le dos tourné, ils attrapent les quatre jeunes enfants de l'équipe Secours et les attachent à un arbre à l'aide de lianes.

— Vous passerez la nuit-là, leur crie Jack. Et tant mieux si vous êtes attaqués par des bêtes sauvages, ça vous apprendra !

Les quatre jeunes coupables tremblent de terreur. Au moment du coucher, les autres s'aperçoivent que les membres de l'équipe de Cassidy ont disparu. Ils se lancent à leur recherche. Ils les retrouvent ligotés à l'arbre, les libèrent et découvrent que Jack et ses amis sont à l'origine de cette punition. Ralph s'approche de Jack et ses amis :

— Jack, vous ne pouvez pas faire justice vous-mêmes ! Demain, au réveil, nous tiendrons un conseil exceptionnel pour réfléchir à la justice que nous voulons mettre en place sur cette île. En attendant, tout le monde au lit.

Le lendemain, il est décidé de créer un conseil de Justice. Ce sera « le Conseil des sages » composé de cinq enfants. Il sera le plus impartial possible pour juger les délits commis, même si tous savent qu'il serait mieux de faire appel à des gens extérieurs pour garantir la plus grande neutralité. Le but du Conseil des sages est d'empêcher les enfants de régler leurs comptes entre eux selon leurs inimités afin d'éviter des représailles injustes et inutiles.

Bellingham assurera la défense de Jack et de ses amis. Gertrude sera l'avocate de l'équipe Secours. La fonction de juge reviendra au Conseil des sages. Gertrude prend la parole :

— Les enfants n'ont pas respecté leurs obligations en l'absence de Cassidy. Les conséquences ont été graves puisque cela a empêché le bateau des secours de nous repérer. Ils méritent une sanction parce qu'ils ont manqué à leurs devoirs. Cette punition ne doit pas être extrême ni brutale. Elle doit servir à leur remettre les idées en place, à leur faire comprendre leur erreur pour qu'ils ne la refassent pas. N'oublions pas que ce sont encore des enfants, très jeunes pour la plupart. Ils ont besoin de repos, de liberté. Il revient aux plus âgés de les guider et de les protéger.

Le Conseil des sages se concerta et l'un des sages répond :

— Merci Gertrude. Nous proposons qu'un grand rejoigne l'équipe de Cassidy pour montrer l'exemple. Pour marquer l'événement, nos petits coupables seront privés de veillée ce soir et ils iront se coucher plus tôt. Aujourd'hui, ils devront réunir un maximum de conques, et ramasser suffisamment de bois pour créer ce soir notre plus grand feu. Êtes-vous d'accord ? L'assemblée doit voter !

Le jugement est accepté à l'unanimité.

Bellingham prend à son tour la parole pour défendre Jack et ses amis :

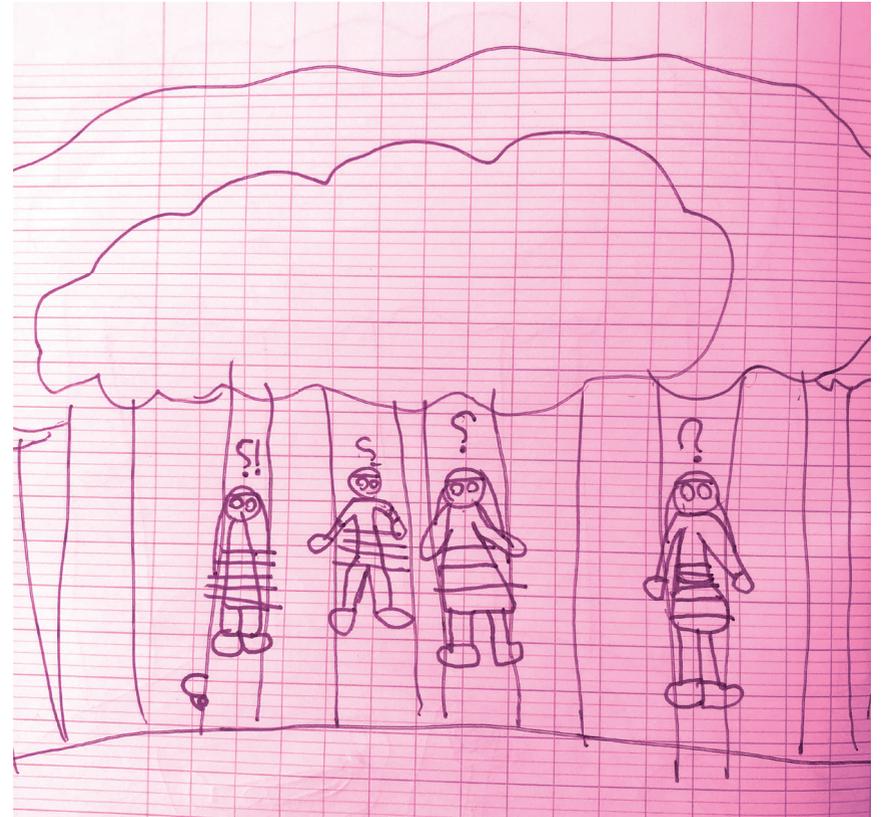
— Le groupe des chasseurs s'est montré cruel et violent. Malheureusement, les grands ne maîtrisent pas toujours leur force ni leur colère et sont parfois violents envers les plus petits. Mais si nous leur imposons de trop grandes représailles, nous pourrions attiser leur rage. Ils auront envie de se venger et ce sera la guerre ! N'entretenons pas le cercle de la violence. Au contraire, aidons-les à distinguer le bien du mal.

— Merci Bellingham, dit l'un des sages après concertation.

Le Conseil se tourne vers Jack et ses amis :

— Jack, en tant que chef de mission, tu avais le devoir de montrer l'exemple. Comme sanction pour toi, nous proposons d'élire un ou une autre chef.

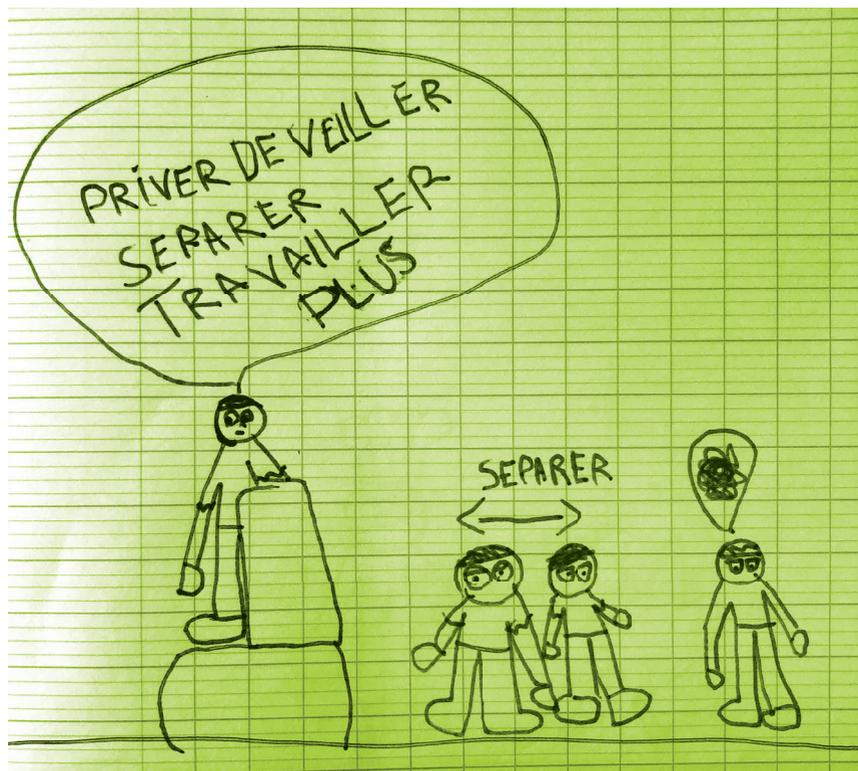
Camille se présente aussitôt. Elle est élue cheffe du groupe des chasseurs.



Le Conseil des sages reprend :

— Il serait préférable de vous séparer. Ronaldo et Michelin, vous serez remplacés et répartis dans d'autres équipes. Quand vous êtes ensemble, vous avez tendance à avoir une mauvaise influence les uns sur les autres.

Enfin, ajoute l'un des sages, lorsqu'on ressent des sentiments violents, il faut trouver un moyen de les contrôler : respirer pour se calmer ou se défouler par de l'exercice. Je propose de créer un espace isolé où vous pourrez vous retirer pendant vos temps de repos pour méditer, souffler ou jeter des coquilles de noix de coco à la mer.



Une fois encore, le jugement est approuvé par l'assemblée.

D'où vient la violence ?

Pourquoi certains sont plus violents que d'autres ?

CHAPITRE 8

Devenir grand

Où l'on comprend d'où l'on vient et où l'on va

Après le Conseil des sages, la journée se déroule sans encombre. La petite communauté a trouvé un bel équilibre et toutes les missions sont bien menées. Jean-Pierre met au point de délicieuses recettes avec les ingrédients que lui rapportent les cueilleurs, pêcheurs et chasseurs. Des temps d'école, menés par Bellingham, sont mis en place. Les cabanes sont consolidées grâce à l'expertise du Gringalet. L'équipe Secours est devenue particulièrement efficace et rigoureuse pour ramasser du bois et des conques. Jack et ses amis ont accepté leur sort et respectent leurs punitions. À la nuit tombée, un magnifique feu s'élève vers le ciel. Les enfants se régalaient de mets savoureux sous les étoiles.

Soudain, Le Gringalet s'écrie :

— Là-bas, regardez !

Tous se tournent vers la mer et aperçoivent au loin le bateau de la veille. Ils empoignent les conques et font ensemble un maximum de bruit. Le bateau se rapproche et accoste au bord de la plage face aux enfants ébahis. Les parents débarquent sur le sable en cherchant leurs filles ou leurs fils. Les enfants sautent de joie et courent retrouver leur famille ! Seul Jack reste près du feu. Ralph s'en aperçoit et, après avoir serré sa mère dans ses bras, se dirige vers lui.

— Viens Jack, tes parents t'attendent sûrement chez toi !

— Mes parents, dit Jack, ils n'en n'ont jamais eu rien à faire de moi ! Ce n'est pas aujourd'hui que ça va commencer. Ma mère passe sa journée à pleurer et mon père il cogne fort...

Ralph comprend soudain mieux les comportements brusques et violents de Jack. Il ne fait que reproduire ce que lui ont transmis ses parents. Si seulement il avait pu ouvrir son cœur plus tôt et leur en parler, tout aurait été différent.



Ils auraient mieux compris ses actes. Mais peut-être ne lui en avaient-ils pas donné l'occasion ? Ralph ressent soudain pour Jack une grande compassion.

Il lui dit :

— Viens habiter chez nous. J'ai toujours rêvé d'avoir un frère grand et courageux comme toi.

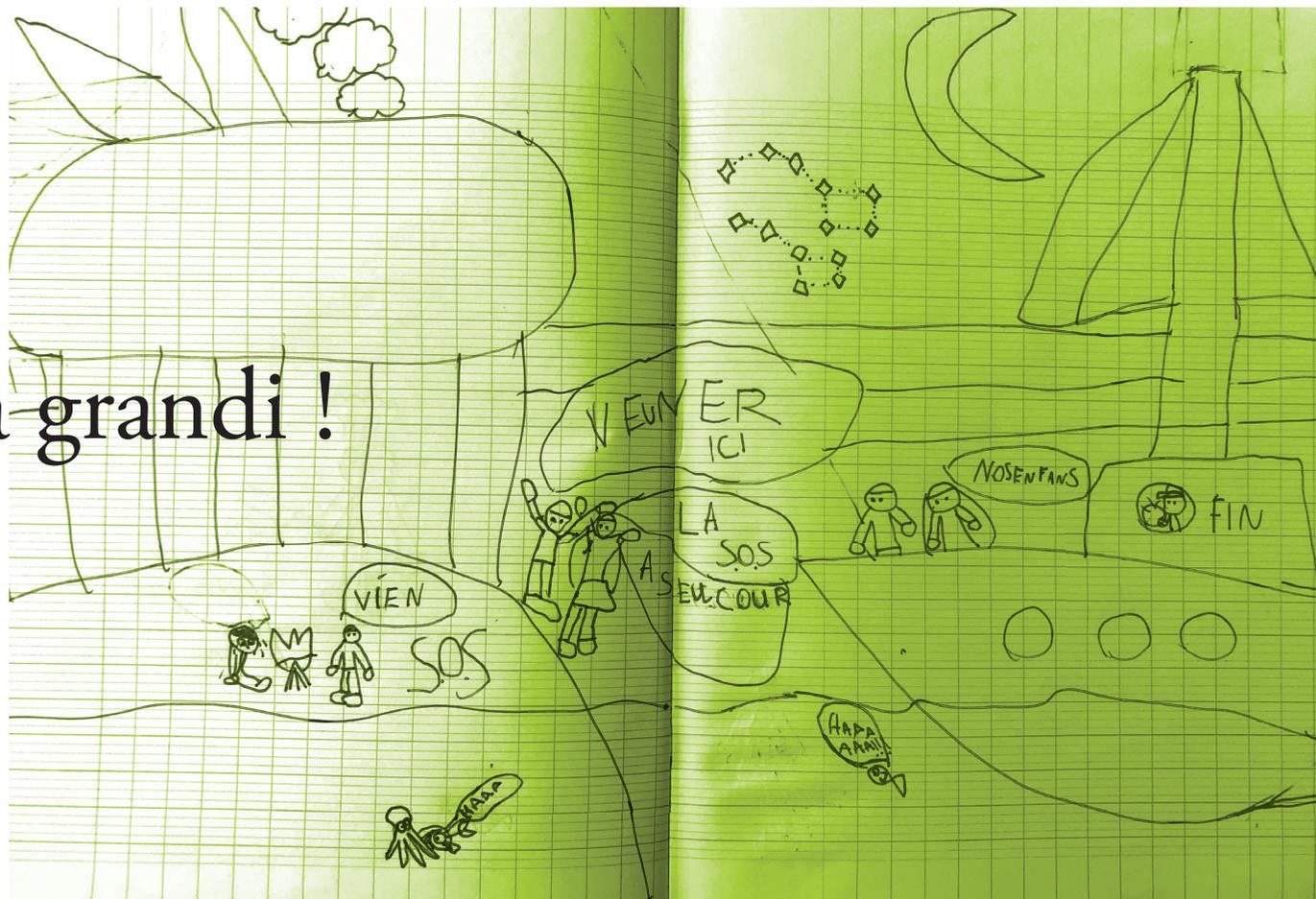
Il tend alors sa main à Jack qui la saisit et ils s'en reviennent ensemble vers le bateau.

Pendant la traversée en mer, la mère de Ralph demande aux garçons :

— Est-ce que ça va ?
Comment vous sentez-vous ? Qu'est-ce qu'il vous est arrivé sur cette île ?

Ralph et Jack se regardent, un léger sourire aux lèvres, et répondent en chœur :

— On a grandi !



Le sens du partage ?

Un projet d'éducation artistique et culturelle
à l'école Jean-Jaurès 1 à Mérignac
avec l'artiste Laurence Poueyto
2024 > 2025

Une co-réalisation **Script** et **Ville de Mérignac**
et avec le soutien de la **DSDEN de la Gironde**
en collaboration avec le centre social et culturel **Le Puzzle**

Avec les contributions :

des enseignants Camille Grellety, Emmanuel Darrigrand et Justine Blaise
de la directrice de l'école Elodie Rouveyre Beloqui
des animateurs du périscolaire Romain Barret et Aurore Lestage

Cahier conçu et réalisé par **Script éditions**
Coordination éditoriale : **Delphine Alves Dos Santos**
Design graphique : **Valentine Adenis**
Impression : **imprimerie municipale de Mérignac**
Achévé d'imprimer à Mérignac en mai 2025

Tous droits réservés.
Publication gratuite non destinée à la vente.

*L'association Script est soutenue par la Région Nouvelle-Aquitaine
et le Département de la Gironde.*



Petite fille
j'étais si libre
quand je peignais
+ nous me déquass

DES CORP
ET DES ÂM

Être libre,
c'est être
soi-même!

