

Jerome → Laurent  
en complément !!

# Jeu des muets

Une réflexion sur les mécanismes de collaboration au sein d'un groupe



## Origine

ITECO l'a obtenu du Comité suisse pour l'Unicef.

## Nombre de participants

Cinq. Plusieurs groupes, de cinq personnes chacun, peuvent jouer simultanément. Dans le cas où le nombre des participants ne peut être divisé par cinq, le surplus des membres aura pour tâche d'observer le déroulement du jeu et interviendra avec profit dans l'analyse du processus.

## Durée de l'activité

Environ une heure à une heure et demi ( y compris la mise en commun et l'analyse ).

## Espace requis

Une salle pouvant contenir un nombre de tables égal au nombre de groupes qui jouent.

## Objectifs

Le jeu propose une réflexion par l'action sur les mécanismes de collaboration au sein d'un groupe. L'alternative est celle-ci : si les membres du groupe collaborent entre eux, la solution au problème proposé est à leur portée ; s'ils refusent de collaborer entre eux, la solution devient compliquée voire impossible.

Malgré la consigne qui interdit les échanges autres que ceux des cartons, le jeu montre comment il est impossible de ne pas communiquer.

## Déroulement

Les participants prennent place par groupes de cinq

autour des tables. Ils reçoivent les cinq enveloppes, A, B, C, D, E, contenant des parties de carrés ( voir ci-contre ).

Chaque enveloppe contient les parties suivantes :

Scannés

Enveloppe A : i, h, e  
Enveloppe B : a, a, a, c  
Enveloppe C : a, j  
Enveloppe D : d, f  
Enveloppe E : g, b, f, c.

Les pièces de carrés sont réparties de manière à ce que la solution du jeu ne soit possible que s'il y a échange entre les participants.

Chaque groupe a pour tâche de construire, à l'aide des pièces de carrés en leur présence, cinq carrés, tous de même dimension. Certaines pièces se prêtent également à la construction de carrés de moindre dimension, mais celle-ci est une solution fautive. La tâche est terminée lorsque chaque membre d'un groupe a devant lui un carré complet et que tous les carrés sont de même dimension.

Les participants ne peuvent pas échanger ni verbalement ni par signes. Aucun joueur n'a le droit de prendre des pièces chez un autre joueur ou d'indiquer par des signes qu'il a besoin d'une pièce pour terminer son carré. Au cas où un joueur ne peut pas utiliser une pièce qu'il a en main, il peut la poser au milieu de la table, d'où les autres joueurs peuvent la prendre et s'en servir. On ne



peut prendre des pièces qu'au centre de la table.

### Analyse

Le jeu s'achève par une mise en commun dans laquelle on essaie de répondre à des questions comme celles-ci :

- qu'est-ce qui a facilité la collaboration dans le groupe, qu'est-ce qui l'a freinée ?
- que peut-on dire quant à la manière de travailler en groupe et d'aboutir à la résolution d'un problème commun ?

Le jeu soulève les conditions pour une véritable collaboration, parmi lesquelles on peut mentionner :

- connaître le problème à résoudre.

- savoir de quelle manière chacun peut contribuer à la solution du problème.

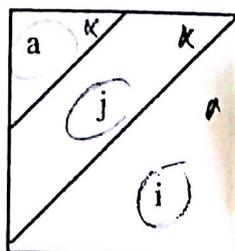
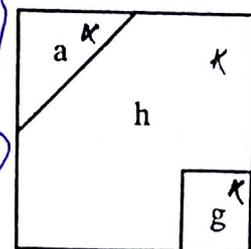
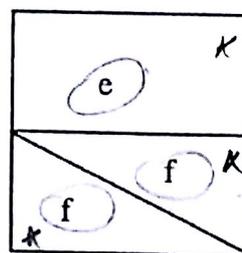
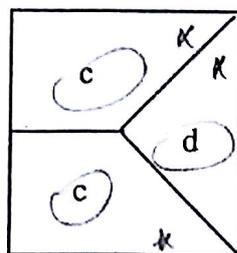
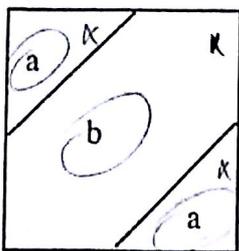
- devenir conscient des contributions que d'autres peuvent apporter à la solution du problème.

- percevoir les problèmes individuels des membres, problèmes qui peuvent demander d'abord une aide avant de s'attaquer à la solution du problème commun.

- comprendre que la solution d'un problème collectif peut nécessiter une remise en question des solutions individuelles ainsi que la remise en jeu des atouts que chacun possède ( ici les pièces du puzzle ) •.

***Si les participants refusent de collaborer entre eux, la solution devient compliquée voire impossible***

### Pièces à répartir dans les enveloppes



20