

DGEMC Introduction au thème de la responsabilité

Jeu de communication centré sur l'argumentation.

Ce jeu de communication peut être mis en œuvre à l'occasion d'une séance de deux heures. Il est connu sous le nom "jeu du fou", son auteur m'est inconnu et je ne peux donc le citer.

Il permet une première approche de la notion de responsabilité. Il permet également dans le même temps de travailler sur la notion d'argumentation en distinguant la nature des arguments.

Il est évident qu'en DGEMC, on ne validera que les arguments juridiques qui précisément mettent à distance les passions humaines (enfin, le plus souvent).

Situation

Une jeune femme mariée, délaissée par un mari trop pris par son métier, se laisse séduire et passe la nuit chez son séducteur, dans une maison située de l'autre côté de la rivière. Pour rentrer chez elle le lendemain, au petit matin et avant le retour de son mari, qui revient de voyage, elle doit retraverser le pont qui enjambe la rivière.

Mais un fou menaçant lui interdit le passage. Elle court alors trouver un passeur qui lui demande de payer le prix du passage. La jeune femme n'a pas d'argent. Elle explique et supplie mais il refuse de travailler sans être payé d'avance. Elle va alors trouver son amant et lui demande l'argent de la traversée. Il refuse sans explication. Elle va trouver un ami célibataire qui habite du même côté et qui lui voue depuis toujours un amour idéal, mais à qui elle n'a jamais cédé. Elle lui raconte toute l'histoire et lui demande de l'argent. Il refuse : elle l'a déçu en se conduisant si mal. Elle décide alors, après une nouvelle tentative auprès du passeur, de passer le pont. Le fou, qui monte toujours la garde, l'agresse et la tue en la battant.

Question : Qui est responsable de la mort de cette femme ?

Variante avec un protagoniste de moins.

"Une femme délaissée par son mari travaillant tard et rentrant fatigué tous les soirs, se laisse tenter par le choix d'un amant. Cet amant vit de l'autre côté de la rivière et chaque jour, dans le courant de l'après midi, elle se rend chez lui en passant sur un pont. Elle traverse le pont dans l'autre sens, le soir, avant que son mari ne rentre.

Un jour alors qu'elle est avec son amant, une violente dispute éclate. Elle décide de rentrer chez elle, et trouve sur le pont un fou qui menace de la tuer si elle s'approche.

Elle va alors voir le passeur qui lui demande 3 euros pour traverser. Hélas, la pauvre femme n'a pas d'argent. C'est un refus catégorique que lui renvoie le passeur, pas d'argent, pas de passage. Dépitée, elle retourne voir son amant qui, très en colère, l'envoie balader.

Elle ne sait plus quoi faire, son mari va rentrer d'une minute à l'autre et elle décide de traverser le pont.

Le fou met ses menaces à exécution et la tue sans autre forme de procès."

Le jeu consistait initialement à classer les responsables de la mort de cette femme selon le degré de responsabilité de 1 à 5, et de produire des arguments justifiant ce classement.

En DGEMC, on peut interroger les élèves en distinguant la responsabilité pénale, civile et morale pour chacun des personnages.

Voici les personnages susceptibles d'être responsables. :

La femme Le mari L'amant Le fou Le passeur L'ami célibataire