

<http://cursus.edu/article/9925/jeu-formation-adultes-que-nous-apprend/>

## Le jeu en formation d'adultes, ce que nous apprend l'expérience

Créé le mardi 6 avril 2010 | Mise à jour le mardi 6 avril 2010

La pratique du jeu est largement répandue en formation d'adultes, bien plus en tout cas que dans le cadre scolaire et universitaire. En témoigne notamment [l'abondante littérature](#) incitant les formateurs à sauter le pas et à devenir meneurs de jeu.

Nous avons la chance de collaborer depuis plusieurs années avec un centre de formation spécialisé dans les métiers de la solidarité internationale, l'[Institut Bioforce Formation](#), situé à Vénissieux, dans le Rhône (France). Cet organisme reçoit plusieurs centaines de stagiaires chaque année, et propose des [formations qualifiantes et diplômantes](#), de niveau III (Bac + 2) à niveau I (Bac + 5).

Les maquettes pédagogiques des formations d'adultes se caractérisent par la large place qui est faite à l'apprentissage des savoir-faire et savoir-être associés à des métiers spécifiques. La simulation, les travaux dirigés, les stages ou périodes d'application... témoignent de l'importance de la mobilisation des compétences en situation. Les jeux de rôle sont à intégrer à cette palette d'outils particuliers.

### **Silence, les stagiaires jouent !**

Quiconque se promènerait dans les couloirs de l'institut Bioforce à certaines périodes de l'année serait peut-être étonné de voir des stagiaires déambuler, souvent déguisés, entre les bureaux des formateurs, ces derniers espaces étant provisoirement transformés en bureaux de douanes, en sièges d'organisations internationales, en ministères appartenant à des pays aussi mystérieux que le Bolizuela ou la Syldavie. A d'autre moment à l'inverse, les stagiaires semblent avoir disparu. On les trouvera en pleine forêt, en train de participer à un stage sécurité, aux prises avec de dangereux groupes terroristes ou en pleine négociation avec des armées nationales.

Ces jeux de rôle durent plusieurs jours (mais occupent moins de 10 % du volume horaire global des formations longues). Ils permettent aux stagiaires de se tester en grandeur nature, d'élaborer des comportements adaptés à des situations relativement proches, dans leurs éléments constitutifs et prévisibles, de celles qui deviendront leur quotidien lorsqu'ils seront en poste, employés par une ONG, dans un pays frappé par une catastrophe naturelle, un conflit armé, ou simplement aux prises avec le sous-développement.

Tout formateur à l'institut Bioforce est susceptible de participer à la création et à l'encadrement de jeux de rôles complexes. Nous avons eu cette opportunité, et en avons tiré quelques leçons que nous vous livrons aujourd'hui, au cas où vous souhaiteriez vous-même vous lancer dans l'aventure.

**Du côté des stagiaires : développement de l'autonomie, expression de la créativité et de l'adaptabilité, présence de l'informel**

**Le jeu amplifie l'engagement des stagiaires dans leurs apprentissages.** Chaque stagiaire ou groupe de stagiaires investit un rôle (dont les grandes lignes sont tracées dans une "fiche personnage" mais laisse néanmoins une large marge de manoeuvre), intégré à un scénario global. En ce sens, il stimule puissamment la motivation.

**Le jeu autorise l'expression de la créativité et permet la construction de l'autonomie.** Même soigneusement scénarisé, un jeu de qualité comprend de larges espaces d'expression où intervient l'inattendu. Un jeu est une suite de décisions à prendre collectivement ou individuellement, qui ont des conséquences sur son déroulement. En cela, le jeu se distingue de l'expérimentation scientifique telle qu'elle se pratique souvent en contexte scolaire, dans la mesure où l'on ne sait pas à l'avance où les stagiaires vous nous emmener.

**Le jeu rééquilibre les apports formels et informels dans les apprentissages.** Si l'expérience est tant valorisée dans les parcours professionnels, c'est bien à cause de la valeur formatrice des situations réelles, qui ne peuvent se réduire à des éléments abstraits ou excessivement formalisés. Engagés dans un jeu de rôle, les stagiaires font la preuve de leurs capacités d'adaptation, mobilisent les savoirs utiles à la compréhension des situations, développent les savoir-faire et savoir-être adéquats bref, construisent des compétences de type professionnel.

### **Du côté des formateurs : investissement, cadrage, travail d'équipe**

**Le jeu demande un investissement conséquent.** Sa préparation est longue et exige une importante documentation. Il importe en effet de bâtir un contexte, des rôles et des péripéties crédibles, réalistes, qui contiennent en eux-mêmes suffisamment de richesses pour autoriser de larges variations. Rien de pire qu'un jeu de rôle dans lequel tout est prévisible. On s'y ennue et l'objectif n'est pas atteint.

**La place du formateur doit être clairement repérée.** Le formateur intervient peu pendant les moments de jeu, mais observe en permanence. Il gère les "fenêtres pédagogiques" qui sont ouvertes régulièrement, pour faire le point sur l'avancée de la situation et l'appropriation des rôles, proposer des éléments relançant l'intérêt, analyser les comportements observés. C'est aussi au formateur que revient la tâche d'animer le debriefing général à la fin du jeu, de structurer les apports et les points qui devront faire l'objet d'éclaircissements ou de compléments de formation. Le formateur est le garant de la qualité et du cadre du jeu, ses interventions avant, pendant et après le déroulement lui donne son sens et sa valeur formative.

**Un jeu se conçoit et s'anime mieux en équipe.** Il encourage la mobilisation de savoirs et savoir-faire complexes et diversifiés. En cela, il est fort utile de mobiliser une équipe pluridisciplinaire de formateurs pour le créer et l'encadrer. Cette multiplication des points de vue, si rare en formation initiale, est fréquente en formation professionnelle.

**Le jeu est pertinent lorsqu'il est intégré à une culture de formation adaptée.** Là encore, le support de l'équipe s'avère crucial. Un formateur isolé qui se lancerait seul dans l'utilisation de jeux de rôles avec ses stagiaires ne pourrait pas s'appuyer sur le matériel et l'expérience accumulés par ses pairs; son jeu serait sans doute moins bien investi par les stagiaires, peu familiers de ce type d'activités. Plus on joue, plus on sait jouer, ne l'oublions pas.

### **Du jeu de rôle en présence au jeu en ligne**

Pourrait-on transposer cette expérience du jeu de rôle, qui donne sa pleine mesure à la formation "en présence", dans un dispositif de formation à distance ? Personne chez Bioforce ne le souhaite, tant que les stagiaires sont présents dans l'établissement. Mais là comme ailleurs, on pense de plus en plus à la formation à distance, notamment pour atteindre des personnes qui n'ont pas la possibilité de consacrer 6 ou 8 mois de leur temps à une formation longue. Si le jeu constitue l'un des piliers de la formation telle qu'on la conçoit et la met en pratique chez Bioforce, comment le traduira-t-on dans un futur dispositif de formation à distance ?

Il ne peut être question de concevoir des jeux sérieux numériques suffisamment complexes pour espérer y retrouver la variété des situations créées en présence. Le coût de tels produits serait prohibitif et l'on pourrait craindre une raideur scénaristique qui nuirait à la nécessaire adaptation des jeux aux évolutions constatées dans les métiers auxquels se destinent les stagiaires.

En revanche, l'utilisation d'univers virtuels tels que [Second Life](#) semble être une voie à explorer. Second Life jouerait alors le rôle d'un plateau de jeu, dans lequel il serait possible aux formateurs de disposer les éléments nécessaires à chaque "partie", et aux stagiaires d'élaborer des comportements et d'utiliser les ressources de façon singulière. Néanmoins, il ne faut pas se leurrer : la maîtrise d'un univers virtuel exigerait de très longues heures de familiarisation, de très nombreux essais, pour espérer se rapprocher du niveau de maîtrise de la technique du jeu de rôle en présence, qui bénéficie aujourd'hui chez Bioforce de plus de 20 ans de pratique.

A l'heure où le serious game semble constituer la nouvelle recette miracle de la formation pour réconcilier des apprenants avec des contenus supposés ennuyeux, il n'est pas inutile de se rappeler que le jeu est bel et bien vivant, formidablement présent, et que c'est en lui, dans ce jeu en grandeur réelle tel que nous l'expérimentons dans de nombreux centres de formation, que nous trouverons les clés de la qualité pédagogique des jeux numériques.

<https://www.icem-pedagogie-freinet.org/node/32998>

## **DES JEUX POUR ANIMER UN GROUPE**

*Dossier* pédagogique préparé et composé *par Christian POSLANIEC*

### **Préalables**

Les jeux rassemblés dans ce dossier ne doivent être confondus ni avec des exercices de créativité, ni avec des techniques psychanalytiques. C'est d'ailleurs à dessein qu'il n'y est pas fait mention de la dynamique de groupe, du training-group et autres psychodrames qui nécessitent, de la part de l'animateur, ou des animateurs, une compétence psychanalytique indispensable pour éviter que certains déséquilibres passagers et thérapeutiquement nécessaires échappent au contrôle du groupe.

Qu'on ne nous accuse donc pas de pratiquer une sorte de psychanalyse sauvage, où même une créativité à quatre sous puisque telles ne sont pas les finalités des fiches suivantes. La seule prétention de ce dossier, c'est de proposer une cinquantaine de jeux simples destinés à permettre l'émergence ou l'expression de la parole dans un groupe. Autrement dit, c'est un moyen facile de créer la communication en dépassant rapidement les restrictions, les timidités, les défiances et les contraintes habituellement présentes dans un groupe qui ne se connaît pas ou se connaît mal.

En fait, ce n'est donc qu'un point de départ et aucun fichier de ce genre ne constitue, en soi, une panacée pouvant suppléer à l'absence de relations institutionnelles coopératives fondées sur la confiance réciproque et le respect mutuel. Le processus peut être légèrement accéléré, des efforts initiaux de mise en route économisés, mais c'est tout. Rien ne remplace une organisation de groupe fondée sur la recherche commune des conditions matérielles et sociales communes, et sur la réalisation CONCRÈTE d'outils, l'invention d'institutions permettant d'améliorer ces conditions si elles sont ressenties comme défavorables ou oppressives.

Qu'on n'en déduise pas, pour autant, que les jeux qui suivent sont bénins ou puérils, ni que le rôle d'animateur est à la portée de n'importe qui. En effet, ces jeux, qui peuvent paraître anodins à première vue, quand on en lit la description, ces jeux débouchent, très souvent, sur des situations impliquantes et sur des problèmes de fond. Encore faut-il franchir le pas et accepter de commencer à jouer !

Par ailleurs si, effectivement, il n'est pas nécessaire d'avoir des compétences particulières pour animer ces jeux, dans un groupe, ce n'est tout de même pas à la portée de n'importe qui car cela nécessite une disponibilité aux autres et une maîtrise de soi véritables. Plus exactement, avant de se lancer dans l'animation, il est bon d'avoir joué soi-même assez souvent en groupe afin de connaître ses propres réactions, ses comportements, face aux demandes, aux agressions, aux indifférences d'autrui. Sinon, il est à craindre qu'on ne parviendra pas à prendre suffisamment de recul au cours des jeux qu'on animera et que cela aboutira à un échec collectif autant préjudiciable aux diverses personnes composant le groupe qu'à la réputation de pareils jeux cependant efficaces dans la plupart des cas. En effet, tous les jeux ici présentés ont déjà fait leurs preuves. J'en ai utilisé, moi-même, un grand nombre et d'autres camarades en ont pratiqué d'autres avec succès. Le succès, en l'occurrence, c'est une modification de l'atmosphère d'un groupe telle que cela permette ensuite une organisation collective sur des choses moins artificielles.

Qu'on ne tombe cependant pas dans l'excès contraire : pour être animateur, il n'est pas nécessaire d'avoir été psychanalysé ! A titre d'exemple, je citerai mon propre cas : avant de me lancer moi-même dans l'animation, j'ai commencé par participer à cinq ou six stages de dynamique de groupe ou de conduite de réunion. Ce n'est pas la mer à boire ! Et c'est la garantie qu'on ne se mettra pas dans une situation où on serait incapable de prévoir ses propres réactions !

### **Présentation du dossier**

Les jeux proposés ont été disposés de telle façon qu'on puisse découper les feuilles pour constituer un fichier. C'est bien plus pratique à manier, en effet, qu'un livret de trente-deux pages. L'idéal serait, bien sûr, qu'on se procure un second dossier à la C.E.L. (1) de façon à avoir chaque fiche en double exemplaire pour pouvoir les coller sur un bristol afin d'obtenir des cartes rigides plus solides et plus faciles à manipuler et classer. Cependant, on peut recourir à d'autres procédés de consolidation et de protection.

Par exemple, la plastification qui risque cependant de revenir assez cher, à moins que quelqu'un puisse proposer un procédé simple et peu onéreux de plastification. L'autre solution consiste à se procurer du plastique transparent autocollant pour enrober chaque fiche (mais attention, il faut coller juste du premier coup !) ou, plus simplement, du plastique transparent qu'on ferme avec du ruban adhésif.

Les jeux sont groupés en quatre catégories afin de permettre un classement et une recherche faciles :

Jeux de déconditionnement verbaux ou corporels (code D)

Jeux de communication verbale (code : CV) ;

Jeux de communication non verbale (code : Cn V) ;

Jeux de prise de conscience de soi et des autres (code : C).

Bien entendu, ce classement arbitraire peut être modifié par chacun, et c'est encore un avantage du fichier découpable. Par ailleurs, d'autres jeux et exercices peuvent être ajoutés au fur et à mesure de ses propres découvertes. A cet égard, qu'on ne se soucie pas de la paternité de tel ou tel jeu : dans ce domaine, rien n'appartient à personne ; les premières techniques de ce type ont été puisées à Esalen (U.S.A.) et, depuis, chacun rebaptise les mêmes jeux en se les attribuant ou en invente d'autres par modification des anciens. En tout cas, envoyez-moi les jeux non contenus dans ce dossier afin que je puisse compléter mon propre fichier et, éventuellement, préparer une suite ultérieure.

Chaque fiche comporte, outre la description du jeu, l'indication du type de groupe auquel cela s'adresse (adultes, ados, enfants), fondée sur l'expérience. En effet, certains jeux ne marchent absolument pas avec des enfants ou, parfois, des ados, et il est inutile de risquer l'échec dès le départ.

Chaque fiche indique, en outre, l'intérêt du jeu ou plutôt l'un des intérêts car je suis loin d'avoir fait le tour de la question ! Ceci afin de faciliter les réponses aux questions qui ne manquent pas de surgir, du genre : "A quoi ça sert tout ça ?". Cette indication facilite également le choix des jeux en fonction des objectifs qu'on se donne.

Enfin, j'ai ajouté des conseils à l'animateur fondés sur mes propres tâtonnements dans ce domaine. En effet, il suffit parfois de peu de choses pour arriver à une situation de blocage alors qu'une intervention de l'animateur peut l'éviter.

(1) C.E.L. - B.P. 282 - 06403 CANNES CEDEX

### **Problèmes de méthodologie**

Il est toujours possible d'utiliser ces jeux en vrac, pour s'amuser par exemple, ou juste pour se donner un point de départ à la discussion quand on est rassemblé en groupe et qu'on ne se connaît guère. Mais si l'on vise une autre finalité, explicite, ce qui compte, c'est davantage l'enchaînement des divers jeux et les modifications qu'on leur fait subir en fonction du but poursuivi que les jeux eux-mêmes. A chacun, dans ce cas, d'élaborer une méthodologie qui ait quelque chance d'aboutir au résultat escompté. A titre d'illustration, voici quelques exemples de déroulements que j'ai suivis en fonction de ce que je cherchais à obtenir.

1) Pour le déblocage de la parole dans un groupe (exemple de méthodologie stricte).

Il s'agit de jeux écrits uniquement. La finalité explicite, c'est de parvenir à faire fonctionner le langage au profit des individus composant le groupe et non plus au profit d'un système social. Ce peut être une introduction à la poésie mais également le point de départ de la constitution d'un groupe. Voici comment je procède.

J'explique qu'il s'agit de jeux, qu'ils sont de plus en plus impliquants mais que ça n'a vraiment rien de méchant. J'annonce que je n'expliquerai rien avant qu'on ait joué car il faut se lancer d'abord avant d'en causer, mais qu'après je veux bien parler de tout cela. J'avertis aussi que c'est épuisant d'y jouer mais que c'est nécessaire pour dépasser les stéréotypes, et qu'enfin chacun est libre de se retirer n'importe quand s'il le désire, mais qu'il ne faut pas que certains prennent le train en marche, ni, surtout, que certains restent là en spectateurs à moins que le groupe l'accepte totalement. Souvent, il y a des réticences qui n'osent pas s'exprimer et c'est à l'animateur de les faire surgir. Enfin, je demande si le groupe souhaite que je sois uniquement animateur ou s'il désire que je participe aux jeux. Bien sûr, je préviens aussi que je suis très directif pendant toute la séquence (pour gagner du temps) mais qu'ils peuvent très bien me renverser en tant que " lieu de pouvoir " s'ils expriment d'autres désirs concrets au cours du jeu.

Nécessité de l'épuisement : dans ces jeux écrits, on exprime souvent des stéréotypes par conditionnement, pudeur, crainte, etc. Stéréotypes du genre : "Je ne sais plus quoi dire !" ou encore : "A quoi ça sert tout ça ?" ou "Qu'est-ce que l'animateur cherche à faire ?" ; le plus souvent, on se contente d'écrire des bribes de poèmes, de chansons, de publicité ou des dictons. Or on a tous un stock assez limité de ces stéréotypes, ou alors on n'ose pas en abuser, si bien qu'après en avoir employé plusieurs, on finit par s'exprimer pour de bon. C'est pourquoi les jeux se succèdent, assez proches les uns des autres, car c'est insensiblement qu'on passe à des trucs impliquants.

Rôle de la collectivisation après chaque jeu : il est évident que chaque lecture du produit d'un jeu oriente le jeu suivant. Les rares choses qui apparaissent d'abord constituent la limite permise dans le groupe, mais c'est déjà une transgression pour certains. Alors ça devient possible d'en dire autant dans les jeux qui suivent. C'est ce qui donne à ces jeux le caractère de déblocage rapide. D'autant plus que cela reste longtemps anonyme et que les participants se rassurent alors.

Déroulement des jeux :

Premier jeu : Questions-réponses, à partir de pourquoi .. parce que ... (voir fiche D 9).

Deuxième jeu : Le cadavre exquis (voir fiche D 1 ).

Troisième jeu : Écrire tout ce qui passe par la tête. N'importe quoi et sans réfléchir. Ce peut être un mot, une phrase, un paragraphe, un poème, etc. Puis mêmes modalités que précédemment, toujours en repliant avant de passer pour cacher ce qu'on a écrit. Ramassage, distribution, lecture collective, comme s'il s'agissait de textes cohérents.

Quatrième jeu : Questions-réponses de nouveau, mais avec qu'est-ce que ... c'est...

Cinquième jeu : Souvent, à cet endroit, j'introduis le jeu des enveloppes tournantes (voir fiche CV 3). Mais si le climat reste encore froid, il vaut mieux l'introduire un peu plus tard.

Sixième jeu : Le même que le troisième. La seule différence c'est qu'au lieu de passer sa feuille automatiquement au voisin, on peut se déplacer et passer la feuille à qui on a envie, bien que soit caché ce qu'on vient d'écrire. Il commence à se créer ainsi un réseau de communication.

Septième jeu : Même jeu que le précédent mais, cette fois, pour la première fois, on ne replie plus les feuilles. Ce n'est donc plus anonyme. Généralement cela provoque des protestations amusées. A l'animateur d'expliquer qu'il n'y a pas de raisons de ne pas le faire. Et qu'on verra si on en dit autant qu'anonymement. C'est, en fait, un premier pas vers la mise en commun finale.

Huitième et dernier jeu : Le plus impliquant et le plus épuisant. Au fur et à mesure que les feuilles ont été lues, tout au long du jeu, l'animateur les a numérotées de 1 à ... Généralement, avec un groupe d'une douzaine (le nombre idéal pour ce type de jeux) on obtient ainsi 90 à 100 feuilles. Cependant, on ne numérote pas les petits papiers des enveloppes car chacun reconnaîtra son écriture.

Au moment de ce huitième jeu, l'animateur demande à chacun de prendre plusieurs feuilles vierges et d'inscrire en colonnes, dans un coin, les nombres de 1 à ... (autant qu'il y a de feuilles numérotées). Puis l'animateur déclare qu'il va faire circuler tout ce que le groupe a produit depuis le début des jeux. Chacun aura à recopier, sur sa feuille, tout ce qu'il aura écrit sur les feuilles de jeu. Il s'agit, à partir de ces bribes, d'écrire un texte unique. Ici, la consigne doit être précise car c'est difficile. Il faut TOUT recopier de ce qu'on a écrit (tant pis pour les prolixes !). On n'a rien le droit d'ajouter ni de retrancher. On doit faire en sorte que ça fasse un texte mais d'une façon simple et rapide.

En ce qui concerne les enveloppes et leurs réponses, on les fait circuler et chacun récupère sa question et ses réponses afin de les inclure dans son texte.

Chaque fois qu'on a "repiqué" quelque chose de soi sur une feuille (ou s'il n'y avait rien), on raye le numéro correspondant, dans le coin de sa propre feuille, afin de savoir ce qu'on a déjà vu et ce qui reste à voir.

Quand tout est terminé, on lit son texte à haute voix comme s'il s'agissait d'un texte libre, par exemple. Après, on peut commencer à en causer. Généralement c'est très révélateur des problèmes et du caractère de chacun.

2) Pour la prise de conscience de ses comportements affectifs et corporels dans un groupe (une méthodologie relâchée).

Suite de jeux proposée au cours d'un séminaire d'éducation sexuelle avec des adultes ; finalités générales prendre conscience de ses rapports affectifs spontanés à l'intérieur d'un groupe, mettre à jour ses censures corporelles et morales et tenter de les verbaliser, constituer un groupe assez confiant pour qu'on y puisse dire le maximum de choses.

Chacun des jeux suivants est suivi d'une phase verbalisation collective :

Premier jeu : La ronde dirigée (voir fiche Cn V 1). Objectif : prendre conscience physiquement des relations inter-personnelles dans le groupe (attirances, rejets, concurrences, agressivité ...).

Second jeu : Paume à paume (voir fiche CnV 5). Objectif : prendre conscience des relations interpersonnelles avec une seule personne.

Troisième jeu : Le roman collectif (voir fiche C 2). Objectif : faire agir inconsciemment nos sentiments vis-à-vis d'un individu pris comme héros d'une histoire. Montrer les différences selon les personnes.

Quatrième jeu : Guidé-guidant (voir fiche CnV 2). Objectif : se trouver en situation de dépendance par rapport à un autre et évaluer sa propre confiance et ses causes et limites.

Cinquième jeu : Deux mois en bateau. Le jeu consiste à supposer que chacun est obligé de partir en croisière, pour deux mois, sur un bateau, tel qu'il n'y a aucune tâche d'aucune sorte à y accomplir. On doit choisir obligatoirement, dans le groupe, deux personnes et seulement deux pour nous accompagner. Objectif : verbaliser ses choix conscients.

Sixième jeu : Cinq heures à vivre. Le jeu consiste à imaginer que tous les habitants de la Terre sont morts. Il reste juste ce groupe qui survit pour seulement cinq heures. Il n'y a rien à faire pour éviter l'issue fatale. Que va faire chacun pendant ces cinq heures ? Objectif : verbaliser ses choix vitaux profonds.

3) On peut également s'imprégner de l'esprit des jeux sans les utiliser explicitement. Par exemple, pour introduire la poésie auprès de jeunes enfants, je leur fais découvrir des arbres, par exemple, par la vue, l'ouïe, le tact, l'odorat. Ensuite je les leur fais mimer, danser, puis dessiner. Ce n'est qu'à la fin que je dis des poèmes sur les arbres.

## **CODE D JEUX DE DE CONDITIONNEMENT VERBAUX OU CORPORELS 12 FICHES**

D 1 Pour adultes, ados et enfants.

### **LE CADAVRE EXQUIS**

L'animateur écrit au tableau

1. Complément de temps.
2. Complément de lieu.
3. Groupe nominal (déterminant + nom)
4. Adjectif.
5. Verbe transitif conjugué à la troisième personne de n'importe quels temps et mode.
6. Adverbe.
7. Groupe nominal.
8. Adjectif.
9. Complément de comparaison.

Si nécessaire, l'animateur donne le sens de certaines catégories de la vieille grammaire. Ensuite, chacun écrit, en haut d'une feuille, un complément de temps, puis replie la feuille vers l'arrière pour cacher ce qu'il a écrit. Il inscrit alors le numéro de ce que le voisin aura à mettre puis il passe à ce voisin (on convient d'un sens). Quand c'est terminé, l'animateur ramasse, redistribue et chacun lit à haute voix la phrase obtenue comme s'il s'agissait d'une phrase écrite par une seule personne.

Parfois ça marche mal au premier coup parce que certaines personnes comprennent mal ce qu'il faut faire ou se trompent dans les numéros. Dans ce cas, on recommence aussitôt. Cela donne des phrases bizarres et souvent drôles ou poétiques.

**INTÉRÊT** : Rire ensemble d'une part. D'autre part, parvenir à des phrases de hasard qu'on n'oserait pas faire consciemment faute d'imagination ou parce qu'on se veut rationnel.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Recommander d'accorder en genre et en nombre lors de la lecture des phrases.

D 2 Pour adultes, ados et enfants.

### **DÉTOURNER UNE BANDE DESSINÉE OU UN PHOTO ROMAN**

A partir de publications bon marché achetées en librairie ou d'occasion. On découpe les bulles et les commentaires puis on colle la feuille ainsi obtenue sur du papier blanc. On a ainsi une page de bande dessinée ou de roman-photo vierge de tout texte. Il ne reste plus aux joueurs qu'à inventer leurs propres commentaires.

On peut d'ailleurs s'amuser à reproduire la même page (par photocopie) et mettre en parallèle plusieurs équipes de joueurs. L'idéal est alors de laisser les participants se grouper par deux ou trois.

Par la suite, on peut, soit détourner des publicités, soit fabriquer, à partir de revues découpées et d'inventions, des pages de photo-texte/montage.

### **D 2**

**INTÉRÊT** : Ce la permet de s'exprimer à travers un objet culturel partiellement organisé. C'est aussi une façon de traquer en soi les opinions qu'on a sur la bande dessinée, le roman-photo ou la publicité.

Cela peut aussi permettre, par la suite, d'aborder l'étude de ces genres culturels contemporains à partir d'une expérience initiale concrète.

D 3 Pour adultes, ados et enfants.

### **DÉTOURNER UN TEXTE**

On choisit un texte qu'on nous a bien seriné à l'école et on le détourne en prenant tous les noms communs du texte, en les cherchant dans un dictionnaire, puis en les remplaçant, dans le texte, par le cinquième ou septième (ou autre nombre) nom placé avant ou après ce lui-là dans le dictionnaire.

Ensuite on fait la même chose pour les verbes.

Généralement, on obtient un truc marrant. Par exemple, pour la strophe de Verlaine

*Le ciel est, par-dessus le toit,*

*Si bleu, si calme !*

*Un arbre, par-dessus le toit,*

*Berce sa palme.*

on obtient, après détournement :

*La cime s'évapore, par-dessus le tombereau*

*Si bleu, si calme !*

*Un archer, par-dessus le tombereau*

*Bifurque son paludisme.*

### **D 3**

**INTÉRÊT** : Cela permet de jouer tous ensemble et de se constituer en groupe sur le dos de la Culture ! C'est une façon de s'affronter à la censure sociale qui encense les GRRRRands Auteurs, une façon de brûler ce qu'on aurait bien voulu nous forcer à adorer.

C'est souvent une étape nécessaire avant de s'initier vraiment à goûter les textes culturels modernes ou classiques. Se moquer de Verlaine, par exemple, dans une première étape, permet ensuite de le découvrir après s'être débarrassé de préjugés culturels faisant obstacle.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Choisir des textes de départ courts car c'est long de rechercher dans le dictionnaire.

D 4 Pour adultes et ados.

### **JEU DU DICTIONNAIRE**

Pour faire connaissance et commencer à jouer ensemble. Quelqu'un cherche, dans un dictionnaire, un mot dont personne, dans le groupe, ne connaît la signification. Chacun écrit ce mot sur une feuille de papier de même format puis chacun essaie d'inventer une définition fantaisiste, pour ce mot, mais telle qu'elle paraisse provenir du dictionnaire. Pendant ce temps, la personne qui a trouvé le mot dans le dictionnaire, recopie la vraie définition.

Quand chacun a terminé, la personne qui connaît la vraie définition lit successivement toutes les définitions proposées en s'efforçant de ne pas accrocher sur certains mots mal écrits. Puis chacun tente de trouver la vraie définition, d'abord; ensuite, l'auteur de chaque définition fantaisiste.

### **D 4**

**INTÉRÊT** : C'est une façon de s'amuser ensemble. Un moyen, également, de se moquer un peu du type de culture représenté par le dictionnaire. C'est aussi une première approche de la manière d'écrire de chacun.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Demander à celui qui lit de faire une pré-lecture discrète des définitions proposées afin de déchiffrer par avance les passages mal écrits.

## **CODE D JEUX DE DÉCONDITIONNEMENT VERBAUX OU CORPORELS 12 FICHES**

D 5 Pour adultes et ados.

### **LA DÉCONTRACTION**

A plat dos ou à plat ventre, chacun essaie de se décontracter au maximum. Pour cela il faut insister sur deux aspects. D'une part la respiration ; il faut qu'elle devienne profonde et régulière comme au moment de l'endormissement. D'autre part les contractions musculaires qui demeurent ; pour cela l'animateur passe en revue, successivement, tous les muscles et groupes de muscles concernés en demandant de les décontracter: la plante des pieds, les orteils, les talons, les chevilles, les mollets, les genoux, les cuisses, les hanches, le ventre et le bas-ventre, les reins, le diaphragme, le dos, la poitrine, les épaules, la colonne vertébrale, les bras, les coudes, les avant-bras, les poignets, les paumes, les doigts, le cou, la nuque, le menton, les lèvres, le nez, les joues, le front, les oreilles, les yeux, les sourcils.

Insister sur le fait, chaque fois, que le muscle décontracté devient lourd, donne l'impression qu'on s'enfonce dans le sol.

On peut aussi prendre prétexte qu'un rayon de soleil, sur une plage, parcourt tous les muscles successivement.

D 5

**INTÉRÊT** : Supprime la plupart des anxiétés dues à des crispations musculaires avant un autre jeu collectif ou individuel. En outre on se sent bien, reposé, après un exercice de décontraction réussi.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Prendre son temps. Se promener dans le groupe et signaler à chacun les muscles non décontractés. Si, manifestement, certaines personnes ne parviennent pas à décontracter certains muscles, ne pas insister car cela demanderait une thérapie.

D 7 Pour adultes et ados.

#### LA NAISSANCE

Après un exercice de décontraction (cf. D 5).

Chaque personne se replie en position foetale, à terre. Chacun attend que sa respiration se calme et devienne régulière et profonde. Puis, dès qu'on se sent prêt, on se lève doucement, on avance à l'allure qu'on veut, puis on retombe doucement pour se retrouver en position foetale. Tout ceci doit se faire dans la durée d'une expiration et, d'ailleurs, pendant tout l'exercice on émet un son continu, celui qu'on veut, en expirant l'air de ses poumons.

Cet exercice symbolise la naissance, la vie et la mort. On peut le recommencer plusieurs fois, mais pas trop car c'est épuisant.

D 7

**INTÉRÊT**: Parvenir à contrôler sa respiration pendant une activité musculaire. Prendre conscience du rôle de la respiration dans toute activité corporelle et rythmique.

Bien sûr, il peut y avoir aussi une certaine forme de catharsis dans ce jeu qui rappelle la naissance. L'animateur ne doit pas l'ignorer même si cet aspect, qui relève de la thérapie de groupe, ne concerne pas la finalité de cet exercice-jeu, ici.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Ce jeu est difficile à expliquer oralement. Il est plus facile de le faire une fois pour montrer. On peut y ajouter une consigne supplémentaire : démarrer en fonction du départ des autres (bruit émis).

Dans ce cas, il y a recherche de collectivisation du jeu.

D 6 Pour adultes et ados.

#### LE BLOCAGE-DECONTRACTION

Après des exercices de décontraction seulement.

C'est un jeu à ne pas pratiquer au début sans préparation préalable car il nécessite une certaine plasticité des muscles.

Il s'agit de se promener, à sa propre allure, d'une façon aussi décontractée que possible et, à chaque fois qu'on rencontre quelqu'un, on bloque brutalement tous ses muscles en criant (pour expirer l'air des poumons). Pour faciliter cette brusque contraction corporelle on peut s'imaginer sur le point d'attaquer. On reste deux ou trois secondes ainsi contracté puis on se décontracte et on reprend sa promenade jusqu'à la prochaine rencontre.

Ne pas se contracter ainsi plus de trois ou quatre fois la première fois.

D 6

**INTÉRÊT** : Parvenir à dominer l'alternance contraction/décontraction de son propre corps.

Permettre également de se situer vis-à-vis des agressions reçues lors de chaque rencontre.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Ne pas faire durer

D 8 Pour adultes, ados et enfants.

#### JE SUIS UNE PLANTE OUI GERME

Faire d'abord des exercices de décontraction (cf. D 5, sauf avec des enfants avec qui il vaut mieux employer des méthodes de décontraction plus actives). Quand on est décontracté, allongé à terre, l'animateur met de la musique (les Pink Floyd par exemple, ou un disque planant du même genre), puis déclare : "Vous êtes des graines ... vous devenez tout petits, tout petits ... "

Chacun se resserre en position foetale et essaie d'occuper le moins d'espace possible. L'animateur dit : "Vous germez ... il pleut... il fait soleil ...une plante naît et grandit ... grandit... etc".

Commentaires libres mais tels que chacun puisse se mettre en situation. A la fin, chacun doit occuper le maximum d'espace, debout, en extension, et sentir par tous ses sens l'atmosphère de la pièce.

On peut aussi aller plus loin, dire qu'il s'agit d'arbres et les confronter au vent, à l'orage,etc., puis les faire mourir.

**D 8**

**INTÉRÊT** : Après la décontraction, c'est un excellent moyen de commencer les jeux corporels car il permet de passer de la position couchée (la plus facile) à la position debout (la plus en vue) sans heurt. C'est un premier pas vers l'acceptation du regard d'autrui sur son corps.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Choisir une musique assez longue et sans heurts trop apparents. Au niveau de ce qui est dit pour faire évoluer le groupe, éviter l'emphase et l'incantation.

## **CODE D JEUX DE DÉCONDITIONNEMENT VERBAUX OU CORPORELS 12 FICHES**

**D 9** Pour adultes, ados et enfants.

**QUESTIONS-RÉPONSES** Le premier écrit une question commençant par **POURQUOI ... ?** Puis il replie la feuille vers l'arrière de façon à cacher ce qu'il a écrit, inscrit, sous le pli, le début de ce que le suivant doit compléter : **PARCE QUE ...** et passe à son voisin, et ainsi de suite jusqu'à ce que la feuille soit pleine.

Généralement, on se met en rond pour faciliter la circulation et chacun en commence une en même temps de sorte qu'il y ait une feuille de questions-réponses par personne.

Quand les feuilles sont remplies, on les déplie et chacun lit sa feuille à haute voix comme s'il s'agissait d'un texte cohérent. Éclats de rire garantis, ou rêverie ! Exemple : Pourquoi la terre est-elle ronde ? Parce que tes yeux me donnent le vertige.

**D 9**

**INTÉRÊT** : D'abord, c'est un jeu où l'on s'amuse, donc idéal pour commencer à jouer au sein d'un groupe où chacun est un peu anxieux sur ce qui va suivre. Ensuite, le hasard des associations questions/réponses permet souvent d'affirmer des vérités qu'on n'ose pas encore dire aussi franchement. Pour permettre d'approfondir, il est bon de le faire deux ou trois fois de suite en variant les questions-réponses. Après Pourquoi/Parce que... prendre Qu'est-ce que-C'est ... etc.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : s'il s'agit d'un groupe particulièrement crispé, on peut ramasser les feuilles terminées et les redistribuer au hasard pour lecture afin de préserver l'anonymat du dernier qui a écrit.

Insister sur le fait que le texte doit être lu comme s'il s'agissait d'un tout cohérent. Verbaliser ensuite sur ce qui fait rire ou s'esclaffer.

**D 11** Pour adultes, ados et enfants.

### **LES MASQUES**

Chaque participant se fabrique un masque à partir de n'importe quoi (prévoir des boîtes, du papier, des ciseaux, de la colle, du plâtre, de la peinture, des feutres, etc. et, d'une façon générale, du fourbi !) Le masque peut représenter ce que chacun croit être ou ce qu'il aime ou déteste le plus. A partir de là il y a au moins deux façons de procéder. On peut faire jouer des scènes ayant trait aux intérêts des joueurs auquel cas ils joueront masqués. Ou bien on recourt au verbal et, dans ce cas, une fois le masque terminé, les participants se regroupent pour échanger leurs impressions sur le masque d'autrui. D'abord deux par deux, puis quatre par quatre, etc. Jusqu'à ce que le groupe entier en parle collectivement. Auquel cas ce n'est qu'après qu'on tente de jouer des scènes.

**D 11**

**INTÉRÊT** : Ce jeu permet l'expression de ses idées sur soi et permet l'échange avec autrui à partir d'un objet concret. Le masque facilite le jeu de scènes qu'on n'oserait peut-être pas jouer à visage découvert.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Insister pour qu'au niveau des échanges personne n'hésite à poser à l'autre des questions sur ce qui l'intrigue dans son masque. Libre à chacun de répondre ou non, bien entendu.

D 10 Pour adultes, ados et enfants.

#### LES COMPTINES

Les participants se remémorent d'abord les comptines qu'ils connaissent. On part de là pour en inventer d'autres. Pour faciliter le départ on peut se donner un rythme : ta ti ta ta ti ta ta ... ou n'importe lequel. Ou encore, on se donne une rime. Quand c'est terminé, chacun lit son oeuvre aux autres. Cela peut servir de point de départ à d'autres activités : on peut mimer les comptines, les danser, leur inventer un jeu quelconque, etc.

#### D 10

**INTÉRÊT** : C'est surtout une façon de perdre son excès de sérieux. Une façon de retrouver son enfance ludique. Mais c'est aussi un point de départ vers la poésie, du point de vue rythmique.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Si le jeu démarre bien on peut faire en sorte de le rendre de plus en plus difficile et intéressant en se donnant collectivement une ou plusieurs règles, au départ.

Un rythme, des rimes, un thème, l'obligation d'employer certains mots, etc.

D 12 Pour adultes, ados et enfants.

#### LES MARIONNETTES

Chacun fabrique sa marionnette à partir de n'importe quoi (pot de yaourt, pomme de terre, gland, tissu, carton, etc.). Il peut s'agir d'un simple bâton planté dans une tête improvisée ou de marionnettes plus sophistiquées (à gaine, marottes, voire à fils si on a vraiment le temps).

Ensuite chacun l'anime et la fait parler. N'importe quoi peut servir de castelet. D'ailleurs, très vite, on parvient à s'en passer. L'essentiel c'est que le dialogue s'instaure entre les différentes marionnettes. Les plus effacés, d'abord spectateurs, entrent vite dans le jeu si le sujet les concerne un tant soit peu. Sinon ils participent du geste ou de la voix même si c'est peu apparent.

#### D 12

**INTÉRÊT** : Ce jeu, outre qu'il permet l'expression de la créativité par l'affrontement à une réalisation concrète qui pose bien des problèmes, ce jeu permet, au cours de la fabrication, une identification ou, au contraire, une distanciation par rapport au personnage qu'on fabrique. Par la suite, au moment du jeu des marionnettes, chacun peut exprimer ses problèmes personnels sous une forme symbolique ou indirecte, par l'intermédiaire de la marionnette.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Essayer d'éviter les stéréotypes, tant au niveau de la fabrication qu'au niveau de l'expression verbale. Mais on peut réfléchir collectivement sur les stéréotypes de communication visuelle. La joie ? La colère ? ...

Après coup, il est bon de verbaliser ce qui s'est passé entre les personnages afin que chacun se démasque un peu.

### CODE CV JEUX DE COMMUNICATION VERBALE 12 FICHES

CV 1 Pour adultes, ados et enfants.

#### IDENTIFICATION

Chacun se fait autant de petits papiers qu'il y a de personnes dans le groupe. Le jeu consiste à rebaptiser chacun des participants, à inscrire ce nouveau nom et à porter le papier au destinataire.

Le nouveau nom correspond à un animal, un objet ou un personnage imaginaire en action. Par exemple : une auto qui ferraille.

C'est en regardant l'autre et en se demandant ce qu'il peut bien évoquer, à quoi il peut bien ressembler, que le nom surgit.

Lorsque chacun a reçu un nom de tous les autres (ou un nombre suffisant de noms si cela risque de trop durer) chacun lit l'ensemble des noms reçus et dit celui qu'il préfère et celui qu'il aime le moins.

Après, on peut discuter, poser des questions pour éclairer tel ou tel baptême ...

cv 1

**INTÉRÊT** : C'est une façon de commencer, avec un groupe, en centrant l'attention sur la découverte des autres et de soi. Cela permet une première approche de l'image qu'on projette sur des gens qu'on ne connaît pas, ou mal, ou plutôt de l'image qu'ils perçoivent.

Souvent, d'ailleurs, il y a une étonnante convergence entre les différents noms reçus.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Il y a souvent deux mauvais pas à franchir dès le début.

D'une part, les gens craignent d'être sincères parce qu'ils pensent que les destinataires vont se sentir blessés. Alors ils aseptisent leurs définitions ou se sentent incapables de commencer à jouer. L'animateur doit donc dédramatiser en montrant qu'il s'agit d'images d'un instant et non de vérités éternelles ! D'autre part, s'il y a beaucoup de participants, c'est lourd de rebaptiser chacun. Dans ce cas, on peut se donner une limite de temps.

CV 3 Pour adultes et ados.

### LES ENVELOPPES TOURNANTES

On distribue à chacun une enveloppe vierge.

Sur cette enveloppe, chacun écrit anonymement une question qui lui tient à coeur. L'animateur ramasse les enveloppes sans les regarder puis les redistribue au hasard. Chacun devra répondre, tout aussi anonymement, à la question posée, sur un morceau de papier qu'il glissera dans l'enveloppe avant de la passer à son voisin.

Les enveloppes circulent de façon à ce que tout le monde puisse répondre à toutes les questions.

Quand c'est terminé, on lit à haute voix les réponses correspondant à chaque question. Puis on en discute. C'est le moment où il est possible de lever l'anonymat de façon à ce que la discussion soit concrète.

cv 3

**INTÉRÊT** : Ce jeu peut permettre de parvenir rapidement à un débat de fond sur des questions précises touchant à des problèmes qui préoccupent réellement les participants à ce jeu.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Il peut indiquer qu'on n'est pas obligé de répondre à toutes les enveloppes. Cela évite des réponses stéréotypées et permet aussi de voir qui s'intéresse réellement à quoi.

CV 2 Pour adultes, ados et enfants.

### LE ROMAN TOURNANT

Il s'agit tout simplement d'écrire collectivement une sorte de roman ou une nouvelle. Le premier écrit un paragraphe, ou une phrase, passe à son voisin qui continue, et ainsi de suite.

Pour rendre la chose plus amusante, on peut déterminer collectivement un thème simple et chacun commence son roman. On obtient ainsi, sur le même thème, autant de romans qu'il y a de participants dans le groupe et, la plupart du temps, tous différents.

cv 2

**INTÉRÊT** : C'est une façon d'unir le groupe autour d'une tâche collective bien qu'artificielle

Une façon aussi de prendre conscience des différences de styles ou des difficultés à épouser un style étranger à son propre mode d'expression.

CV 4 Pour adultes, ados et enfants.

### LE CHOIX DE POÈMES

L'animateur distribue un grand nombre de livres et revues de poésie. Chaque participant feuillette, choisit secrètement un poème, le recopie en y inscrivant son nom et le donne à l'animateur. Quand chacun a donné un texte, l'animateur lit les poèmes et le groupe s'efforce de découvrir celui qui l'a choisi.

Ensuite, on en discute.

cv 4

### INTÉRÊT

C'est une façon d'amorcer l'interrogation sur Qui sont les autres ?

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Ce jeu étant long, il est conseillé de le faire en deux phases distinctes. Il vaut mieux également ne pas commencer par ça.

## CODE CV JEUX DE COMMUNICATION VERBALE 12 FICHES

CV 5 Pour adultes, ados et enfants.

### JE SUIS MON VOISIN

Lorsque les gens sont en cercle, chacun interroge son voisin de gauche, par exemple, tout en répondant au voisin de droite qui vous interroge.

Le but de cet interrogatoire est de se faire une idée approximative de son voisin afin de tenter de se mettre dans sa peau. Cette phase initiale ne doit guère durer plus de cinq minutes. Après quoi chacun, à tour de rôle, se présente en lieu et place de son voisin et répond sans hésiter aux questions que le groupe ne manquera pas de lui poser, même s'il n'en connaît pas la réponse exacte. "Combien as-tu d'enfants ?" par exemple. A chaque fois, et après coup, on confronte la véritable biographie du voisin au simulacre évoqué, et l'on en discute ..

#### cv 5

**INTÉRÊT** : C'est une façon rapide de faire connaissance en s'amusant. Le fait de s'identifier à son voisin, pendant un instant, peut aussi être une bonne introduction aux jeux de rôle.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Bien veiller à ce que la phase initiale ne dure pas trop longtemps car elle se transformerait en interrogatoire d'état civil.

Pendant la discussion finale, il peut être intéressant de voir comment chacun s'est consacré à ses deux voisins pendant la phase initiale, certains consacrant davantage de temps à interroger, d'autres davantage de temps à répondre.

CV 7 Pour adultes et ados.

### L'ACROSTICHE

Le jeu consiste tout simplement à écrire un acrostiche, c'est-à-dire un poème tel que la lecture verticale de la première lettre de chaque vers donne un mot. En l'occurrence, ce mot, c'est le prénom d'un des participants. On choisit quelqu'un du groupe et on écrit un acrostiche à partir de son nom, de son prénom ou d'un mot qu'on lui attribue parce qu'il lui va bien. Ensuite on va lui porter l'acrostiche et le receveur peut lui-même répondre par un acrostiche.

Quand la fatigue se fait sentir, chacun lit publiquement les poèmes qu'il a reçus et une discussion s'instaure si nécessaire.

#### cv 7

**INTÉRÊT** : C'est un jeu de communication permettant d'exprimer des choix et de dire, sous une forme littéraire, ce qu'on pense.

C'est donc à la fois une approche du dialogue et de la poésie.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Selon les buts poursuivis, l'animateur peut aussi bien orienter la discussion vers le contenu des messages que vers la technique proprement dite des acrostiches.

Ou encore vers le réseau d'échange qui s'est créé.

CV 6 Pour adultes, ados et enfants.

### QUI EST-IL ? QUI EST-ELLE ?

Voici un jeu à pratiquer au début, dans un groupe où les participants ne se connaissent pas du tout, ou dans un groupe où il y a quelques personnes totalement inconnues du reste du groupe.

Sans poser de questions on tente de dire comment apparaît telle personne, en interprétant son physique. Autrement dit, on fait à haute voix ce qu'on fait spontanément, d'ordinaire, pour soi. Par exemple, d'un homme un tantinet bedonnant, on aura tendance à dire que c'est un rond-de-cuir, etc. Tout le groupe discute pour se mettre d'accord sur le métier, la situation familiale et sociale de la personne concernée, sur ses goûts probables et ses répulsions, etc.

Après quoi la personne elle-même dit ce qu'il en est, et on compare ! Surprise assurée !

Chaque personne non connue du groupe est ainsi tour à tour décrite.

#### cv 6

**INTÉRÊT** : Ce jeu permet, d'une part, de découvrir les personnes non connues du groupe sans avoir recours à un interrogatoire par trop artificiel. Il permet également de prendre conscience immédiatement de la façon dont nous portons des jugements de valeur sur autrui, même si on ne les connaît pas, rien qu'en interprétant leur physique et leur habillement.

Enfin, cela permet immédiatement de confronter les différentes grilles d'interprétation des

participants, et c'est là un début de communication.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : C'est un de ces jeux où il est bon de dédramatiser d'emblée les jugements qui pourraient être portés sur autrui (ce n'est pas grave ; c'est un jugement ici et maintenant...) sinon, certaines personnes n'oseront pas s'exprimer par crainte de blesser autrui.

CV 8 Pour adultes, ados et enfants

#### CHACUN SON MOT

Chaque membre du groupe propose un mot, n'importe lequel, qu'on écrit au tableau. Le jeu consiste tout simplement à rédiger un texte comprenant tous les mots proposés. Chacun écrit son propre texte.

Ensuite, chacun lit son texte, on compare et on en discute.

Ce jeu peut se faire également à partir de phrases au lieu de mots.

**cv 8**

**INTÉRÊT** : C'est à la fois un jeu d'habileté verbale qui permet de voir ceux qui sont à l'aise avec la langue écrite, et un jeu littéraire qui permet de voir si les mots proposés orientent les textes vers des thèmes proches les uns des autres ou si, au contraire, il y a une grande dispersion. Dans les deux cas il est intéressant d'en discuter pour essayer de mettre à jour les mots les plus orientateurs.

#### CODE CV JEUX DE COMMUNICATION VERBALE 12 FICHES

CV 9 Pour adultes et ados.

#### CONDENSE-DÉVELOPPE

Chacun commence à écrire une histoire brève de quelques lignes (cinq ou six) puis passe à son voisin. Le voisin lit l'histoire et s'efforce de la résumer en deux ou trois lignes au maximum.

Il replie alors, pour la cacher, l'histoire initiale puis passe à l'autre voisin qui, à partir du nouveau texte de deux, trois lignes aura à développer l'histoire en cinq ou six lignes. Et ainsi de suite jusqu'à ce que la feuille soit remplie. Ensuite, on déplie, on lit à haute voix et on étudie les variations d'une même histoire.

**cv 9**

**INTÉRÊT** : C'est un jeu qui permet surtout de s'amuser ensemble. Mais c'est aussi une amorce de prise de conscience des différences entre les personnes du groupe.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** La consigne doit être très explicite.

CV 11 Pour adultes et ados.

#### SKETCHES

On choisit des thèmes à la mode ou des idées toutes faites. Puis chacun se groupe par trois ou quatre et prépare, pendant un quart d'heure, un petit sketch sur le thème choisi. Tout le monde peut traiter le même thème ou, au contraire, des thèmes différents. Puis chaque sketch est joué publiquement et on discute des analogies et des écarts, on évoque les souvenirs personnels suscités par le sketch et on essaie de voir si on s'y reconnaît plus ou moins. Les Frustrés de Claire Brétecher sont un bon exemple de ce type de sketches.

**cv 11**

**INTÉRÊT** : C'est tout d'abord une façon d'exprimer une idée générale d'une façon humoristique. Donc une façon de prendre un certain recul critique vis-à-vis de cette idée qu'ailleurs on utilise certainement. C'est aussi une façon d'arriver à créer quelque chose de concret en peu de temps. Enfin, c'est une occasion de se soumettre au regard d'autrui sans trop s'impliquer, contrairement au psychodrame, par exemple.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Veiller précisément à ne pas transformer ce jeu de sketches en jeu de psychodrame si l'on n'a pas la capacité d'animer ce dernier. C'est au moment du choix des thèmes que cela se sent.

CV 10 Pour adultes, ados et enfants.

#### LE MARCHE AUX TEXTES

Lorsque le groupe a produit des textes écrits, d'une façon ou d'une autre, ces productions sont affichées ou étalées sur une table. Chacun se promène alors, comme dans un super-marché, muni d'un crayon et de papier, et repique, ici ou là, tout ce qui lui plaît, tout ce qu'il aurait aimé produire lui-même. Ce

matériau lui sert de point de départ à un texte plus personnel qui peut très bien n'être qu'une juxtaposition ordonnée des morceaux repiqués ou être, au contraire, partiellement ou presque totalement original.

Ensuite, chacun lit aux autres ce qu'il a produit et on en discute.

#### **cv 10**

**INTÉRÊT** : C'est une façon d'aborder le problème de la création : on crée à partir de matériaux accumulés et non à partir de rien. Matériaux mémorisés habituellement, mais ici écrits (enregistrés sur papier). C'est une façon aussi de créer un certain type de communication dans le groupe, chacun reprenant à son propre compte des phrases inventées par d'autres. Une façon donc de constater que pour certains les phrases ont le même sens et pour d'autres non.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Si certains ne reprennent aucun des matériaux collectifs, il est bon de prévoir un moment de la discussion pour leur faire dire pourquoi, s'ils le peuvent, ou permettre au groupe d'émettre des hypothèses.

Cela peut permettre de comprendre pourquoi certains ont du mal à s'impliquer dans le groupe ou alors cela peut permettre de faire apparaître des lignes de fracture dans le groupe.

CV 12 Pour adultes, ados et enfants.

#### **JEU DE L'ANALOGIE**

Cela peut se faire soit à partir d'objets concrets, soit à partir d'images découpées dans des revues et catalogues. Plus les objets sont divers, mieux cela vaut. Pour un groupe d'une douzaine, on peut proposer huit à dix objets.

Le jeu consiste à trouver des analogies entre ces différents objets et donc à les regrouper en fonction de ces analogies. Par exemple, certains regrouperont une cuillère, une automobile et une pipe comme objets manufacturés. D'autres regrouperont la cuillère, l'automobile et des épinards comme contenant du fer ou du métal ; etc. Dans une première phase, chacun joue seul sans communiquer ses regroupements à ses voisins.

Dans une seconde phase, on essaie de faire ce jeu collectivement.

#### **cv 12**

**INTÉRÊT** : C'est une des meilleures façons de percevoir la façon dont chacun structure la réalité, même la plus familière, et aussi de mettre à jour les différences de structuration entre plusieurs personnes, différences souvent à l'origine d'incompréhensions mutuelles sans que la cause en soit obligatoirement perçue.

C'est aussi un moyen d'analyser une prise de décision dans un groupe puisque chacun devra faire des concessions ou imposer ses propres idées au moment des regroupements collectifs.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Bien observer ce qui se passe pendant la phase collective de façon à pouvoir en rendre compte au groupe pendant la discussion.

Avec des enfants, inutile de parler d'analogies (ils ne comprendraient pas). Parler d'ensembles d'objets ayant quelque chose en commun et donner des exemples.

### **CODE CnV JEUX DE COMMUNICATION NON VERBALE 12 FICHES**

CnV 1 Pour adultes et ados.

#### **LA RONDE DIRIGÉE**

Debout, on se donne la main de façon à former une ronde. L'animateur explique qu'il va "donner le pouvoir d'action" à une personne du groupe. Cette personne pourra exprimer corporellement ses désirs et ses antipathies en allant vers quelqu'un, en tentant de fuir, en agressant une des personnes, en évoluant selon son envie, etc. Elle doit simplement s'exprimer corporellement et sans lâcher les mains de ses voisin(e)s. Le reste du groupe s'efforce de réagir aux désirs du "chef d'action". Certains seront favorables, d'autres, au contraire, s'opposeront.

La résultante de toutes ces forces fera que la personne parviendra ou non à réaliser ses désirs. On cesse de jouer quand la chaîne se casse, ou quand le groupe s'immobilise en position manifestement finale.

#### **CnV 1**

**INTÉRÊT** : Permet de s'exprimer corporellement sans crainte de ses propres réactions.

Permet de dire ses désirs publiquement sans recours à la parole. C'est aussi une approche des composantes affectives du groupe.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Après avoir donné le "pouvoir" à plusieurs personnes isolées, on peut donner le pouvoir à plusieurs personnes simultanément. On choisit alors, par exemple, deux personnes paraissant en antinomie de façon à voir comment ils s'affrontent et comment le groupe réagit, ou au contraire, deux personnes en sympathie apparente. Ensuite, on peut essayer avec trois personnes.

Ne pas faire durer ce jeu trop longtemps car il fait mal aux mains.

Au moment de la verbalisation, l'animateur ne doit pas craindre de dire ce qu'il a observé au cours du jeu.

CnV 3 Pour adultes et ados.

#### REEMPLIR LE CERCLE

On dessine par terre un cercle d'environ deux mètres de rayon, à la craie ou à l'aide d'une ficelle. Au signal de l'animateur, tous les participants doivent se précipiter à l'intérieur du cercle.

Il faut que tout le monde y entre. Ensuite, on fait un cercle plus petit et on recommence.

Et ainsi de suite jusqu'à ce que cela devienne impossible.

On peut, bien entendu, y introduire des variantes : n'y faire entrer qu'un pied, etc.

Ensuite, on verbalise.

#### CnV 3

**INTÉRÊT** : C'est une façon d'amorcer des contacts corporels non impliquants à la faveur d'un jeu, en s'amusant. C'est aussi une façon de voir comment chacun réagit : attendre quel es autres soient placés ? Se précipiter et bousculer les autres ? ...

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Il doit s'efforcer de faire dire ce que chacun a ressenti à la faveur de ce jeu : plaisir, déplaisir, etc. Orienter aussi le débat sur le comportement collectif du groupe.

Ce jeu peut être aussi pratiqué avec des enfants mais il a moins d'intérêt car les enfants sont moins autor-éprimés au niveau des contacts corporels.

CnV 2 Pour adultes et enfants.

#### GUIDE-GUIDANTS

On se met deux par deux, l'un derrière l'autre, debout. Les yeux de celui qui est devant sont bandés. Celui qui est derrière fait tourner l'autre sur lui-même pour le désorienter puis il l'arrête et, mettant ses mains sur les épaules de l'autre, il le guide où il veut, à l'allure qu'ilv eut. L'autre doit avoir confiance et se laisser guider. Après, on inverse les rôles. Enfin, on verbalise.

Rappeler l'existence de la force d'inertie qui risque d'empêcher les guides de freiner assez sec.

#### CnV 2

**INTÉRÊT** : Cela permet, d'une part, de jauger la confiance qu'on fait à autrui et qui se traduit par la rigidité plus ou moins grande des muscles, la résistance au déplacement ; d'autre part, on perçoit la différence entre l'espace perçu visuellement et l'espace perçu mémoriellement. C'est, en outre, une prise de contact entre deux personnes.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Le mode de choix des partenaires importe peu : au hasard, par affinité ou autoritairement. On peut d'ailleurs utiliser l'un des jeux de choix pour ce faire.

L'animateur intervient pour faire varier les allures sinon certains se cantonnent dans un même rythme. C'est lui aussi qui donne le signal de fin de jeu et recommande à chaque "aveugle" d'essayer de se repérer avant de regarder. Bien rappeler la consigne au début : défense de blesser autrui .

CnV 4 Pour adultes, ados et enfants.

#### CHACUN N'EST QU'UN REGARD

On se met en file. Et chacun défile devant tout le groupe en regardant chacun dans les yeux et uniquement dans les yeux. On est libre de choisir sa distance, son expression et son rythme.

Après, on verbalise ce qu'on a ressenti, ce qui nous a gêné, plu, troublé, et on peut tenter de trouver les raisons.

#### CnV 4

**INTÉRÊT** : Découvrir les autres selon un seul critère. Cela permet de localiser certaines relations, certaines impressions. Cela permet aussi de discriminer les différents membres du groupe simplement par leur regard.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Insister, au niveau de la verbalisation, pour qu'on n'évite pas de parler des regards gênants ou fuyants.  
Faire dire si la distance et le rythme ont une importance ou non.

#### **CODE CnV JEUX DE COMMUNICATION NON VERBALE 12 FICHES**

CnV 5 Pour adultes et ados.

##### **PAUME A PAUME**

D'une façon ou d'une autre, on choisit un ou une partenaire. Le jeu consiste à entrer en contact par les paumes des mains uniquement et à évoluer sans briser le contact en s'efforçant de faire passer tout ce qu'on a à dire par ce contact corporel et non par le regard ou la voix.

Du moment qu'on ne rompt pas ce contact toutes les évolutions sont possibles.

Cnv 5

**INTÉRÊT** : C'est une façon de prendre conscience des relations qui nous lient à une personne.

Dans ce jeu se manifestent, d'une part, des relations affectives, d'autre part, des relations de pouvoir quand on cherche qui dominera l'autre, ce qui arrive fréquemment.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Ce jeu est bien plus impliquant qu'il n'y paraît. Il faut "profiter" de son caractère anodin pour faire prendre conscience de certaines relations lorsque le groupe commence à se connaître un peu. C'est un des jeux corporels qui peuvent se pratiquer tôt. Bien recommander de faire passer ses sentiments par le contact corporel, non par le regard. Au niveau de la discussion indispensable, il est bon d'orienter le débat sur le plaisir ou le déplaisir éprouvé, ainsi que sur la relation dominant/dominé ou actif/passif.

On peut prévoir des observateurs pour ce jeu mais ce n'est pas indispensable.

CnV 7 Pour adultes, ados et enfants.

##### **LE MIROIR**

Deux personnes face à face. L'un est un miroir, par convention. L'autre exécute un certain nombre de gestes que le miroir doit reproduire symétriquement. Après on échange les rôles puis on verbalise.

CnV 7

**INTÉRÊT** : C'est une façon de confronter sans compétition son aisance corporelle ou son malaise corporel à ceux d'autrui. C'est une façon aussi d'éprouver son désir de suivre quelqu'un ou sa difficulté à le faire.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Ne pas omettre de verbaliser.

CnV 6 Pour adultes et ados.

##### **DIRE AVEC LES YEUX**

On se met en rond. Chacun essaie de capter le regard de quelqu'un, sans parler. Quand on a capté un regard on s'avance l'un vers l'autre jusqu'à être très proches, sans se quitter des yeux, puis on se recule pour retrouver la place initiale. Ce faisant, on essaie d'exprimer par le regard tout ce qu'on a envie de dire à l'autre.

Ensuite, on s'assoit, et chacun écrit une lettre à la personne qui a échangé son regard. Si on n'est pas parvenu à capter un regard, on écrit une lettre à celui ou celle qu'on aurait voulu rencontrer.

CnV 6

**INTÉRÊT** : C'est une première approche des choix et rejets réciproques. Une approche aussi de la communication non-verbale confrontée à la communication verbale.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Ce jeu est plus impliquant qu'il n'y paraît. Il peut être bon de déclarer que les petits mots envoyés ne seront pas communiqués au groupe sauf si, au cours de la discussion, quelqu'un le fait volontairement. Il peut être dit aussi qu'il y a possibilité d'écrire plusieurs lettres si, par exemple, on a échangé avec une personne faute de n'avoir pu le faire avec une autre.

Il faut aussi dédramatiser certains faits, notamment la solitude de ceux qui ne parviennent pas à échanger avec quelqu'un d'autre. Le meilleur moyen est de verbaliser calmement ces problèmes afin que le groupe tente de trouver des explications. On ne crée pas les problèmes en les exprimant et ils ne sont pas anodins cachés.

CnV 8 Pour adultes, ados et enfants.

## IDENTIFICATION NASALE

On bande les yeux d'un(e) volontaire après quoi, à tour de rôle, deux ou trois participants du groupe s'approchent de lui, successivement. Il ou elle doit tenter de les identifier en utilisant uniquement son odorat. Il ou elle a droit, bien sûr, de tourner autour, de renifler partout ...

Après, on verbalise.

CnV 8

**INTÉRÊT** : C'est une façon de prendre conscience des autres en utilisant un des sens habituellement peu utilisés.

## CODE CnV JEUX DE COMMUNICATION NON VERBALE 12 FICHES

CnV 9 Pour adultes, ados et enfants.

### CRÉATION MUSICALE

Chacun se débrouille pour trouver un "instrument" dans la pièce ou les environs immédiats xylophone fait de trois cendriers, tam-tam avec un crayon et un meuble, grattoir, cymbales de coquillages, corde de nylon tendue et pincée, etc. Place à l'imagination. Cependant, veiller à ce qu'il n'y ait pas que des instruments rythmiques.

Il est souhaitable qu'il y ait aussi des instruments mélodiques (plusieurs notes). On peut aussi introduire des instruments plus sophistiqués : guitare, trompette, ariel, piano, métallophone, mais alors il vaut mieux les confier à ceux qui ne savent pas en jouer afin que tout le monde soit sur un pied d'égalité.

Quelqu'un démarre avec un rythme. Le suivant reprend ou suit et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun joue ensemble. Quand c'est bien démarré, on peut introduire des cris de toutes sortes puis, petit à petit un chant. Enfin, si ça marche bien, on introduit des mots, des phrases, et c'est une véritable chanson collective qui se crée. Il est bon d'enregistrer car cela permet une écoute collective, une critique

**CnV 9**

collective et une sélection collective des effets sonores à privilégier.

**INTÉRÊT** : Outre que cela permet d'aborder la musique tous égaux devant l'inconnu, cela permet aussi au groupe de se constituer à partir de rythmes vécus en commun. C'est plus impliquant qu'on ne croit.

CnV 11 Pour adultes, ados et enfants.

### L'ORCHESTRE DE BRUITS

Un mot de trois ou quatre syllabes orales est choisi par le groupe. On divise alors le groupe en autant de sous-groupes qu'il y a de syllabes et chaque sous-groupe se préoccupe de cette syllabe. Il s'agit d'inventer de multiples façons de dire, chanter, répéter sa syllabe. Après quoi on désigne un chef d'orchestre ... On convient de gestes signifiant telle ou telle manière et on fait un concert véritable.

**CnV 11**

**INTÉRÊT** : C'est un jeu de créativité sonore et en même temps une façon de constituer des groupes à partir d'éléments vocaux. Ce peut être une introduction à un travail sur la voix.

CnV 10 Pour adultes, ados et enfants.

### LE DOUBLE-MIME

Un double jeu de directives écrites est préparé et distribué aux participants de telle façon que chacun ignore quelle personne a tiré la fiche complémentaire de la sienne. On garde secret le contenu de sa fiche. Par exemple, une fiche peut indiquer : Vous arrivez au cinéma, vous vous asseyez à une place mais vous êtes mal placé(e) et changez de place plusieurs fois. La fiche complémentaire indique : au cinéma, vous êtes placé près d'une personne qui ne cesse de bouger et de changer de place.

Le jeu consiste à reconnaître son partenaire qui, le premier a commencé à mimer la scène décrite sur sa fiche, puis à intervenir, toujours par mime, pour exécuter le complémentaire.

Lorsque ce jeu a été fait deux ou trois fois avec des scènes assez stéréotypées distribuées par l'animateur, on peut demander aux participants d'élaborer eux-mêmes des descriptifs de situations originales, à deux personnages ou plus.

**CnV 10**

**INTÉRÊT** : C'est encore une façon d'interpréter des stéréotypes de comportement afin de s'en débarrasser après en avoir parlé collectivement.

Ce peut être aussi une manière simple d'aborder le mime ou le jeu théâtral. Du point de vue du groupe, chacun est amené à accepter de se montrer aux yeux de tous même s'il s'agit d'un rôle de composition.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Il y a intérêt à désigner les personnes qui doivent jouer au lieu d'attendre qu'elles se désignent. Ce type de valse-hésitation est une perte de temps quand le but n'est pas d'analyser les résistances et les timidités.

CnV 12 Pour adultes et ados.

#### TROUVER SA PLACE

Les participants se mettent en rond, debout, silencieux. On leur demande de percevoir, non verbalement, leurs voisins ou voisines. La question se pose alors : est-ce bien là l'endroit du rond où ils se sentent le mieux ? Sinon, ils peuvent changer de place. Chacun peut changer ainsi de place plusieurs fois. Ensuite, on verbalise.

#### Cnv 12

**INTÉRÊT** : Permettre l'expression non verbale des attirances et des rejets. Mettre en lumière les résistances à s'impliquer, soit par crainte avouée de faire mal, quand il faut choisir, soit en disant qu'on est bien partout, ce qui met en évidence le caractère superficiel de l'implication.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : C'est encore un de ces jeux qui doivent souvent être dédramatisés, certaines personnes craignant réellement de traumatiser autrui en lui montrant qu'elle se sent mieux avec d'autres, voire simplement qu'elle se sent mal à l'aise avec lui ou elle.

Bien insister sur la nécessité du silence.

A l'inverse, on peut aussi demander à chacun de trouver la place où il se sent le plus mal à l'aise dans le cercle.

### CODE C JEUX DE PRISE DE CONSCIENCE DE SOI ET DES AUTRES 12 FICHES

C 1 Pour adultes, ados et enfants.

#### LE PANTIN A FILS

Après des exercices de décontraction et de manipulation musculaire. Chacun, debout, en position aussi décontractée que possible, pieds légèrement ouverts, imagine qu'il est un pantin à fils et que l'animateur est le manipulateur.

Chacun a donc un fil qui part des coudes, des poignets, de chaque doigt, des épaules, du menton, des genoux, des chevilles, du bout des pieds.

L'animateur dit quelles ficelles il tire et les pantins essaient d'exécuter.

#### c 1

**INTÉRÊT** : Percevoir le li en entre un mouvement articulaire et les muscles concernés. Tester l'autonomie de ses différents groupes musculaires. Cela peut permettre de prendre aussi conscience de sa cuirasse musculaire et de son aptitude à réagir rapidement à des ordres extérieurs.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Les consignes doivent être données clairement pendant le jeu. L'animateur peut, d'ailleurs, successivement donner les ordres en faisant le geste lui-même, puis en ne le faisant pas. Ainsi certains percevront comment ils réagissent : par imitation ou par dénotation.

C 3 Pour adultes, ados et enfants.

#### TACHES D'ENCRE OU DE PEINTURE

On jette de l'encre ou de la peinture sur une feuille de papier. On plie la feuille et on appuie de façon à ce que le fluide se répande et s'étale à l'intérieur. On déplie. Qu'est-ce que c'est ? L'imagination est à l'oeuvre. On complète alors le dessin comme on veut, soit par du dessin, soit par du texte, soit par les deux.

#### c 3

**INTÉRÊT** : Ce jeu, très proche d'un test projectif, permet au joueur d'exprimer, par l'intermédiaire de son interprétation, une partie de ce qui lui importe, le préoccupe ou l'obsède.

Évidemment, il ne s'agit pas d'interpréter, sauf en jouant, au cours d'une verbalisation dans le groupe. Autre intérêt : on parvient rapidement, à partir de ce jeu, à faire des poèmes ou des trucs du même genre.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Pas d'interprétations toujours hasardeuses. Mais ça n'empêche pas de faire des remarques structurales du genre : Tiens, vous avez tous fait des oiseaux ! ou : Tiens, tu fais des descriptions de ta tâche à la Lautréamont !

Essayer aussi de faire verbaliser collectivement.

C 2 Pour adultes, ados et enfants.

#### LE ROMAN COLLECTIF

On prend un ou plusieurs des participants comme héros ou héroïnes d'un roman qu'on va inventer collectivement et oralement. Les volontaires auront droit de se taire pendant toute la construction du roman : c'est même la consigne.

En revanche, dès que le roman est achevé, chacun des héros peut demander des explications collectives sur certains épisodes. La seule loi c'est que, dès qu'un épisode est dit, c'est comme s'il était écrit définitivement et on ne peut le nier. On peut seulement inventer de nouvelles situations qui atténuent les effets d'une précédente.

c 2

**INTÉRÊT** : Permet de projeter sur les héros choisis les images qu'on se fait d'eux. Permet également au groupe de se confronter dans une action imaginaire, les uns essayant, par exemple, de nuire aux héros, d'autres de les aider, les troisièmes de faire rire à leurs dépens, etc. C'est pourquoi la verbalisation collective, à la fin, est importante.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Pour faire démarrer le roman, demander : "Est-ce un roman d'amour, d'aventures, de cape et d'épée, de science-fiction, policier, etc.". Cela limite, dès le départ, et donne un caractère à l'ensemble.

Lorsque c'est choisi, l'animateur commence par une formule du genre : "Donc, un jour, Untel ... ", s'arrête et attend que le groupe poursuive.

C'est aussi l'animateur, souvent, qui sent que le roman est terminé ou qu'on tourne en rond, et il doit proposer d'arrêter quitte à en recommencer un autre.

C 4 Pour adultes et ados.

#### LE POÈME-CLEF

L'animateur lit un poème moderne ou plusieurs ; chaque participant note, au fur et à mesure, les mots ou les expressions qui résonnent en lui (agréablement ou désagréablement), les passages qui font images en lui ou font surgir des souvenirs.

Pour faciliter la prise de notes, on peut demander à chaque participant de diviser la feuille en trois colonnes ; de noter, dans la première, les mots et passages du texte, ceux qui résonnent en lui, dans la deuxième colonne, les images qui ont surgi dans sa tête (un ou deux mots suffisent pour les résumer), et, dans la troisième colonne, les idées (n'importe lesquelles) qui passent par la tête.

Le ou les poèmes peuvent être lus plusieurs fois à la demande des participants. Après, on met en commun ce qu'on a noté, on remarque si oui ou non il y a cohérence, pour chacun, entre les divers mots de chaque colonne, si ça raconte quelque chose ou non ...

On voit si chacun a entendu la même chose ou non, etc.

c 4

**INTÉRÊT** : Outre que c'est une initiation au mode de consommation particulier qu'on fait d'un poème, c'est un moyen privilégié pour faire surgir ce que chacun cache le plus profondément en soi et pour en parler sans que ce soit dramatique. C'est aussi un excellent moyen d'aborder les problèmes des divergences d'interprétation à partir d'un même texte, l'un des obstacles majeurs à la communication quand on ne perçoit pas l'utilité et l'existence de cette divergence.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Pour les poèmes, choisir des textes riches en images plutôt qu'en vocabulaire. Au niveau de la mise en commun, il est bon que l'animateur sache un peu ce qu'est la poésie !

C 5 Pour adultes et ados.

#### A CONTINUER

L'animateur propose, oralement, un certain nombre de débuts de phrases. Les participants doivent les compléter illico sans trop réfléchir car il en vient une autre tout de suite après.

Quand l'animateur a épuisé tous ses débuts de phrases chacun lit aux autres ce qu'il a écrit puis on en discute, surtout du point de vue de la diversité.

**c 5**

**INTÉRÊT** : C'est un moyen aisé de parvenir à une expression semi automatique et, dans ce cas, il peut être intéressant, au niveau de la discussion, de voir s'il y a une sorte de cohérence dans les phrases obtenues par une seule personne.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Les débuts de phrase proposées peuvent, globalement, prendre trois directions :

1. Des débuts très généraux du genre : "Ainsi fut fait...", "La chose fut rendue publique ..." etc.
2. Des débuts impliquants comme : "Je désire ... ", "J'ai à dire que ... ", etc.
3. Des débuts de phrases baroques ou surprenants comme : "Le cheval se dit ... ", "Le patron embrassa l'O.S. parce que ... ", etc.

Il est bon de ne laisser qu'une minute environ entre chaque proposition, et d'en accumuler pour épuiser les banalités.

C 7 Pour adultes, ados et enfants.

#### AUTO-MANIPULATION-EXPLORATION

Après ou pendant un exercice de décontraction.

L'animateur donne un certain nombre de consignes, tour à tour, chacune destinée à rendre conscient le travail de certains muscles du corps. Par exemple :

- Levez la tête pour voir le bout de vos pieds en réduisant le nombre des muscles qui travaillent. Redescendez doucement.
- Avec votre main droite, allez palper votre main gauche. Explorez-la, voyez comme elle est faite.
- Vous passez votre jambe gauche par-dessus la droite. Puis le contraire.
- Vous serrez le poing droit, puis le contraire.
- Vous durcissez la ceinture abdominale. Relâchez ! Durcissez ! etc.

**c 7**

**INTÉRÊT** : Contribuer à la découverte de son propre corps et aller vers la domination de ses muscles.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Ne pas oublier de faire travailler la respiration. Veiller aussi à faire travailler simultanément des muscles symétriques.

C 6 Pour adultes, ados et enfants.

#### DEVENIR UNE ALGUE

Après un exercice de décontraction. Il faut de la musique planante. L'animateur commente : "Vous êtes une algue accrochée à un rocher. Vous sentez bien quelle partie de vous-même est fixée au roc. Le reste se meut librement dans la mer ... Soudain, une vague plus forte vous arrache ... Vous roulez, vous heurtez d'autres algues, des rochers ...

**c 6**

**INTÉRÊT** : Le principal intérêt consiste à faire mouvoir son corps et de le sentir jouer librement.

C'est plus facile à terre que debout, pour commencer. Il permet aussi d'avoir des contacts corporels, par hasard, sans que cela provoque de la crainte.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Choisir une musique qui peut rappeler, rythmiquement, la mer. Éviter l'incantation.

C 8 Pour adultes et ados.

#### SUR TROIS MOTS

On donne trois mots ayant quelque rapport avec ce qui préoccupe le groupe. Ou alors on demande des mots, au hasard. Puis chacun écrit, aussi automatiquement que possible, sans contrôle, tout ce qui lui

passe par la tête à propos de ces trois mots. Pour y parvenir, écrire le plus vite possible et, chaque fois qu'on cale, relire les trois mots.

Ensuite, on lit aux autres ce qu'on a écrit et on en discute.

c 8

**INTÉRÊT** : Permettre le surgissement de certaines préoccupations qui s'expriment grâce à l'écriture automatique, quels que soient les mots proposés. Permettre un échange entre les gens sur des choses moins anodines même si elles le paraissent.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Veiller à ne pas faire ni laisser faire de l'interprétation pseudo-psychanalytique à partir des textes.

Observer cependant les structures répétitives et les ruptures : cela suffit ! C'est à chacun d'en dire plus s'il le désire.

## CODE C JEUX DE PRISE DE CONSCIENCE DE SOI ET DES AUTRES 12 FICHES

C 9 Pour adultes, ados et enfants.

### AUTO-REPRÉSENTATION

Dans un premier temps, chaque participant *se* dessine tel qu'il se voit. Peu importe qu'on ne sache pas dessiner : il ne s'agit pas de faire oeuvre d'art.

Dans un second temps, sur une seconde feuille, chacun exécute la même consigne : se dessiner tel qu'on se voit, mais, cette fois, on a les yeux bandés. Ce deuxième temps peut être également réalisé avec de la terre ou de la pâte à modeler.

Après cela, collectivement, on compare les dessins deux à deux. On peut dire que, souvent, le dessin avec vision représente soi tel qu'on voudrait apparaître et le dessin aveugle soi tel qu'on s'apparaît. Mais ce n'est pas une loi.

c 9

**INTÉRÊT** : Permet d'aborder, dans le groupe, les problèmes de l'être et du paraître social.

Permet donc le début d'une communication entre les gens sur ce qu'ils sont ou tentent d'être.

Ce peut être aussi une façon de faire apparaître certains problèmes de la création picturale.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Veiller à ce que la phase aveugle ne soit pas bâclée : c'est un désir de fuite et l'expression du malaise de ne pas voir. Insister pour que la discussion collective ait lieu après les deux étapes.

Ne pas hésiter à mettre les pieds dans le plat, en plaisantant, à propos de certains détails très apparents que le groupe n'ose pas exprimer : nudité censurée par exemple.

C 11 Pour adultes et ados.

### A L'AVEUGLETTE

Jeu à pratiquer après que le groupe commence à être confiant.

Chacun a les yeux bandés. On se déplace à l'allure qu'on veut. Le jeu consiste à prendre conscience du monde qui nous entoure quand on est privé de l'usage de la vue.

A partir de cette consigne initiale on peut orienter le jeu dans deux directions :

1. Un jeu d'orientation aveugle.

Dans ce cas on emmène le groupe loin du lieu à atteindre, avant qu'il se bande les yeux. Puis on les désoriente, une fois les yeux bandés, en les faisant tourner sur eux-mêmes ou en faisant une ronde qu'on entraîne. Enfin, on leur donne un lieu à atteindre et ils doivent tenter d'y aller les yeux bandés. Prévoir quelques personnes non aveugles pour éviter qu'il y ait des accidents. Elles n'interviennent que par la parole : "Attention, il y a des épines de rosier ... Attention il y a une porte ouverte .. " ou, physiquement, en cas d'urgence.

c 11

2. On peut l'orienter vers le déconditionnement ou la perception des tabous. Dans ce cas, la consigne est d'explorer avec les mains tout ce qu'on rencontre, personnes et objets, non pour les identifier, mais pour percevoir des sensations tactiles. Après, on verbalise, on dit ses sensations agréables, désagréables ou étonnantes. On dit aussi ses restrictions.

**INTÉRÊT** : Découvrir sa relation non-visuelle aux autres et aux objets.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : S'il y a verbalisation, ne pas hésiter à faire dire ce qui ne se dit pas. Si le temps le permet, ce jeu peut se pratiquer pieds nus, ce qui ajoute encore aux sensations corporelles.

C 10 Pour adultes, ados et enfants.

#### PERCEPTION DES SONS

Se mettre en position d'écoute, les yeux fermés, la tête appuyée sur les mains, les oreilles libres, la respiration régulière. Laisser les bruits retentir en soi. Puis, chacun écrit en essayant d'identifier ce que les bruits rappellent. Le chuintement d'une chasse d'eau peut fort bien nous rappeler le grésillement d'une tarte en train de cuire.

Au bout d'un certain temps, on lit ce qu'on a obtenu, on compare les bruits perçus, on s'entre-interroge sur les souvenirs évoqués.

#### c 10

**INTÉRÊT** : C'est un jeu de communication et, en même temps, un jeu d'éducation de l'oreille.

C'est une façon aussi de reconstruire l'environnement en utilisant un seul sens.

**CONSEILS À L'ANIMATEUR** : Insister, au niveau de la consigne, sur le fait qu'il ne s'agit pas simplement d'identifier les bruits mais que l'attitude rêveuse est nécessaire pour les associer et évoquer autre chose.

C 12 Pour adultes et ados.

#### VIDER SON SAC

Chacun vide devant lui, sur la table, tous les objets qu'il y a dans ses poches ou dans son sac à main. Chaque objet est montré, tour à tour, au groupe qui peut poser des questions sur sa nature, sa fonction, les raisons de sa présence, sa signification, etc.

Bien entendu, chacun peut toujours refuser de répondre à certaines questions. Il n'empêche que ce jeu l'aide à délimiter le domaine public du domaine privé.

#### c 12

**INTÉRÊT** : C'est une façon réelle de "vider son sac" à partir de choses réelles car ce que nous transportons avec nous n'est pas neutre. C'est donc aussi une façon de prendre conscience de soi par le truchement des objets qu'on transporte et par l'apport des réflexions et curiosités d'autrui.

### APPROCHE D'UNE THÉORISATION

- Il y a des jeux de communication et d'identification dont la finalité est d'apprendre à se connaître (afin de se faire confiance) et qui visent aussi à la constitution du groupe.

- Il y a des jeux de déblocage et de déconditionnement dont la finalité est de faire tomber ou de rendre conscients les blocages et les conditionnements. Ils permettent de vivre des situations impliquantes (au lieu de se contenter d'en causer) et chaque séance doit être suivie d'une séance de verbalisation qui permet d'exprimer et de comprendre ce qui s'est vécu pendant le jeu. Cela permet également de dépasser le mythe idéologique de l'intimité (rupture entre vie privée et vie publique).

C'est ici que le rôle de l'animateur est important car il doit faire en sorte que s'expriment les plus timides, quitte à faire taire gentiment, parfois, ceux qui parlent trop.

Ces jeux se répartissent en plusieurs catégories :

- Jeux sur les cinq sens (apprendre à les faire fonctionner alors que la société favorise surtout le regard) : la vue, le toucher, l'odorat, le goût, l'ouïe.
- Jeux sur le langage : parole et écrit.
- Jeux sur les muscles et le corps : prendre conscience de son corps et de ses blocages musculaires tout en vivant des situations concrètes.
- Jeux sur la respiration : prendre conscience du rôle que joue la respiration dans la structuration de notre temps personnel. Prendre conscience de la cuirasse musculaire qui nous empêche de respirer à fond, souvent, et tenter d'en localiser les rigidités.
- Jeux mentaux : percevoir sa propre image, son propre jugement, ses hiérarchies de valeur, etc. et le dire publiquement.

Enfin, il y a une troisième série de jeux les jeux de créativité qui ont une finalité extérieure au simple jeu et la verbalisation qui le suit une finalité de création d'un objet culturel ou la résolution d'un problème commun ou explicite.

Dans tous les cas, on rencontre des résistances qui peuvent être classées ainsi

1. L'éducation : il faut se méfier d'une certaine mode qui consiste à prétendre qu'un esprit vierge est le plus apte à produire des idées neuves dans la mesure où il n'est pas "perversi" par les apports "orientés" de la société. Ce mythe de l'imbécile (au sens latin du terme) donne des résultats navrants. Il est remarquable, au contraire, que les plus grands novateurs sont également des individus de grande culture qui ont su mettre en relation des informations et des expériences acquises dans des domaines très divers et qui ont été capables de remettre en cause leur acquis à partir du moment où ils ont senti qu'il bloquait leur imagination créatrice".

2. L'esprit de critique.

3. Le refus de remettre en cause.

4. La crainte de la nouveauté. Imaginer, c'est concevoir ce qui n'est pas. Or, ce qui n'existe pas, dans la mesure où il est impossible de le cerner, de le représenter, de le rendre familier, effraye.

5. La peur de se tromper.

6. L'esprit de compétition.

7. La hiérarchie et la rigidité des structures.

8. Le goût de la logique et le refus du rêve.

9. L' difficulté à généraliser et à penser par abstraction" (Bernard DEMORY : *La créativité en pratique*).

Hormis les derniers, les autres jeux peuvent être presque tous pratiqués à tous les niveaux. Simplement, il faut définir, pour soi ou ouvertement, quelles sont les finalités qu'on se propose : constituer un groupe ; faire naître une parole authentique ; apprendre à utiliser son corps, ses muscles, sa respiration, sa voix, en vue de faire du théâtre ; etc. Dans tous les cas il est bon de savoir que l'animateur, s'il détient un pouvoir au départ puisqu'il connaît des techniques que les autres ne possèdent pas forcément, que l'animateur doit donc s'attendre à une révolte contre sa directivité, que cette révolte est nécessaire et qu'il doit la favoriser quand elle se présente afin que le groupe devienne autonome. A ce moment, d'ailleurs, il peut devenir un simple membre du groupe et livrer en bloc tout ce qu'il connaît et détient, de façon à égaliser l'information. Dans certains groupes déjà partiellement constitués, ou dans les groupes où règne la confiance, on peut envisager, dès le départ, une mise en commun, de façon à aboutir à l'autogestion du groupe en ce qui concerne ces jeux.

Il est évident que la recherche d'un pouvoir personnel (sous sa forme autoritaire ou sous sa forme affective, voire sous sa forme manipulatoire) ne doit pas être la finalité inconsciente de l'animateur.

## **VERS LA CRÉATIVITÉ**

(à partir du livre de Bernard DEMORY : *La créativité en cinquante questions*)

"Les techniques de créativité, nées aux États-Unis voici une trentaine d'années, reposent sur quelques affirmations (sans fondement, soutiendront certains) fondamentales : Chacun de nous possède une aptitude à créer, La création se fait par combinaison et réorganisation d'éléments existants, Cette création fait largement appel à l'inconscient, La création est un processus qui demeure identique, quel que soit le sujet abordé, Le groupe est le lieu favorisé pour développer sa créativité" (p. 26).

Quelles sont les techniques pour développer la créativité ?

- Le brainstorming (tempête de cerveau ou remue-méninges). Technique mise au point par Alex Osborn et consistant à émettre, dans un premier temps, toutes les idées qui viennent à l'esprit de chacun des participants d'un groupe, en rapport ou non avec le problème initialement posé.

Dans un second temps il y a tri, choix, et rationalisation. Osborn a énoncé quatre préceptes pour faciliter cette démarche :

Ne critiquez pas : "Cela signifie plusieurs choses. D'abord que les participants à un brainstorming s'engagent à ne pas critiquer les autres. Toutes les idées sont recevables, même si elles vous paraissent absurdes, choquantes, farfelues ( .. ) Cela signifie ensuite que vous ne portez pas de jugement sur vos propres idées".

Les idées les plus folles sont les bienvenues : "On demande donc aux participants de laisser aller leur imagination et de dire tout ce qui leur passe par la tête".

Rechercher le maximum d'idées : "L'objectif poursuivi par le groupe de brainstorming n'est pas de trouver la solution mais l'ensemble des solutions possibles, parmi lesquelles il faudra faire un choix" .  
On recherche de préférence à combiner et à améliorer les idées : "S'il est interdit de critiquer les idées émises au cours d'une séance de brainstorming, il est en revanche vivement conseillé de s'emparer des idées qui surgissent pour les modifier, les combiner entre elles, les retourner , etc. Une idée émise n'appartient plus à son producteur mais au groupe entier qui a le droit d'en faire ce que bon lui semble" (pages 81 à 83).

- Le concassage. "Dans le brainstorming, pourrait-on dire, les idées arrivent par hasard au gré :

- des associations d'idées,
- des associations phonétiques,
- des rencontres insolites,
- des hasards.

Il peut donc arriver que les participants restent "secs" après avoir jeté les idées qui leur venaient spontanément à l'esprit.

Pour éviter cet assèchement rapide du groupe et faire jaillir en nombre les idées folles, Osborn propose d'utiliser différents angles d'approche insolites qui aideront le groupe à sortir des sentiers battus pour atteindre plus aisément à l'imagination délirante.

Ces pistes, ces attaques, ont été regroupées sous le terme de "concassage". Il s'agit de faire subir à un produit, à un système, à un concept une série d'agressions pour voir quelles idées nouvelles apparaissent si

- on agrandit : sa forme, son poids, son prix, son usage, sa durée
- diminue : son volume, son prix, son usage, etc. ;
- on améliore : sa forme, ses performances, sa matière, etc. ;
- on l'associe : avec un autre objet, avec une autre fonction, avec quelque chose qui n'a rien à faire avec lui, etc.
- on lui adapte un autre procédé technique ;
- on l'inverse : en pensant à l'envers, en renversant les fonctions
- on le supprime : par quoi peut-on alors le remplacer pour que les fonctions remplies par l'objet soient encore et mieux remplies" (pages 85, 86).

- Les mots inducteurs : c'est une des techniques combinatoires consistant à mettre en relation les éléments du problème de départ avec des mots ou des images arbitraires, et voir ce qu'il en surgit.

- L'approche analogique : "On peut décrire l'approche analogique comme une démarche permettant de saisir les relations évidentes ou secrètes qui existent entre des phénomènes éloignés. Puis d'utiliser ces ressemblances pour en tirer des idées qui apporteront des solutions au problème posé.

Penser par analogie, c'est donc établir un système de ressemblances et de relations permettant de passer d'un univers dans un autre afin d'aller y recueillir toutes les possibilités de solutions qui s'y trouvent" (pages 94, 95).

- Le changement de règle du jeu : "Tout produit, toute organisation, tout système économique et social est défini par un ensemble de règles du jeu , ensemble de principes techniques, de lois, de commandements, de croyances, de rapports de force, etc.

"Par exemple, la règle du jeu d'un aspirateur (qui se confond ici avec son principe technique), est l'aspiration des poussières par dépression, cette dépression étant créée par une turbine mue électriquement."

"La règle du jeu de l'école traditionnelle est : le professeur transmet son savoir à l'élève, ce qui suppose que la règle du jeu du professeur est qu'il existe un savoir pré-existant et transmissible. Ce qui suppose que le but de l'enseignement est d'acquérir des connaissances, etc".

"On a déjà vu, lors de la présentation du concassage, comment on pouvait modifier un système par inversion, substitution, réduction, etc. La notion de changement des règles du jeu est en quelque sorte une généralisation de cette technique. Cela consistera, dans la pratique :

à déterminer quelles sont les règles du jeu avouées et occultes d'un système donné

à imaginer quelles autres règles du jeu on pourrait imaginer pour ce système ;

à étudier les conséquences entraînées par ces modifications.

"Reprenons l'exemple de l'école et imaginons d'autres règles du jeu possibles entre le professeur et les élèves

Le professeur fait découvrir la réalité aux élèves (c'est la pédagogie de la découverte).

Le professeur apporte des méthodes de travail aux élèves qui organisent leur recherche comme ils l'entendent (le professeur devient alors un méthodologue).

- Le professeur et ses élèves découvrent ensemble des réalités qu'ils ignorent. Par exemple, ils vont travailler pendant un mois dans une entreprise.

- Les élèves créent leur propre savoir et ne font appel au professeur qu'en cas de besoin. Il devient alors une sorte de conseil extérieur (des écoles de ce type fonctionnent au Québec)" (pages 103 à 105).

La créativité pour quoi faire ?

"( ... ) l'introduction de la créativité dans une structure a pour but final de modifier cette structure de telle sorte qu'elle passe d'un état figé à un état dynamique.

( .. . ) Oui, les pratiquants de la créativité vivent et pensent différemment. C'est ce que nous cherchons à instaurer, inutile de le dissimuler. Il y a là un choix fondamental à faire : veut-on maintenir les individus dans un perpétuel garde-à-vous rassurant ou, au contraire, leur donner la possibilité de dépasser cet état pour acquérir une autonomie existentielle qui permettra d'atteindre à de nouveaux rapports, de créer cette chaleur de relation qui nous manque tant ou lutter pour que rien ne change (alors que tout change alentour) et que les valeurs demeurent imperturbablement ce qu'elles furent ? Voilà le problème de fond posé par la créativité" (page 206).

## COMPLÉMENTS BIBLIOGRAPHIQUES

1. Où trouver d'autres jeux ?

Dossier pédagogique de *L'Éducateur : L'incitation à l'expression au second degré*. C.E.L.

B.T.2. numéro 57 : *Pour jouer avec les mots*. C.E.L.

*Je t'aime, je ne t'aime pas*, de Rapaille et Barzach, Editions universitaires.

*Des jeux pour dire, des mots pour jouer*, fichier de J.H. Melineau, Ecole des loisirs.

*Jeux et poèmes pour enfants*, C.I.E.P. 1 avenue Léon Journault - 92 Sèvres.

*100 jeux créatifs pour votre enfant* d'Ernst Ott et Hans Leitzinger, Casterman.

*Entraînement à la créativité* de Werner Kirst et Ulrich Diekmeyer, Casterman.

*Le jeu de la créativité* de Bernard Demory et Alain Convert, Chotard et associés.

*Le Français dans le monde* numéro 123 (août-septembre 1976) : Jeux et enseignement du français. - Hachette - Larousse.

2. Où trouver des références théoriques ?

*L'activité créatrice chez l'enfant* de Robert Gloton et Claude Clero, Casterman.

- *Clefs pour la créativité*, D'Hubert Jaoui, Seghers.

- *Exercices pratiques de créativité, Initiation à l'heuristique fonctionnelle*, de Michel Fustier, Editions S.M.E., 26 place Tolzan, 69281 Lyon, Cedex 1 .

*Le cri d'Archimède* par Arthur Koestler, Calmann-Lévy.

*La créativité en pratique* par Bernard Demory, Chotard et associés éditeurs.

*La créativité en cinquante questions*, par Bernard Demory, Chotard et associés éditeurs.

*La créativité à l'école*, par Alain Beaudot, P.U.F.

*Pour une pédagogie de l'imaginaire* par Georges Jean, Casterman.

*L'imaginaire au pouvoir* par Jacqueline Held, Editions ouvrières.

Dossier réalisé par :  
Christian POSLANIEC  
Le Bourg  
Neuvillalais  
72240 Conlie