

Engrenages



Engrenage est un jeu de société pédagogique qui permet aux joueurs de s'entraîner à décrypter des conflits relationnels.

Le jeu est composé de 72 cartes et de 36 cubes en bois :



21 Cartes
Personnage



13 Cartes
Conte



36 cartes
Numéro



2 Cartes Vote



36 Cubes

#1 Immersion dans le conte

Mise en place

L'animateur choisit une histoire et prépare les cartes **Conte** correspondantes, distribue un **Cube** à chaque joueur et dispose au milieu de la table les deux cartes Vote, face visible.

Lecture

L'animateur raconte l'histoire aux joueurs en lisant le texte présent sur les cartes **Conte**, à l'exception du contenu de la bande colorée.

Vote

L'animateur lit la question rédigée sur la dernière carte **Conte**.

Chaque joueur répond ensuite à la question en posant son **Cube** sur la carte Vote de son choix (✓ pour oui ou ✗ pour non) et explique sa décision aux autres joueurs.

Complément

Lorsqu'un complément de l'histoire est inscrit en dessous de la question, l'animateur en fait la lecture aux joueurs.

Expérience de jeu

Les joueurs s'immergent dans le conte et partagent avec les autres leur compréhension de la situation.

#2 Classement

Enjeux pédagogiques

Les joueurs chercheront à déterminer les niveaux de responsabilité des personnages du conte et prendront conscience des différentes dimensions du conflit.

Mise en place

L'animateur dispose sur la table les cartes **Personnage** du conte. Il distribue ensuite à chaque joueur, un nombre de cartes **Numéro** de couleur identique, équivalent au nombre de cartes **Personnage** sélectionnées.

Classement individuel

Sans en discuter avec les autres, les joueurs classent les personnages du conte en fonction de leur niveau de responsabilité dans le drame qui s'est déroulé. Pour cela, ils disposent les cartes numérotées, face cachée, à proximité de chaque carte **Personnage**. La carte 1 désigne le personnage le plus responsable.

Mise en commun

Dans le cadre d'un tour de table, chaque joueur révèle ses cartes en expliquant son classement aux autres joueurs. Les joueurs tenteront ensuite de se mettre d'accord, afin de réaliser un classement collectif.

Expérience de jeu

Lors de cette étape, les joueurs mettent rapidement en évidence le contexte qui favorise l'émergence du conflit, alors que cette prise de conscience est particulièrement difficile pour les parties prenantes. Cette séquence de jeu aboutit souvent à l'attribution d'un niveau de responsabilité plus élevé aux personnages qui influencent le contexte, qu'à ceux qui se positionnent au niveau de l'action.

#3 Relecture

Enjeux pédagogiques

Les joueurs profiteront d'un nouvel angle d'observation et mesureront l'impact de chaque action sur la dynamique du conflit.

Mise en place

L'animateur dispose au milieu de la table les cartes **Personnage** du conte et les 36 **Cubes** contenus dans la boîte de jeu.

Pose des cubes

L'animateur relit l'ensemble du conte, phrase après phrase. A la fin de chaque phrase, les joueurs s'accorderont pour déposer un cube sur chaque personnage dont l'action a eu une incidence sur la dégradation de la situation.

Proposition de questionnement

« Cette relecture de l'histoire influence-t-elle le classement déterminé dans la manche précédente ? »

Expérience de jeu

Lors de cette étape, les joueurs identifient l'ensemble des actions qui ont dégradé la situation. Ces actions constituent autant de moments au cours desquels des décisions auraient pu être prises, afin d'influencer différemment le dénouement de l'histoire.

Conseils pour les professionnels

Nous vous conseillons de poursuivre l'expérience de ce jeu en présentant les principaux enjeux des interactions relationnelles et une typologie des conflits qui en découlent.

Ce jeu peut être utilisé dans une démarche de prévention, afin d'aider les joueurs à désamorcer les conflits relationnels qui émergeront lors de leurs interactions.

Vous pouvez également l'utiliser pour aider les membres d'un groupe à décrypter des situations conflictuelles auxquelles ils sont confrontés.

Ressources en ligne

Utilisez ce flashcode pour accéder aux ressources pédagogiques dédiées à ce jeu.

Nous vous y proposons également d'autres contes et de nouvelles modalités de jeu.

