



Secaar

Agir ensemble pour un développement intégral

Diffusé par **SECAAR**
01 BP 3011 LOMÉ 01 TOGO
00228 22 20 28 20
secretariat@secaar.org
www.secaar.org



JEU DU MUET



JEU DE MUETS

Dans ce jeu, les élèves ont tous besoins les uns les autres. Les règles du jeu leur enlèvent toute arme linguistique et non-linguistique. Aucun ne peut dominer, aucun ne peut être négligé !

But

Dans ce jeu, il s'agit de contrôler l'aptitude à la coopération d'un groupe qui doit, sous pression (ici : temps limité), résoudre un problème.

Méthode

Dessinez d'abord cinq carrés, selon le dessin ci-inclus, sur un carton blanc. Les carrés doivent être de même dimension, (10x10 cm). Découpez-les en les parties exactement, de manière telle que les parties portant la même lettre soient de dimension égale (pour qu'elles puissent être interchangées). Les lettres vous servent d'orientation et ne doivent pas figurer sur les parties.

Vous avez besoin d'un jeu de cinq carrés par groupe. Un groupe se compose de cinq participants. Dans le cas où le nombre des participants ne pourra être divisé par cinq, le surplus des membres aura pour tâche de surveiller le processus de coopération et, en même temps, de veiller à ce que les règles du jeu soient respectées. Chaque membre du groupe reçoit maintenant une enveloppe contenant des parties de carrés.

Les enveloppes portent les lettres A, B, C, D et E et contiennent les parties suivantes :

Enveloppe A : i, h, e.

Enveloppe B : a, a, a, c.

Enveloppe C : a, j.

Enveloppe D : d, f.

Enveloppe E : g, b, f, c.

Les parties de carrés sont réparties dans les enveloppes, de façon telle qu'aucun membre du groupe ne puisse, à lui seul, composer un carré.

CONSIGNES :

- Chaque groupe est de cinq membres,
- les groupes prennent place à des tables différentes, de façon à n'être ni dérangés ni influencés par les autres,
- les cinq enveloppes A, B, C, D, E, contenant les parties de carrés, sont maintenant distribuées aux cinq membres de chaque groupe,
- au signe du maître de jeu, les joueurs ouvrent leurs enveloppes,
- chaque groupe a pour tâche de construire, à l'aide des parties des carrés en leur présence, cinq carrés, tous de même dimension. Certaines parties se prêtent également à la construction de carrés de moindre dimension ! la tâche n'est terminée que lorsque chaque membre d'un groupe a devant lui un carré complet.

REGLES PRINCIPALES :

- Les membres du groupe n'ont, en aucun cas, le droit de communiquer, ni par un signe ni par la voix,
- aucun joueur n'a le droit de prendre des parties chez un autre joueur ou d'indiquer par des signes qu'il a besoin d'une partie pour terminer son carré,
- au cas où un joueur ne pourrait pas utiliser une partie qu'il a en main, il devra la poser au milieu de la table.

Aucun joueur n'a le droit de prendre des parties des autres joueurs, sauf si elles ont été posées par ses collègues, au milieu de la table.

IMPORTANT :

Le maître du jeu doit veiller à ce que, en aucun cas, des signes ou des paroles ne soient échangés. Le vainqueur est le groupe qui, le premier, a réussi à composer les cinq carrés.

CONCLUSIONS :

Vous devez vous demander pourquoi les membres du groupe n'ont pas le droit de communiquer pendant le jeu. Cela a un sens profond : dans un groupe sans maître officiel, les membres du groupe sont, du moins en théorie, tous égaux. Dans la pratique, l'on constate que un ou

plusieurs membres du groupe essaient tout de suite de dominer les autres. Le plus souvent, ce sont ceux qui s'expriment facilement. Les plus réservés dans le groupe ne sont souvent même pas conscients qu'ils se laissent mener par les autres.

Quels sont les sentiments et quelles sont les façons de se comporter qui se dégagent d'un groupe quand tous doivent coopérer ? Qu'est-ce qui empêche de trouver la solution ?

Dans ce jeu, aucun membre ne peut dominer un autre parce que les règles ont enlevé les armes tant linguistiques que non-linguistiques.

Chacun est dépendant de l'autre.

INDICATIONS POUR UNE ÉVALUATION :

Quels sentiments peut-on avoir lorsqu'un membre du groupe retient une partie importante de la solution sans voir lui-même la solution ?

Quels sentiments surgissent lorsqu'un membre du groupe a terminé son carré - bien sûr, celui de la plus petite dimension - et qu'il vous regarde d'un air satisfait de vainqueur ? Que pensent alors les autres ? Quels sont leurs propres sentiments ?

Quels étaient pendant le jeu les sentiments envers les joueurs qui ne comprenaient pas aussi vite les possibilités pour résoudre le problème ? Avait-on le désir de les aider ou de les mettre à la porte ?

Jusqu'à quel point les sentiments vécus pendant le jeu sont-ils semblables aux sentiments que les participants ont vécus dans des expériences réelles similaires ?

Quelle est l'image qui surgit quand ce jeu est projeté sur la "situation mondiale" ?

Quelles conclusions peut-on en tirer ?

Retenons les conditions pour une véritable coopération :

- Connaître le problème à résoudre,
- nécessité de savoir de quelle manière chacun peut contribuer à la solution du problème,
- nécessité de devenir conscient des contributions que d'autres peuvent apporter à la solution du problème,

- nécessité de percevoir les problèmes individuels d'un autre, problème qui demandent d'abord qu'on l'aide avant qu'il puisse lui-même contribuer à la solution du problème.

Document tiré de Éducation pour le Développement, Comité Suisse pour l'UNICEF-Zurich.