

“

FICHE OUTIL

CASINO Royal

”

A travers le jeu, cet atelier donne à expérimenter la communication interculturelle et ses difficultés inhérentes (barrières linguistiques, différences de codes ou références) tout en stimulant l'esprit d'initiative et l'action concertée.



Participants : 12 à 16 joueurs

Durée : 1h à 1h 30

Age : A partir de 12 ans

1 PRÉPARATION ET INSTALLATION

Préparer autant de tables que nécessaire pour répartir le groupe (entre 3 et 6 joueurs par table). Sur chacune d'elle, poser un paquet de cartes (32 ou 54 selon le nombre de participants) et assigner des "observateurs" (idéalement 1 par table) chargés de faire respecter les consignes.

2 LA CONSIGNE

“ Vous allez participer à un tournoi de bataille ! Rejoignez votre table de jeu, sur laquelle vous trouverez une feuille détaillant les règles de cette rencontre : prenez 5 min pour les lire et les intégrer. A partir du moment où le jeu commence, vous devrez absolument garder le silence, les "observateurs" y veilleront ! ”

3 CONTEXTE

Cet outil est une mini expérience sociale : les joueurs, en découvrant que les règles diffèrent d'une table à l'autre, subissent un "mini choc de culture" semblable à une expérience réelle. Ils doivent alors lutter pour comprendre, intégrer et adopter ces différences, pour jouer le jeu efficacement dans leurs groupes "multi-culturels", tout en respectant la règle du silence.

4 LE DÉROULEMENT

- ▶ L'animateur organise les tables (éloignées les unes des autres), répartit les joueurs et donne les consignes aux observateurs.
- ▶ L'animateur ne prévient pas les joueurs que les règles diffèrent d'une table à l'autre. laisser 5 min aux joueurs pour intégrer leurs règles. Expliquer qu'une fois le jeu commencé, le silence est obligatoire (**très important**).
- ▶ On répartit les cartes équitablement entre les joueurs. Quelle que soit la règle de la table, le jeu se déroule sous forme de bataille : à chaque tour, les joueurs posent une carte, la plus forte remporte le pli. Au bout de 7 ou 8 min, ou 2, 3 tours de tables, on fait les comptes : le joueur avec le plus grand nombre de plis remporte la manche.
- ▶ Les observateurs retirent alors les règles de chaque table. Les vainqueurs de la manche changent de table et le jeu se poursuit ainsi durant 3 à 4 manches.
- ▶ En plus de faire respecter la règle du silence, l'observateur note le comportement des joueurs qui ont changé de table mais aussi des joueurs "accueillants". Quelques exemples : sont ils bienveillants ou ignorent-ils la venue du nouveau ? Quels ressentis de la part des joueurs : colère, frustration, entraide...

► **Dernier temps : analyse et retours des participants:**

Une fois le jeu terminé, on passe au "débrief " de cette expérience au sein de chaque table, avec l'observateur dédié.

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 ressenti en voyant que les règles étaient différentes et qu'ils ne comprenaient pas, qu'ils "perdaient" quand 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 aux nouvelles règles ? qu'est ce que cela dit de moi?

► **Donner la parole aux observateurs qui pourront partager ce qu'ils ont eux observé.**

► **Mini débat en conclusion, au sein de chaque table.**

L'idée est d'amener les participants à établir un lien entre ce qu'ils ont vécu et une rencontre interculturelle dans le monde réel. Procéder avec des questions ouvertes :

- A quelles situations dans la vraie vie le jeu vous a-t-il fait penser? (il y en a plusieurs)
- Parmi ces situations, choisissez en une. Quels sont les causes des difficultés rencontrées, par l'arrivant et le groupe qui le reçoit.
- Qu'est ce que le jeu suggère de faire pour surmonter une telle situation dans le réel? Qu'avez vous fait pendant le jeu et qu'est ce qui a marché pour vous?

► **Grand débat avec l'ensemble du groupe**

Les participants partagent leurs conclusions sur leur expérimentation, les parallèles établis avec des situations réelles, et ce qui a marché pour eux pour surmonter les difficultés rencontrées.

Important : si un joueur gagne deux fois de suite.



on aime :

- Une petite expérimentation sociale, aux résultats parfois surprenants pour les participants eux-mêmes.
- Donner à vivre la rencontre interculturelle pour mieux la comprendre et se mettre à la place de ceux qui l'expérimentent vraiment.
- Un excellent support liminaire au débat et aux échanges.



On aime moins :

- Demande un grand nombre de participants, (animateurs et joueurs).
- Assez lourd à mettre en place en terme de logistique, grand espace, tables, "mini formation" des observateurs.

5

CONSEILS D'ANIMATION

Sur une heure d'animation, dédier 35 minutes au jeu avant de passer à l'analyse et au débat. Peut s'animer en une demi heure à une heure en suivant l'analyse que l'on veut faire et la taille du groupe.

Les observateurs jouent un rôle clef dans cette animation. S'ils doivent veiller à faire bien respecter la règle du silence que les participants auront naturellement envie de briser (par réflexe), ils doivent avant tout être attentif au comportement et réactions des joueurs, quitte à prendre en note ce qu'ils observent, de façon à pouvoir y revenir facilement par la suite.

Quels sont les ressentis des joueurs : (étonnement, refus, acceptation, frustration, colère...)
quels moyens utilise le nouvel arrivant pour interroger les joueurs de la table

Est-ce le nouveau joueur qui s'adapte ou la table? ou les deux?

Quels moyens sont mis en place par la table pour aider à la compréhension des règles ?

Durant le débrief, veillez à ce que tous les joueurs puissent s'exprimer, garder des questions ouvertes.

Le grand débat est aussi l'occasion de faire le lien avec des situations réelles et d'inviter les participants à proposer des solutions pour surmonter les difficultés de la communication interculturelle. On peut pousser le débat plus loin, sur des thèmes connexes, tels que la diversité culturelle, la langue/ communication non verbale etc...

Faire circuler la parole.

6

ANNEXES

Exemple 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 ou 54 cartes que de tables. Chaque joueur dispose du même nombre de cartes en début de 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 3ème rotation. Sinon recommencer comme lors de la 3ème rotation.

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

GRILLE D'OBSERVATION

1er tour :

Les joueurs respectent-ils les règles ?
Facilité de compréhension des règles.

2ème tour et tour suivant:

Quel est le comportement (et ressenti apparents) du joueur qui arrive (étonnement, refus, acceptation, frustration, colère...)?
Quels moyens utilise le nouvel arrivant pour interroger les joueurs de la table ?
Est-ce le nouveau joueur qui s'adapte à la table ou l'inverse, ou les deux?
Quels moyens sont mis en oeuvre par les joueurs de la table afin d'aider à la compréhension des règles?
Quelles adaptations des règles.

A partir du 3ème tour:

Une majorité de joueurs issus d'autres tables se trouvent sur place.
Que se passe t-il ? Quels changements, réactions, ressentis se donnent à voir?

TABLE 1

BUT : Acquérir un minimum de cartes.

DEROULEMENT : Un joueur distribue 8 cartes à chaque joueur. Chaque joueur pose une carte sur le tapis. Celui qui a posé la carte la plus forte remporte le pli. S'il y a deux cartes similaires, refaire un pli. Tous les joueurs reposent une carte sur la table et celui qui pose la carte la plus forte remporte l'ensemble. Quand le joueur n'a plus de carte en main, il reprend le tas qu'il a gagné et le jeu continue.

ATTENTION : Interdiction de parler pendant le jeu.

VALEURS DES CARTES : De la moins forte à la plus forte.

JEU DE 32	JEU DE 54
<ul style="list-style-type: none">• La moins forte est le 7	<ul style="list-style-type: none">• La moins forte est le 2
8	3
9	4
10	5
VALET	6
DAME	7
ROI	8
AS	9
	10
<ul style="list-style-type: none">• La plus forte est l'AS	VALET
	DAME
	ROI
	AS
	<ul style="list-style-type: none">• La plus forte est l'AS

TABLE 2

BUT : Acquérir un minimum de cartes.

DEROULEMENT : Un joueur distribue 8 cartes à chaque joueur. Chaque joueur pose une carte sur le tapis. Celui qui a posé la carte la plus forte remporte le pli. S'il y a deux cartes similaires, refaire un pli. Tous les joueurs reposent une carte sur la table et celui qui pose la carte la plus forte remporte l'ensemble. Quand le joueur n'a plus de carte en main, il reprend le tas qu'il a gagné et le jeu continue.

ATTENTION : Interdiction de parler pendant le jeu.

VALEURS DES CARTES : De la moins forte à la plus forte.

JEU DE 32	JEU DE 54
<ul style="list-style-type: none">• La moins forte est le 7	<ul style="list-style-type: none">• La moins forte est le 2
8	3
9	4
10	5
VALET	6
DAME	7
ROI	8
AS	9
	10
<ul style="list-style-type: none">• La plus forte est l'AS	VALET
	DAME
	ROI
	AS
	<ul style="list-style-type: none">• La plus forte est l'AS

TABLE 3

BUT : Acquérir un minimum de cartes.

DEROULEMENT : Un joueur distribue 8 cartes à chaque joueur. Chaque joueur pose une carte sur le tapis. Celui qui a posé la carte la plus forte remporte le pli.

Si **on gagne avec le 10**, on remporte les cartes gagnées par tous les participants

S'il y a deux cartes similaires, refaire un pli. Tous les joueurs reposent une carte sur la table et celui qui pose la carte la plus forte remporte l'ensemble.

Quand le joueur n'a plus de carte en main, il reprend le tas qu'il a gagné et le jeu continue.

ATTENTION : Interdiction de parler pendant le jeu.

VALEURS DES CARTES : De la moins forte à la plus forte.

JEU DE 32	JEU DE 54
<ul style="list-style-type: none">• La moins forte est l'AS	<ul style="list-style-type: none">• La moins forte est l'AS
7	2
8	3
9	4
10	5
VALET	6
DAME	7
ROI	8
	9
	10
<ul style="list-style-type: none">• La plus forte est le ROI	VALET
	DAME
	ROI
	<ul style="list-style-type: none">• La plus forte est le ROI

TABLE 4

BUT : Acquérir un minimum de cartes.

DEROULEMENT : Un joueur distribue 8 cartes à chaque joueur. Chaque joueur pose une carte sur le tapis. Celui qui a posé la carte la plus forte remporte le pli.

Si **on gagne avec la dame**, on remporte les cartes gagnées par tous les participants.

S'il y a deux cartes similaires, refaire un pli. Tous les joueurs reposent une carte sur la table et celui qui pose la carte la plus forte remporte l'ensemble.

Quand le joueur n'a plus de carte en main, il reprend le tas qu'il a gagné et le jeu continue.

ATTENTION : Interdiction de parler pendant le jeu.

VALEURS DES CARTES : De la moins forte à la plus forte.

JEU DE 32	JEU DE 54
<ul style="list-style-type: none">• La moins forte est l'AS	<ul style="list-style-type: none">• La moins forte est l'AS
7	2
8	3
9	4
10	5
VALET	6
DAME	7
ROI	8
	9
<ul style="list-style-type: none">• La plus forte est le ROI	10
	VALET
	DAME
	ROI
	<ul style="list-style-type: none">• La plus forte est le ROI

TABLE 5

BUT : Acquérir un minimum de cartes.

DEROULEMENT : Un joueur distribue 8 cartes à chaque joueur. Chaque joueur pose une carte sur le tapis. Celui qui a posé la carte la plus forte remporte le pli.

Si **on gagne avec l'AS**, on remporte les cartes gagnées par tous les participants

S'il y a deux cartes similaires, refaire un pli. Tous les joueurs reposent une carte sur la table et celui qui pose la carte la plus forte remporte l'ensemble.

Quand le joueur n'a plus de carte en main, il reprend le tas qu'il a gagné et le jeu continue.

ATTENTION : Interdiction de parler pendant le jeu.

VALEURS DES CARTES : De la moins forte à la plus forte.

JEU DE 32	JEU DE 54
<ul style="list-style-type: none">la moins forte est le VALET	<ul style="list-style-type: none">la moins forte est le VALET
DAME	DAME
ROI	ROI
AS	AS
7	2
8	3
9	4
10	5
<ul style="list-style-type: none">La plus forte est le 10	6
	7
	8
	9
	<ul style="list-style-type: none">La plus forte est le 10