

CASINO ROYAL

Origine(s) de cette animation

Sivasailam Thiagarajan alias Thiagi est indien, il vit aux Etats-Unis. Maître incontesté des **jeux** pour l'entreprise et l'enseignement, il a particulièrement développé le concept de « jeu-cadre ».

L'idée de base du jeu-cadre est de considérer un jeu comme une structure abstraite devant être remplie de différents contenus, ce qui permet de l'adapter aux besoins spécifiques de toute situation pédagogique, en fonction des objectifs.

Pour en savoir plus consultez : <http://www.lanacs.ac.uk/users/interculture/pcat6.htm> ou

<http://www.pedagoform-formation-professionnelle.com> ou

<http://thiagi.be/2011/10/09/7-conseils-pour-animer-des-jeux-cadre-de-thiagi/>

Déjà repris par l'association nationale des *Ceméa* (*Centres d'Entraînement aux Méthodes d'Education Active*) et *Iteco* (*le tournoi des cartes*), le RED a adapté le jeu « Barnga » à la communication non verbale, à la rencontre interculturelle et à l'accueil.

Objectifs généraux

Réaliser que les différentes cultures perçoivent les choses différemment, et/ou « jouent » selon différentes règles.

Comprendre que l'on peut communiquer sans langage verbal.

Les participants doivent comprendre et apprivoiser ces différences s'ils veulent fonctionner efficacement dans un groupe multiculturel.

Analyser son propre comportement dans une situation où l'échange et la compréhension sont difficiles

Langage non verbal, inter-culture, acceptation de l'autre (accueil).

Publics

Tout type de public

L'animation

1h – 1h30. Sur une heure, 35 mn de jeux maximum puis analyse. Peut s'animer en ½ h à 1h suivant l'analyse que l'on veut faire et la taille du groupe.

Matériel

Se joue idéalement à 16 joueurs plus des observateurs (1 par table éventuellement) soit 20 personnes. 4 tables de 4 joueurs. 4 jeux de 32 cartes. Pour des groupes plus importants, augmenter le nombre de tables et de règles à distribuer. Peut aussi se jouer à 12 joueurs (4 tables de 3), etc. Mettre entre 3 et 6 joueurs par table.

L'animateur choisira les règles qui lui conviennent parmi les 8 propositions ci-dessous. L'animateur peut aussi créer de nouvelles règles.

Matériel : 4 à 6 jeux de 32 cartes (suivant le nombre de participants).

Le jeu

L'animateur doit :

Organiser la salle. Séparer les tables afin que les joueurs ne puissent pas voir la partie de la table voisine.

Placer les joueurs et donner les consignes aux observateurs.

Expliquer que c'est un jeu comme la bataille. Possibilité de jouer en *jeu fermé*, les cartes sont prises dans l'ordre du hasard ou en *jeu ouvert*. Le joueur voit l'ensemble de ses cartes. Il ne les montre pas aux autres. Il choisit sa carte à chaque fois et c'est celui qui vient de gagner le pli qui entame. On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

L'animateur ne prévient pas les participants que les règles sont différentes selon les tables.

Distribuer les règles. Laisser 5 mn pour comprendre ; expliquer que les cartes gagnées sont mises de côté ; insister sur l'absence de communication verbale une fois le jeu commencé ; lancer le jeu.

Au bout de 7-8 mn de jeu (ou 2 tours de cartes), on demande de faire les comptes et de constater qui a gagné sur chacune des tables. L'animateur retire les règles de jeu. Puis on demande au joueur qui a gagné de changer de table.

On recommence pendant 5 à 10 mn de jeu.

Nouveau changement. Choisir un joueur qui n'avait pas bougé ou le nouveau vainqueur. Et 3° puis 4° changements. (3 à 4 changements suffisent pour entrer dans l'analyse).

Observation :

Quand c'est possible, chaque observateur est affecté à une table. Il doit disposer des règles de la table. L'observateur est également là pour faire respecter la règle du silence.

Il doit noter le comportement des joueurs qui ont changé de table, mais aussi des joueurs « accueillants ».

Qu'est-ce qui est mis en place pour intégrer ou spolier le nouveau joueur ? Qu'est-ce que ce nouveau joueur fait pour comprendre et s'intégrer ? Est-ce que l'on maintient les 1^{ères} règles de la table quand le nombre de participants d'origine est minoritaire ?

Plus généralement, comment évoluent les règles de la table.

Il doit aussi observer l'expression de ressenti des joueurs : colère, frustration, joie, incompréhension, désintérêt, ...

Analyse

Contexte : En découvrant que les règles sont différentes, les joueurs subissent un mini choc de culture semblable à une expérience réelle. Ils doivent alors lutter pour comprendre et apprivoiser ces différences, pour jouer le jeu efficacement dans leurs groupes « multi-culturels ». Les difficultés sont augmentées par le fait que les joueurs ne peuvent pas parler entre eux mais peuvent communiquer seulement par des gestes.

Demander ce que les participants ont compris des règles du jeu.

Insister sur les attentes (objectifs du jeu) qui peuvent être différentes d'une table à l'autre.

Qu'ont-ils ressentis en voyant que les règles étaient différentes et qu'ils ne comprenaient pas ?

Qu'ils « perdaient » quant ils pensaient « gagner » ou l'inverse ?

Qu'est-ce qui a été mis en place pour faciliter l'intégration (de part et d'autre) ? Quelles réactions ?

Qui s'impose ? Qui se plie ? (Est-ce que je me voyais comme cela ? ou Qu'est-ce que cela dit de moi ?)

Donner la parole aux observateurs

En conclusion :

Quel parallèle avec la rencontre interculturelle ?

(Des objectifs différents : possibilité de faire des liens avec les notions de développement et la différence de fonctionnement d'un groupe social).

Quelles sont vos impressions sur ce jeu ?

Possibilités d'organisation des joueurs

Exemples de répartition

| | | | | | | | | | | |
|-------------------|----|----|----|----|----|----|---------------|----|----|--|
| Effectif total | 12 | 15 | 16 | 16 | 20 | 25 | 27 | 28 | 30 | |
| Nombre de tables | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 6 | |
| Joueurs par table | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2x4 et 2x5 | 6 | 4 | |

| | | | | | | | | | | |
|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|
| observateurs | 0 | 3 | 4 | 0 | 4 | 5 | 5 | 4 | 6 | |
|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|

Attention, il faut prévoir autant de jeux de 32 cartes et de règles que de tables.

Chaque joueur dispose du même nombre de carte en début de chaque partie. Le reste n'est pas utilisé.

L'absence d'observateur est compliquée à gérer et demande plus de maîtrise de la part de l'animateur. Possibilité de mettre un observateur pour 2 tables (plus complexe pour lui).

Rotation des joueurs : à chaque rotation, le gagnant passe sur la table suivante dans le sens de rotation des aiguilles d'une montre.

Le jeu peut s'arrêter après la 3^{ème} rotation. Sinon recommencer comme lors de la 3^{ème} rotation.

Si vous avez plus de 4 tables, possibilité de faire une 3^{ème} rotation dans le sens des aiguilles d'une montre.