

## A la rencontre de l'autre

# Fiche 3 Tournoi de cartes

### Thèmes abordés

- Stratégies identitaires
- Communication interculturelle

### Objectifs

- Sensibiliser aux difficultés de communication entre personnes et/ou communautés avec des références et des repères différents ;
- Vivre pendant un moment ces difficultés et ainsi prendre conscience des sentiments et des comportements qu'elles peuvent susciter chez celui qui les subit ;
- Trouver des pistes pour améliorer la communication.

### Nature de l'animation

Exercice de décentration par l'observation. Exercice non-verbal.

**Durée:** 65 minutes

**Âge :** A partir de 14 ans

### Matériel

- Quatre tables numérotées de 1 à 4 placées dans les quatre coins de la pièce ;
- Quatre jeux de cartes, dont il faut enlever les cartes du 2 au 6 inclus ;
- Des feuilles d'instructions pour chaque participant (voir annexes) ;
- Des feuilles d'instructions pour les observateurs (voir annexes) ;
- De quoi écrire mis à disposition des participants sur chaque table.

### Prérequis pour l'animateur

Avoir bien parcouru les consignes

### Source

S. Thiagarajan et B. Steinwachs, "Barnga : a simulation game on cultural clashes", Yarmouth, (USA), in Intercultural Press, 1980. Ce jeu est, entre autre, diffusé par ITECO.

## INTRODUCTION

L'animateur annonce un exercice sur la communication. Il annonce aux joueurs qu'ils pourront uniquement dessiner ou faire des gestes durant tout le temps de l'animation et demande aux participants de bien respecter cette règle du silence. Ils peuvent prendre un bic et de quoi écrire uniquement.

## DÉROULEMENT

Séparer le groupe en quatre sous-groupes, composé chacun de trois à cinq joueurs. Chaque sous-groupe s'installe à une table. Les personnes en plus se verront attribuer le rôle d'observateur et recevront la feuille d'instruction des observateurs (voir annexe), qu'elles liront en silence.

L'animateur distribue la feuille d'instructions n°1 aux quatre sous-groupes. Les participants la lisent et puis la rendent au formateur. Dès ce moment, toute communication verbale (orale ou écrite) est interdite ; il est seulement possible de dessiner et/ou de faire des gestes, mais pas de parler ou d'écrire.

L'animateur distribue ensuite les feuilles d'instructions de la façon suivante : la feuille  $\alpha$  à la table n°1, la feuille  $\beta$  à la table n° 2, la feuille  $\chi$  à la table n°3 et la feuille  $\delta$  à la table n°4. Les participants ont 5 minutes pour lire le règlement.

Après 5 minutes, l'animateur reprend les feuilles et le jeu peut commencer en silence. Le vainqueur d'une ronde est celui qui a fait le plus de plis. Après une phase test, quand les participants se sont déjà familiarisés avec le jeu, l'animateur lance le départ de l'animation.

Le vainqueur d'une ronde, c'est-à-dire celui qui, à une table, a gagné le plus de plis pendant une ronde, monte à la table supérieure. Le joueur ayant gagné le moins de plis descend à la table inférieure. Les autres joueurs demeurent à la même table. Les égalités seront départagées par ordre alphabétique des prénoms des joueurs.

Après trois ou quatre tours, le jeu peut s'arrêter pour passer à la phase d'analyse.

## PHASE DE DISCUSSION ET D'ANALYSE

1. Dans un premier temps, les participants font l'analyse dans le sous-groupe auquel ils appartenaient au début de l'exercice, à leur table de départ. L'animateur distribue la feuille n°5 - Questions pour l'analyse, qui regroupe les questions suivantes :

- Quel a été l'itinéraire de chacun dans le jeu ? A-t-il changé de table ? S'il est resté au même endroit, quels ont été les événements marquants du jeu ?
- Quels sont les différents sentiments ou émotions ressentis au cours du jeu (exemples : énervement, amusement, révolte, frustration, etc.) ?
- Quelle a été la perception des autres joueurs ?
- Comment a-t-on réussi à continuer à jouer avec des règles différentes ? Comment s'est-on plus ou moins « mis d'accord » ? Qu'est-ce qui a permis

d'imposer une règle la force, la négociation, l'indifférence ?

Les observateurs se répartissent dans les sous-groupe et complètent par leur analyse.

Un rapporteur est désigné au sein de chaque sous-groupe pour faire part des conclusions.

2. Chaque rapporteur présente l'analyse de son sous-groupe à l'ensemble de la classe. L'animateur poursuit ensuite le débat avec les questions suivantes :

- Est-ce que vous voyez un lien entre cet exercice et l'expérience de la communication entre personnes d'origines différentes ?
- Connaissez-vous des situations réelles qui correspondent à ce que vous venez d'expérimenter ?
- Dans ces situations, qu'est-ce qui a généré des difficultés ?

3. Vous pouvez ensuite demander à chaque sous-groupe de se reconstituer et de répondre aux questions suivantes :

- Le jeu vous fait-il penser à une approche possible pour faire face à une situation réelle ?
- Une stratégie s'est-elle montrée pertinente/efficace pendant le jeu ?

Chaque sous-groupe doit alors préparer un bref rapport pour la plénière dans lequel sera présenté les enseignements les plus importants de cette expérience.

4. En plénière, débattrez des conclusions proposées par chaque sous-groupe.

### Voici un résumé de ce qui ressort d'habitude de cette expérience :

- Même quand on sait que les règles sont différentes, on ne sait pas toujours quoi faire pour réconcilier les différences.
- Même quand on découvre que les règles sont différentes, on ne sait pas toujours comment établir un nouvel ensemble de règles qui satisfassent tous les joueurs.
- Les gens qui sont demeurés à la table de départ ou qui se sont peu déplacés d'une table à l'autre peuvent avoir eu tendance à imposer leurs règles de jeu aux joueurs qui se joignent à eux (ils reçoivent les joueurs sur leur territoire).
- Les gens qui se sont beaucoup déplacés d'une table à l'autre peuvent avoir eu tendance à s'adapter aux règles de chacune des tables, sans pour autant nécessairement comprendre les différences (ils se retrouvent chaque fois en territoire étranger). Cette tendance peut avoir été plus marquée s'ils étaient en situation minoritaire.
- Il est émotivement plus facile d'être confronté à des règles différentes quand on a des gens de son propre groupe autour de soi.
- Il devient plus difficile d'être confronté à des règles différentes quand on est de plus en plus éloigné et isolé de son groupe initial.
- Les gens se sentent rassurés de retrouver, en cours de tournoi, les joueurs qui étaient avec eux à la table initiale et supposent qu'ils se conforment toujours aux règles de départ.
- On peut avoir tendance à accepter les nouvelles règles dans la mesure où elles nous sont favorables (si un joueur gagne selon les nouvelles règles alors qu'il perdait selon les règles de départ).
- Plus deux cultures sont semblables, plus le choc est grand quand on découvre les différences.
- Des frictions d'ordre culturel sont aggravées par des problèmes de communication.
- Communiquer avec les autres est en soi difficile. Ça demande de la sensibilité et de la créativité. Les gens qui ont de la facilité à communiquer finissent généralement par mieux s'en tirer.
- Quand il y a un choc culturel, les gens ont tendance à facilement abandonner la partie plutôt que de persister et chercher le moyen de se comprendre.
- Les gens ont tendance à devenir inconfortables quand ils doivent communiquer de façon non habituelle ou non conventionnelle.
- Les gens ont tendance à chercher un arbitre extérieur quand ils sont incapables de communiquer entre eux.

## Feuille d'instructions n°1- Instructions pour le tournoi

- Vous aurez à peu près cinq minutes pour étudier les règles et pour vous exercer au jeu.
- Une fois ce temps écoulé, vous devrez remettre votre copie des règles à l'animateur.
- Dès ce moment, toute communication par la parole ou l'écrit devra cesser. Vous pouvez dessiner (pas de chiffres ou de lettres) ou faire des gestes.
- Au signal de l'animateur, le tournoi commencera, en silence.
- La première partie est terminée quand toutes les cartes sont distribuées – s'il n'y a pas assez de cartes au dernier tour, mettez les cartes restantes de côté. Disposez les plis de chaque partie en quinconce afin de les compter facilement.
- Identification des gagnants et des perdants : est gagnant le joueur qui a fait le plus grand nombre de plis au cours de la partie ; est perdant le joueur qui en a réussi le moins.
- Levez la main pour annoncer que vous avez fini. Le silence est toujours de mise.

## Feuille d'instruction pour les observateurs

Le jeu propose une réflexion sur les difficultés de communication entre personnes qui ont des références et des repères différents.

### **Déroulement de l'animation**

Les participants prennent place autour des tables de jeu. Ils vont recevoir une information sur le déroulement du tournoi de cartes. Ils peuvent en discuter entre eux. Dès qu'ils ont remis la feuille explicative à l'animateur, les participants devront se taire.

Ils reçoivent alors les règles du jeu qu'ils lisent en silence. Ils ne peuvent communiquer qu'à l'aide d'une feuille de papier sur laquelle ils peuvent dessiner (pas de chiffres ou de lettres) ou par gestes. En aucun cas, ils ne peuvent parler ou écrire sur la feuille.

Le gagnant de chaque table montera à la table suivante et le perdant descendra à la table précédente.

Les participants ignorent que les règles sont différentes à chaque table. Ils vont donc se trouver face à des difficultés.

Observez à votre table

1. Les réactions des joueurs lors du premier tour de table
2. Les réactions des joueurs lors des tours de table suivants
3. Les stratégies mises en place par chacun pour trouver la solution
4. Les comportements qui freinent ou favorisent la résolution du problème

Lors de l'analyse de l'exercice, vous serez invité-e à partager vos observations.

Un grand merci!

## Feuille d'instructions $\alpha$ - Un jeu facile à apprendre et à jouer

### ☀ **Les cartes**

Le jeu se joue avec vingt-huit cartes, du 8 à l'as de chaque couleur. L'as est la carte la plus faible.

### ☀ **Les joueurs**

Il y a quatre à six joueurs par table.

### ☀ **La donne**

Un joueur bat les cartes et les donne une à la fois. Chaque joueur recevra de quatre à sept cartes, selon le nombre de joueurs.

### ☀ **Le début**

Le joueur à gauche du donneur joue la première carte. Les autres joueurs jouent successivement une carte. L'ensemble des cartes jouées constitue un pli.

### ☀ **Pour prendre le pli**

Le joueur ayant joué la carte la plus forte prend le pli et le met devant lui.

### ☀ **Prendre la main**

Le preneur d'un pli entame le tour suivant. Cette procédure se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées.

### ☀ **Suivre**

Le joueur qui entame peut jouer n'importe quelle couleur. Les autres doivent toujours suivre (jouer une carte de la même couleur s'ils en ont une). Si un joueur n'a pas la couleur demandée, il joue n'importe quelle autre carte. Le pli est emporté par la carte la plus forte dans la couleur entamée.

### ☀ **L'atout**

Dans ce jeu, le pique est atout. Si un joueur n'a pas de carte de la couleur entamée, il peut jouer un pique. Ceci s'appelle « couper ». La carte de pique la plus forte jouée prend le pli.

### ☀ **La fin de la partie**

La partie se termine quand toutes les cartes données ont été jouées. On compte alors le nombre de plis faits par chacun et on le note sur un papier.

## Feuille d'instructions $\beta$ – Un jeu facile à apprendre et à jouer

### ☀ **Les cartes**

Le jeu se joue avec vingt-huit cartes, du 8 à l'as de chaque couleur. L'as est la carte la plus forte.

### ☀ **Les joueurs**

Il y a quatre à six joueurs par table.

### ☀ **La donne**

Un joueur bat les cartes et les donne une à la fois. Chaque joueur recevra de quatre à sept cartes, selon le nombre de joueurs.

### ☀ **Le début**

Le joueur à gauche du donneur joue la première carte. Les autres joueurs jouent successivement une carte. L'ensemble des cartes jouées constitue un pli. Au dernier pli, il est possible que certains n'aient plus de carte à jouer.

### ☀ **Pour prendre le pli**

Le joueur ayant joué la carte la plus forte prend le pli et le met devant lui.

### ☀ **Prendre la main**

Le preneur d'un pli entame le tour suivant. Cette procédure se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées.

### ☀ **Suivre**

Le joueur qui entame peut jouer n'importe quelle couleur. Les autres doivent toujours suivre (jouer une carte de la même couleur s'ils en ont une). Si un joueur n'a pas la couleur demandée, il joue n'importe quelle autre carte. Le pli est emporté par la carte la plus forte dans la couleur entamée.

### ☀ **L'atout**

Dans ce jeu, le pique est atout. Si un joueur n'a pas de carte de la couleur entamée, il peut jouer un pique. Ceci s'appelle « couper ». La carte de pique la plus forte jouée prend le pli.

### ☀ **La fin de la partie**

La partie se termine quand toutes les cartes données ont été jouées. On compte alors le nombre de plis faits par chacun et on le note sur un papier.

## Feuille d'instructions $\chi$ - Un jeu facile à apprendre et à jouer

### ☀ **Les cartes**

Le jeu se joue avec vingt-huit cartes, du 8 à l'as de chaque couleur. L'as est la carte la plus faible.

### ☀ **Les joueurs**

Il y a quatre à six joueurs par table.

### ☀ **La donne**

Un joueur bat les cartes et les donne une à la fois. Chaque joueur recevra de quatre à sept cartes, selon le nombre de joueurs.

### ☀ **Le début**

Le joueur à gauche du donneur joue la première carte. Les autres joueurs jouent successivement une carte. L'ensemble des cartes jouées constitue un pli. Au dernier pli, il est possible que certains n'aient plus de carte à jouer.

### ☀ **Pour prendre le pli**

Le joueur ayant joué la carte la plus forte prend le pli et le met devant lui.

### ☀ **Prendre la main**

Le preneur d'un pli entame le tour suivant. Cette procédure se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées.

### ☀ **Suivre**

Le joueur qui entame peut jouer n'importe quelle couleur. Les autres doivent toujours suivre (jouer une carte de la même couleur s'ils en ont une). Si un joueur n'a pas la couleur demandée, il joue n'importe quelle autre carte. Le pli est emporté par la carte la plus forte dans la couleur demandée.

### ☀ **L'atout**

Il n'y a pas d'atout.

### ☀ **La fin de la partie**

La partie se termine quand toutes les cartes données ont été jouées. On compte alors le nombre de plis faits par chacun et on le note sur un papier.



## Feuille d'instructions $\delta$ - Cinq as, un jeu facile à apprendre et à jouer

### ☀ **Les cartes**

Le jeu se joue avec vingt-huit cartes, du 8 à l'as de chaque couleur. L'As est la carte la plus forte.

### ☀ **Les joueurs**

Il y a de quatre à six joueurs par table

### ☀ **La donne**

Un joueur bat les cartes et les donne une à la fois. Chaque joueur recevra de quatre à sept cartes, selon le nombre de joueurs.

### ☀ **Le début**

Le joueur à gauche du donneur joue la première carte. Les autres joueurs jouent successivement une carte. L'ensemble des cartes jouées constitue un pli. Au dernier pli, il est possible que certains n'aient plus de carte à jouer.

### ☀ **Pour prendre le pli**

Le joueur ayant joué la carte la plus forte prend le pli et le met devant lui.

### ☀ **Prendre la main**

Le preneur d'un pli entame le tour suivant. Cette procédure se poursuit jusqu'à ce toutes les cartes aient été jouées.

### ☀ **Suivre**

Le joueur qui entame peut jouer n'importe quelle couleur. Les autres doivent toujours suivre (jouer une carte de la même couleur s'ils en ont une). Si un joueur n'a pas la couleur demandée, il joue n'importe quelle autre carte. Le pli est emporté par la carte la plus forte dans la couleur entamée.

### ☀ **L'atout**

Il n'y a pas d'atout

### ☀ **Fin de la partie**

La partie se termine quand toutes les cartes données ont été jouées. On compte alors le nombre de plis faits par chacun et on le note sur un papier.

## Feuille ε : Questions d'analyse

En sous-groupe, répondez aux questions suivantes. Désignez un secrétaire pour noter les réflexions du groupe et transmettez-les lors de la mise en commun.

- Chacun raconte brièvement quel a été son itinéraire dans le jeu : s'il a gagné ou perdu, s'il a dû changer de table ou s'il est resté au même endroit ainsi que les événements marquants du jeu...
- Chacun exprime les différents sentiments ou les émotions éventuelles qu'il a ressentis au cours du jeu : amusement, énervement, révolte, incompréhension...
- Chacun exprime comment il a perçu les autres joueurs.
- Comment avec des règles différentes, a-t-on réussi à continuer à jouer ? Comment s'est-on plus ou moins « mis d'accord » ? qu'est-ce qui a permis d'imposer une règle ? La force, la négociation, l'indifférence ?
- Voyez-vous un lien entre cet exercice et votre expérience de communication entre personnes d'origines différentes.