

Jeu des cartes interculturelles

Informations pratiques

Durée de l'animation : 40 minutes

Nombre de participant-e-s : de 12 à 25 participant-e-s

Nombre d'animateurs-trices : 1 animateur-riche

Matériel : 4 jeux de cartes et les cartes « règles du jeu »

Public : tout public

Disposition de l'espace : tout type d'espace

Contexte d'utilisation de la trame chez E&D

Cette animation est proposée dans le cadre d'ateliers autour de l'interculturalité ou en action de sensibilisation du grand public sur le vivre-ensemble, la lutte contre les préjugés et l'interculturalité. Il est particulièrement recommandé de l'utiliser dans un groupe international où les différences de perceptions et de représentations entre les participant-e-s sont plus faciles à remarquer.

Objectifs de l'animation

Se confronter à des personnes ayant des pratiques ou visions différentes de la sienne, sur un même sujet.

Simuler le travail collectif en contexte interculturel.

Résumé de l'animation

Les participant-e-s sont amené-e-s à vivre une simulation de travail collectif en contexte interculturel à travers un jeu de cartes.

Déroulé de l'animation

Accueil des participant-e-s et règles du jeu

L'animateur-riche divise les participant-e-s en 4 groupes et les installe à 4 tables différentes.

Sur chacune de ces tables, sont disposées les règles d'un jeu de cartes, ainsi qu'un paquet de cartes.

Les règles diffèrent légèrement d'une table à une autre (mais les participants ne doivent pas le savoir).

Les règles sont très simples. L'animateur-riche les explique à chaque groupe et leur donne quelques minutes pour les assimiler en s'aidant de la règle écrite. Une fois que les groupes ont compris le fonctionnement du jeu, l'animateur-riche retire les 4 règles des tables et laisse les 4 groupes s'exercer une dernière fois.

Règles du jeu 1

On joue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le roi est la carte la plus forte.

Objectif ? Avoir toutes les cartes.

Le-la gagnant-e du tour est celui-elle qui a posé la carte la plus forte. Chacun-e joue tour à tour. Le-la gagnant-e du tour précédent lance le tour suivant. Si nous avons deux gagnant-e-s (2 joueur-ses qui posent la même carte la plus forte), c'est le-la deuxième joueur-se qui gagne car il-elle « égalise ».

Lorsqu'un 9 ou un 10 tombe, il faut taper sur le tas de cartes. Le-la premier-e qui tape gagne.

Lorsqu'une dame tombe, on change de sens.

Lorsque deux mêmes cartes tombent, les deux joueur-ses concerné-e-s doivent donner 1 carte de leur pioche chacun (face cachée) au-à la gagnant-e du tour.

Si un-e joueur-se gagne deux fois avec un roi, les autres joueur-ses doivent lui tapoter la tête !

Bon jeu ☺

Règles du jeu 2

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. L'as est la carte la plus forte.

Objectif ? Avoir toutes les cartes.

Le-la gagnant-e du tour est celui-elle qui a posé la carte la plus forte. Chacun-e joue tour à tour. Le-la gagnant-e du tour précédent lance le tour suivant. Si nous avons deux gagnant-e-s (2 joueur-ses qui posent la même carte la plus forte), c'est le-la deuxième joueur-se qui gagne car il-elle « égalise ».

Lorsqu'un 10 tombe, il faut taper sur le tas de cartes. Le-la premier-e qui tape gagne.

Lorsqu'un valet tombe, on change de sens.

Lorsque deux mêmes cartes tombent, les deux joueur-ses concerné-e-s doivent échanger une carte de leur pioche (face cachée).

Si un-e joueur-se gagne deux fois de suite, les autres joueur-ses doivent lui tapoter la tête !

Bon jeu ☺

Règles du jeu 3

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. L'as est la carte la plus forte.

Objectif ? Avoir toutes les cartes.

Le-la gagnant-e du tour est celui-elle qui a posé la carte la plus forte. Chacun-e joue tour à tour. Le-la gagnant-e du tour précédent lance le tour suivant. Si nous avons deux gagnant-e-s (2 joueur-ses qui posent la même carte la plus forte), c'est le-la premier-e joueur-se qui gagne.

Lorsqu'un 9 tombe, il faut taper sur le tas de cartes. Le-la premier-e qui tape gagne.

Lorsqu'une dame tombe, on saute le tour de la personne suivante.

Lorsque deux mêmes cartes tombent, les deux joueur-ses concerné-e-s doivent échanger une carte de leur pioche (face ouverte).

Si un-e joueur-se gagne deux fois de suite, les autres joueur-ses doivent lui tapoter la tête !

Bon jeu ☺

Règles du jeu 4

On joue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le roi est la carte la plus forte.

Objectif ? Avoir toutes les cartes.

Le-la gagnant-e du tour est celui-elle qui a posé la carte la plus faible. Chacun-e joue tour à tour. Le-la gagnant-e du tour précédent lance le tour suivant. Si nous avons deux gagnant-e-s (2 joueur-ses qui posent la même carte la plus forte), c'est le-la premier-e joueur-se qui gagne.

Lorsqu'une dame tombe, il faut taper sur le tas de cartes. Le-la premier-e qui tape gagne.

Lorsqu'un roi tombe, on change de sens.

Lorsque deux mêmes cartes tombent, les deux joueur-ses concerné-e-s doivent donner 1 carte de leur pioche chacun (face ouverte) au-à la gagnant-e du tour.
Si un-e joueur-se gagne deux fois, les autres joueur-ses doivent lui tapoter la tête !
Bon jeu 😊

Déroulé

Les participants n'ont plus le droit de parler jusqu'à la fin du jeu.

Chaque groupe joue aux cartes en suivant la règle du jeu de leur table, pendant 5 mn. **Les**

Au bout de 5 minutes, une ou deux personnes de chaque groupe changent de table de jeu. **Le silence est toujours de mise.**

Le jeu continue pour 5 à 10 minutes.

Il est très probable que cette rotation engendre des difficultés dans le déroulé du jeu de cartes.

L'animateur-riche doit laisser faire. **Les participants ne peuvent toujours pas se parler.**

Au bout de 5 à 10 minutes, l'animateur-riche invite plusieurs participant-e-s à changer de nouveau de groupes. Il peut s'agir des personnes qui ont déjà changé de place, ou de nouvelles personnes.

Le jeu suit son cours pendant encore 5 à 10 minutes.

Le jeu s'arrête et l'animateur-riche propose un débriefing. On demande un premier retour à chaud aux participant-e-s :

- ✓ Comment ont-ils vécu le jeu ?
- ✓ Qu'en ont-ils pensé ?
- ✓ Est-ce que ce qu'ils ont vécu pendant le jeu leur a rappelé une situation rencontrée ou éprouvée dans la réalité ?

L'animateur-riche souligne les différents comportements remarqués pendant le jeu. Les discussions sont ainsi relancées en utilisant des exemples concrets observés pendant le déroulé du jeu.

Conseils aux animateur-rices : un-e second-e animateur-riche peut observer le déroulement de l'atelier et prendre des notes sur ce qu'il s'y passe. Ses notes serviront à relancer les discussions lors du débriefing et des retours des participants à la fin du jeu.