

# Ensemble 105, Élément 14

Type : Guide pratique pour la radiodiffusion

Janvier 2017

# \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Guide pratique pour la radiodiffusion – Jeu public**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

***Qu’est-ce qu’un jeu public?***

Un *jeu public* est une manifestation communautaire durant laquelle toute la population se réunit pour discuter d’un sujet important. Ce concept est apparu dans les pays ouest-africains francophones, et est très populaire au Burkina Faso.

Il arrive parfois qu’une station de radio diffuse l’événement en direct. Mais le plus souvent, elle enregistre l’événement, puis procède au montage des éléments pour les diffuser sous forme d’émission spéciale. Parfois, la station décompose l’enregistrement en tranches plus courtes qu’elle diffuse à différentes dates.

Le jeu public est une excellente approche pour sensibiliser la population et mobiliser les membres d’une communauté autour d’un thème particulier.

***Comment peut-il m’aider à mieux servir mon auditoire?***

* Il me permet de connaître et comprendre les points de vue de la communauté concernant d’importants sujets.
* Il me permet de reconnaître publiquement les connaissances qu’ont les populations locales par rapport à d’importantes questions communautaires, y compris les agriculteurs et les agricultrices locaux.
* Le jeu public m’aide à prêter attention aux intérêts et aux opinions de l’auditoire dans mes émissions.
* Ce jeu me permet de mieux connaître et comprendre mes auditeurs et mes auditrices et de me sentir plus proche d’eux.
* Il me permet de rester en contact avec mon auditoire et de recueillir ses impressions.
* Il valorise la participation des femmes au sein de la communauté et constitue un moyen de reconnaissance envers les femmes.

***Comment peut-il m’aider à réaliser de meilleures émissions?***

* Il m’aide à rendre mes émissions plus captivantes et inoubliables.
* Il m’aide à savoir jusqu’à quel point mes auditeurs et mes auditrices comprennent les sujets présentés à la radio, et à améliorer mes émissions en m’assurant qu’elles répondent à leurs besoins.
* Ce jeu révèle des informations et permet de réaliser des extraits sonores à partir desquels je peux formuler de bons messages radiophoniques, des promos, ainsi que d’autres éléments pour mon émission agricole ordinaire.
* Il me permet de recueillir les bonnes idées, les points de vue et les pratiques des populations afin de les présenter à l’antenne.
* Il me permet de faire une collecte de chants, de citations et de proverbes locaux pour les présenter à la radio.

***Étapes du jeu*** (Vous en saurez davantage sur ces étapes et d’autres points dans la section « Détails » ci-dessous.)

1. Choisissez un village et un thème (sujet) pour le jeu.
2. Rassemblez les personnes clés et expliquez-leur quels seront leur rôle et leurs tâches durant le jeu.
3. Assurez-vous d’avoir tout le matériel nécessaire à portée de main.
4. Faites-en sorte que des spécialistes communiquent au jury les informations de base sur l’objet du jeu.
5. Assurez-vous que l’animateur connaisse les règles du jeu, son rôle dans le jeu et sait comment le jeu doit se dérouler.
6. Invitez l’auditoire et les candidats, et assurez-vous que tout le monde est en sécurité.
7. Veillez à ce qu’il y ait des musiciens et des chanteurs.
8. Faites jouer le jeu.
9. Décernez les prix.
10. Clôture

***Détails***

1. ***Choisissez un village et un thème (sujet) pour le jeu***

*Choix du village*

* Choisissez le village en fonction des critères suivants : combien d’habitants y a-t-il? Le village reçoit-il oui ou non le signal de la station de radio? Y a-t-il suffisamment de personnes ressources, de musiciens et de conteurs pour que le jeu réussisse.
* Choisissez le site où se déroulera le jeu, et l’heure à laquelle les gens doivent de réunir. Choisissez un lieu accessible qui n'est pas directement exposé au soleil.
* Lorsque vous programmez le jeu, évitez qu’il y ait des conflits d’horaire avec d’autres activités et manifestations déjà planifiées, et tenez compte de la disponibilité des habitants, l’emplacement du village et des traditions locales.

*Choix du thème (sujet)*

Le choix du thème peut s’effectuer comme suit :

* Le thème peut être défini à la demande d’une organisation. Par exemple : si le ministère de la Santé découvre que les femmes ne se rendent pas dans les dispensaires pour faire vacciner leurs enfants, il pourrait demander qu’un jeu public soit organisé afin de sensibiliser la population sur la nécessité des vaccins et les bienfaits qu’ils procurent. Le ministère pourrait ensuite aider la station à formuler une devinette pour le jeu et fournir des documents écrits pour orienter le jury. Un représentant du ministère devrait faire partie du jury, et livrer un dernier message à l’auditoire à la fin du jeu.
* Vous pourriez choisir le thème à la faveur d’une recherche communautaire sur d’importants sujets.
* Il pourrait être défini après que vous avez noté un comportement particulièrement préjudiciable à la communauté. Par exemple : un journaliste pourrait visiter un village et découvrir que les gens brûlent leurs champs, ou que certains enfants ont le ventre ballonné et les cheveux roux. Cela pourrait pousser le journaliste à se renseigner davantage et à organiser par la suite un jeu public.
* Un expert agricole ou un autre spécialiste peut proposer le thème.

Une fois la date, l’heure et le lieu choisis, en concertation avec la communauté, la station annonce le jeu à l’antenne, par le biais de promos et pendant le programme agricole régulier. Il s’agit d’un événement très spécial, donc, il arrive parfois que les populations d’autres villages situés à plusieurs kilomètres y participent.

Un des avantages du jeu public, c’est qu’il permet aux radiodiffuseurs et aux radiodiffuseuses de rendre visite à aux communautés pour apprendre à mieux connaître leurs membres et cerner leurs besoins. Dans certains cas, il arrive que les radiodiffuseurs doivent demeurer quelques jours dans un village. Par exemple : une radiodiffuseuse, qui a passé du temps avec des villageoises et leurs enfants et qui les a accompagnés pour aller chercher de l’eau, pourrait ainsi tisser des liens qui facilitent l’ouverture des villageois vis-à-vis d’elle. Outre tous les autres avantages que cela peut comporter, une telle démarche peut vous aider à trouver des thèmes pour le jeu, et être une occasion de réaliser de formidables interviews. C’est une approche qui exigera certainement du radiodiffuseur un réel engagement de sa part, mais cela pourrait faire une énorme différence au niveau de la qualité de l’émission radiophonique et la communauté.

1. ***Rassemblez les personnes clés et expliquez-leur quels seront leur rôle et leurs tâches durant le jeu.***

Personnes occupant des postes clés et tâches :

* *Animateur/animatrice* : supervise le jeu. Entre autres, cette personne fait les présentations, anime, pose les questions, invite les concurrents à participer, les encourage en demandant au public de les apprécier à leur juste valeur par des applaudissements et présente les musiciens.
* *Jury* : groupe de trois ou cinq personnes désignées par les chefs locaux. Le jury doit inclure un membre de l’équipe de la radio qui agira à titre de consultant. Les membres du jury enregistrent les concurrents en prenant leurs noms et le nom de leur village, évaluent leurs performances, délibèrent et choisissent les gagnants, présentent les bonnes réponses et annoncent les résultats.
* *Technicien* : personne chargée d’installer l’équipement, dont le système de son, et d’enregistrer tous les sons, y compris l’enregistrement du divertissement musical.
1. ***Assurez-vous d’avoir tout le matériel nécessaire à portée de main.***

L’équipement nécessaire pour le déroulement du jeu comprend :

* une table de mixage
* des microphones et des pieds de microphone
* des enregistreurs audio
* un amplificateur puissant
* des haut-parleurs
* des casques
* une source d’énergie
* des câbles pour les microphones, les haut-parleurs et la source d’énergie
* un système d’éclairage (facultatif)
* un nombre suffisant de tables et de chaises pour le jury et le technicien
1. ***Faites-en sorte que des spécialistes communiquent au jury les informations de base sur le sujet du jeu.***
* Le président du jury doit fournir aux membres un document qui explique les informations clés sur le thème du jeu. Cela permettra au jury de prendre des décisions éclairées concernant les gagnants des différentes parties du jeu.
1. ***Assurez-vous que l’animateur connaisse les règles du jeu, son rôle dans le jeu et sait comment le jeu doit se dérouler.***

* *L’animateur/animatrice*: l’ambiance du jeu public repose sur les épaules de cette personne à qui il incombe de :
	+ Encourager le public à participer au jeu.
	+ Créer une ambiance détendue et plaisante et continuer à divertir la foule.
	+ Encourager ceux et celles qui ont des réticences, qui sont timides ou qui hésitent à participer.
	+ Expliquer les procédures des différentes parties du jeu.
	+ Trouver des personnes talentueuses pour rendre le jeu dynamique.
	+ Faire en sorte que toutes les sphères sociales de la communauté puissent s’exprimer au micro.
* Au début de la manifestation, l’animateur invite la communauté à dire à l’unisson le nom du village, et par la suite présente le chef du village qui présente son village. Lorsque l’animateur présente le chef, il doit lui remettre un cadeau symbolique tel qu’un sachet de kola en guise de remerciements pour avoir accepté que le jeu se déroule dans son village.
* Le coanimateur : appuie l’animateur en chef et interprète lorsqu’aucun interprète n’est présent sur place ou au sein de l’équipe.
1. ***Invitez l’auditoire et les candidats, et assurez-vous que tout le monde est en sécurité.***

*L’auditoire*: Avant d’entreprendre le voyage dans le village, la station de radio doit faire une annonce pour informer les auditeurs et les auditrices qu’elle organise un jeu public. Cela permettra aux habitants des villages environnants d’avoir le temps de se rendre au jeu. Des centaines de personnes peuvent assister au jeu.

Durant la première partie, l’animateur choisit des gens parmi la foule qui proposent des réponses à la devinette. Pour avoir de la variété et la diversité, et démontrer les talents que possèdent un grand nombre de personnes, l’animateur doit sélectionner différentes catégories de personnes parmi la foule, y compris des hommes, des femmes, des adolescents, des enfants, des personnes âgées, des enseignants, des élèves, des agents de la santé, des agriculteurs et des personnes appartenant à tous les catégories professionnelles et les groupes d’âge. Ces personnes se placeront ensuite au centre pour donner leurs réponses. Ce sont les participants, dont certains seront éliminés au fur et à mesure que le jeu évoluera.

*Les concurrents*: Présentez-les après que l’animateur ou l’animatrice les a sélectionnés, en déclinant leur identité et en précisant le village où ils résident. En fonction des réponses qu’ils donneront pendant le jeu, huit concurrents devront être retenus sur 20 environ au premier tour. Les huit joueront la deuxième partie, puis quatre seront retenus pour la finale. Dans certains villages, les chefs participent au jeu, ce qui emballe particulièrement l’auditoire.

*La sécurité :* Puisque des centaines de personnes pourraient être présentes sur les lieux, il vous faudra constituer un groupe de personnes pour gérer la foule et assurer la sécurité de tous. Cela doit être organisé par les autorités locales. Ces personnes ne sont pas tenues d’être de la police. Ce pourrait être des associations de jeunes ou des associations paysannes qui veilleront à ce qu’aucun dégât ne soit causé au matériel radio, aux haut-parleurs, ainsi qu’à la zone centrale où se déroule le jeu, et ce, en éloignant les gens afin de les diriger vers les bonnes places.

1. ***Veillez à ce qu’il y ait des musiciens et des chanteurs.***

Dans un village, les manifestations importantes sont célébrées au rythme de chants et de danses. Un jeu public est un événement majeur, et doit toujours être accompagné par des musiciens et des chanteurs.

Pendant que les concurrents réfléchissent à leurs réponses et que le jury délibère, les musiciens peuvent jouer une musique de danse pour tout le monde.

1. ***Jouez le jeu***

*Le jeu fonctionne de la façon suivante :*

Introduction (5 min)

* Présentation du village par un membre influent du jury et de l’équipe de la radio. Généralement, c’est le chef du village qui le fait, ou un notable de la communauté. Cette personne retrace brièvement l’historique du village, décrit son emplacement, dit ce qui fait la célébrité du village. Elle peut par exemple : parler de ce que les agriculteurs et les agricultrices cultivent, des activités artisanales, des coutumes locales, de la situation des soins de santé, la situation des femmes et du système d’éducation.
* Premier tour : *La devinette* (20 à 30 minutes, 20 candidats)
	+ *Description*: Voici un exemple de devinette : J’ai plusieurs formes et tailles, gros, petit, long et court. Mes frères et sœurs ont plusieurs couleurs différentes, blanc, jaune et orange, mais je suis meilleure pour la santé que les autres. J’ai un excellent goût. Vous ne me prêtez pas beaucoup attention parce que vous pensez que je suis dangereux. Mais en fait, je donne la santé et je peux même vous enrichir. Qui suis-je? Réponse : une patate douce à chair orange.
* *Étapes du premier tour :*
* L’animateur lit la devinette trois ou quatre fois, autant de fois que nécessaire, pour s’assurer que les concurrents et l’auditoire la comprennent.
* Les concurrents réfléchissent à la devinette.
* Les musiciens jouent pendant que les concurrents réfléchissent.
* L’animateur lit à nouveau la devinette pour l’auditoire.
* Les concurrents donnent leurs réponses.
* Le jury délibère.
* Les musiciens jouent pendant que le jury délibère.
* Le jury sélectionne huit vainqueurs pour passer au prochain tour.
* Les concurrents peuvent poser des questions sur le thème au jury. Le spécialiste qui fait partie du jury donne la bonne réponse à la devinette, et explique pourquoi les bonnes réponses ont été choisies, et pour quelles raisons les réponses non gagnantes n’étaient pas aussi exactes. Cela donne l’occasion à la foule d’en savoir plus sur le thème et de poser également d’autres questions. L’animateur peut choisir quelques questions de la foule pour y donner des réponses avant de passer au second tour.
* Second tour : *Le concurrent le plus persuasif* (20 minutes, 8 concurrents)
	+ *Description*: Les huit personnes retenues pour le deuxième tour font une présentation sur les avantages du thème choisi. Elles peuvent le faire à travers un discours, ou en choisissant quelqu’un dans la foule pour essayer de convaincre les participants. Il est parfois plus facile de procéder de la sorte, car cela permet aux concurrents de rester concentrés sur une personne plutôt que sur tout l’auditoire. Par exemple : un concurrent pourrait déclarer : « Moussa, tu sais que tu dois manger de la PDCO parce qu’elle contient beaucoup de vitamine A. C’est la raison pour laquelle elle est orange. La vitamine A procure beaucoup de bienfaits. Écoute : ma fille se sentait faible et paraissait très petite pour son âge. Il y a un an, j’ai commencé à lui donner de la PDCO et elle se sent beaucoup mieux. Elle a plus d’énergie, son ventre n’est plus aussi ballonné, et ses cheveux et sa peau sont plus doux. Les femmes enceintes peuvent également tirer profit de la PDCO, et elle aide même les nourrissons … »
* *Étape du second tour :*
* L’animateur fait une introduction sur ce tour.
* Les musiciens jouent pendant que les concurrents préparent leurs discours.
* Les concurrents présentent leurs discours.
* Les musiciens jouent pendant que le jury délibère.
* L’animateur rappelle à l’auditoire ce que le jury recherche et comment il va départir les concurrents.
* Le jury explique les raisons pour lesquelles il a sélectionné quatre vainqueurs, et souligne certains des arguments les plus persuasifs présentés par les autres participants. Cela renforce les informations que les concurrents ont mentionnées au cours du jeu et les renseignements clés qui sont nécessaires pour susciter des changements de comportement ou d’attitude au sein de la communauté.
* Le jury présente les quatre gagnants.
* Troisième tour : *Hommage sous forme de chanson ou de poème* (4 concurrents).
	+ *Description*: Les quatre derniers concurrents chantent une chanson ou récitent un poème faisant l’éloge de la PDCO, des cultivateurs de PDCO, des consommateurs de PDCO, des vendeurs de PDCO ou d’autres aspects de la PDCO. Ils utilisent leur imagination pour inventer quelque chose de très positif, divertissant et regorgeant de bonnes informations.
* *Étapes du troisième tour :*
* L’animateur introduit le jeu.
* Les musiciens jouent pendant que les concurrents créent une chanson ou un poème sur le thème.
* Les concurrents chantent des chants ou récitent un poème qui met en valeur les bonnes pratiques et les bons résultats qu’on peut obtenir lorsqu’on suit ces bonnes pratiques.
* Les musiciens jouent pendant que le jury délibère.
* Le jury déclare le grand vainqueur.
1. ***Décernez les prix***

Il est conseillé, bien que ce ne soit pas obligatoire, de remettre des prix aux gagnants. Si vous sélectionnez des gagnants, le jury doit nommer les gagnants par ordre décroissant à la fin du dernier tour. La personne qui occupe le quatrième rang reçoit un petit prix, la troisième un prix de plus grande valeur, la deuxième un prix encore plus grand et le grand vainqueur le plus grand prix. En général, les prix sont reliés au thème qui a été débattu pendant les jeux, par exemple : les semences, une radio, un téléphone, un sac de produits agricoles, etc. D’autres prix pourraient inclure du savon, une torche et du sucre. Parfois, le grand vainqueur est autorisé à choisir son prix en premier.

1. ***Clôture*** (5 minutes)
* Discours prononcés par les gagnants et le chef du village qui donne le mot de la fin sur le jeu, l’expérience qu’ils ont vécue, ce qu’ils ont appris, comment le jeu pourrait influer sur leurs comportements, etc.
* L’animateur met fin au jeu et dit au revoir à l’auditoire.
* Les musiciens présentent leur prestation de la fin.

***Autres sources d’information sur le jeu public***

François Querre, 1991. *Les mille et un mondes.* Rome: FAO. 215 pp.

Note : La version du jeu public décrite dans le présent guide pour la radiodiffusion est adaptée d’une publication de la FAO en 1991, écrite en collaboration avec le Centre interafricain d’études en radio rurale de Ouagadougou (CIERRO), qui a été produite par des consultants d’une organisation dénommée Intermedia après qu’un gros travail de terrain a été effectué au Burkina Faso.

## Remerciements

Rédaction : Andréa Bambara, chargée de projet, Radios Rurales Internationales, Burkina Faso.

 Projet réalisé avec l’appui financier du Gouvernement du Canada par l’entremise d’Affaires mondiales Canada (AMC)