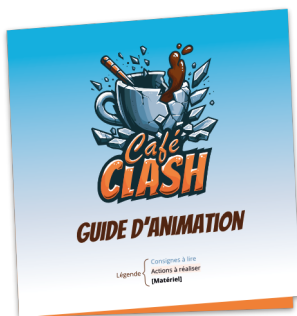




# ***GUIDE D'ANIMATION***

Légende {  
Consignes à lire  
Actions à réaliser  
[Matériel]

# CONTENU DE LA BOÎTE



Le [Guide d'animation]



6 cartes [Situation]



30 cubes blancs



6 cartes [Désaccord]

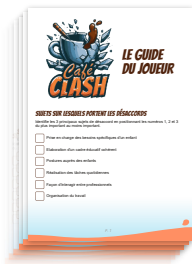


6 cartes [Personnage] et leurs supports



La carte [Cooqmètre] et le repère

# RESSOURCES TÉLÉCHARGEABLES



## Le [Guide du joueur]

Téléchargez et imprimez 1  
exemplaire pour chaque  
participant

**FICHE PERSONNAGE - PRÉPARATION DE L'ACTE 1**

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

Sois avis sur le sujet :

Donne 3 principaux arguments :

- 
- 
- 

Don idées qu'elle pourrait apporter :

## La [Fiche personnage – Préparation de l'acte 1]

Téléchargez et imprimez 3  
exemplaires

**FICHE PERSONNAGE - PRÉPARATION DE L'ACTE 2**

Nom du personnage : \_\_\_\_\_

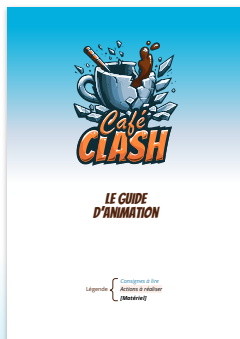
Qu'est-ce qu'elle apporte au groupe ?

De quelle façon participe-t-elle activement au blocage de la situation ?

Que pourrait-elle faire différemment afin d'obtenir un autre résultat ?

## La [Fiche personnage – Préparation de l'acte 2]

Téléchargez et imprimez 3  
exemplaires



## Le [Guide d'animation format A4]



<https://format-ludique.fr/flink?id=cafe-clash>

# PRÉSENTATION DU JEU

Une petite pause-café (ou thé) entre collègues, ça fait du bien.

C'est l'occasion de parler de tout et de rien. C'est aussi un moment privilégié pour évoquer ensemble des situations de jeunes.

Ces temps informels permettent de mieux se comprendre... enfin, la plupart du temps, parce que parfois ça tourne au drame. Ça arrive, mais ce n'est pas une fatalité.

## ***Comment ça marche ?***

Dans le jeu Café Clash, on vous propose de jouer une situation qui se dégrade rapidement, puis un peu comme par magie, les choses s'améliorent et la coopération (re)devient possible.

C'est donc un jeu qui se joue en 2 actes, intercalés avec des temps de préparation et de prise de recul.

## ***A quoi ça sert ?***

1 : à comprendre pourquoi dans certains cas les situations tournent mal.

2 : à maîtriser des clés que vous pourrez mobiliser en toute circonstance pour rétablir un contexte favorable à la coopération.

# PLANTER LE DÉCOR

## 1 – CHOISIR LA SITUATION

Je vais vous présenter 3 situations de jeunes.

Lisez successivement les contenus des 3 cartes **[Situation]**, puis déposez-les au milieu de la table.

Selon vous, laquelle de ces 3 situations est la plus susceptible de déclencher des désaccords entre éducateurs ?

Laissez les joueurs discuter librement jusqu'à ce qu'une situation se distingue.

Je laisse donc la situation de **[Nom de l'enfant]** et j'écarte les deux autres.

Retirez les 2 cartes non choisies.

A votre avis, quel âge a **[Nom de l'enfant]** ?


Laissez les joueurs en discuter, puis validez avec eux l'âge qu'ils auront déterminé.

## 2 – IDENTIFIER LES SUJETS DE DÉSACCORD

Distribuez un **[Guide du joueur]** à chaque participant.

Nous allons maintenant chercher à identifier la nature du désaccord lié à cette situation.

Je vais vous présenter 6 catégories de désaccords. Puis vous allez de façon individuelle identifier les 3 qui, selon vous, seront certainement les plus importants en les numérotant de 1 à 3 sur la 1<sup>ère</sup> page de votre guide.

Lisez un à un les titres des 6 cartes **[Désaccord]**, puis déposez-les, faces  visibles.

Attendez que chacun ait réalisé son classement. Puis distribuez à chaque joueur 3 petits cubes en bois.

A tour de rôle, expliquez votre classement en positionnant un cube sur chaque désaccord choisi.

Retirez les cartes qui n'ont été identifiées par aucun joueur.

Dans le cadre de cette situation, les professionnels seront donc certainement en désaccord sur les éléments suivants :

Listez les désaccords qui ont été retenus (c'est-à-dire identifiés au moins une fois par l'un des joueurs).

### **3 – CHOISIR LES PERSONNAGES**

Nous allons maintenant nous intéresser aux personnages qui vont être en désaccord.

Vous allez constituer 3 groupes. Je vais vous présenter 3 personnages et chaque groupe en choisira un, si possible celui qui est le plus éloigné du point de vue des membres du groupe.

Présentez un à un les portraits des personnages en indiquant leur nom et les quelques mots du recto de la carte **[Personnage]** (ne pas lire pour le moment le verso de la carte).

Quel personnage souhaitez-vous interpréter (si possible le personnage le plus éloigné possible de votre propre point de vue) ?

Laissez les groupes se positionner et donnez-leur la carte **[Personnage]** correspondante ainsi qu'un **[support en plastique]**.

# ACTE 1

## 1 – PRÉPAREZ L'ACTE 1

Distribuez une **[Fiche personnage – Préparation de l'acte 1]** à chaque groupe.

Je vous propose maintenant de préparer ce que votre personnage pourrait penser et dire de la situation. Vous devez essayer d'avoir des avis les plus différents possible les uns des autres.

Choisissez des prises de position en lien avec l'ensemble des cartes **[Désaccord]** sélectionnées.

Pour cela, remplissez la partie **[Fiche personnage – Préparation de l'acte 1]**.

Lorsque c'est fait, identifiez au sein de chaque équipe celui ou celle qui interprétera le personnage lors de la scène.

Laissez un peu de temps pour que chaque groupe prépare son personnage en aidant celles et ceux qui rencontreraient des difficultés à remplir la fiche.

Vérifiez ensuite que chaque groupe ait bien identifié celui ou celle qui interprétera le personnage.

## 2 – INTERPRÉTEZ LA SCÈNE

Installez les 3 joueurs qui interprètent les personnages du jeu à proximité les uns des autres et disposez devant chacun d'eux sa carte **[Personnage]**.

Vous allez maintenant interpréter l'acte 1 qui va durer 2 à 3 minutes maximum.

3 d'entre vous sont les acteurs qui interprètent les personnages du jeu. Leur mission consiste à alimenter le désaccord au cours de ce premier acte.

Les autres seront les observateurs. Ils vont utiliser les pages 2 et 3 du **[Guide du joueur]** pour noter les comportements et les phrases qui, selon eux, favorisent le conflit ou la coopération.

Vous êtes prêts ?

Lancez le minuteur, puis arrêtez la scène au bout de 3 minutes, ou avant si chaque joueur s'est exprimé et que la situation est devenue suffisamment conflictuelle.

### **3 – ÉVALUEZ LA SITUATION**

Voici le **[Coopmètre]**. Il permet de mesurer la probabilité que ce groupe a de coopérer si on laisse simplement la situation se prolonger. Le + 3 indique une coopération évidente et le -3 une coopération qui semble impossible.

Selon vous, où en est-on dans le cadre de cette situation ?

Utilisez le repère pour marquer la valeur choisie par les joueurs.

### **4 – PARTAGEZ VOS OBSERVATIONS**

Pouvez-vous nous indiquer ce que vous avez observé qui alimente le désaccord et qui peut amener la situation à devenir conflictuelle ?



# ACTE 2

## 1 – PRÉPAREZ L'ACTE 2

Vous allez maintenant préparer l'acte 2. Par groupes, remplissez la partie **[Fiche personnage – Préparation de l'acte 2]**, en veillant à formuler des propositions concrètes et opérationnelles.

## 2 – INTERPRÉTEZ LA SCÈNE

Installez à nouveau les 3 joueurs qui interprètent les personnages à proximité les uns des autres, en veillant à ce que leur carte **[Personnage]** soit bien disposée devant eux.

Nous allons jouer l'acte 2 qui va également durer 2 à 3 minutes.

Comme tout à l'heure, les 3 acteurs vont interpréter les personnages du jeu. Leur mission consiste maintenant à mettre en œuvre ce qu'ils ont imaginé pour faire évoluer la situation différemment.

Les observateurs vont une fois encore utiliser les pages 2 et 3 du **[Guide du joueur]** pour noter les comportements et les phrases qui, selon eux, favorisent le conflit ou la coopération.

Vous êtes prêts ?

Lancez le minuteur, puis arrêtez la scène au bout de 3 minutes, ou avant si chaque joueur s'est exprimé et que la situation a suffisamment évolué.

### 3 – ÉVALUEZ LA SITUATION

Selon vous, où se situe-t-on maintenant sur le **[Coopmètre]** ?

Utilisez le trombone pour marquer la valeur choisie par les joueurs.

Les personnages ont-ils réussi à aborder les différents sujets présentés sur les cartes **[Désaccord]** de façon plus consensuelle ?

### 4 – PARTAGEZ VOS OBSERVATIONS

*Si la situation s'est améliorée*

Pouvez-vous nous indiquer ce que vous avez observé lors de cette scène qui explique l'évolution de la situation ? Qu'est-ce qui a changé ?

*Si la situation reste bloquée*

Qu'est-ce qui explique que la situation n'évolue pas ? Que pourrait-on envisager dans cette situation ?

### 5 – PARTAGEZ VOTRE VÉCU

Comment avez-vous vécu cette scène ?

Partagez-vous les avis exprimés par les observateurs ?

# ***PRISE DE RECUL INDIVIDUELLE ET COLLECTIVE***

## ***1 – PRISE DE RECUL INDIVIDUELLE***

Je vous propose maintenant de prendre quelques minutes pour répondre aux 3 questions de la page 4 du **[Guide du joueur]**.

## ***2 – PARTAGE D'EXPÉRIENCE***

Je vous propose de conclure cette expérience par un petit tour de table au cours duquel vous pouvez partager ce que vous avez apprécié, les difficultés que vous avez rencontrées et les liens que vous pourriez établir entre ce jeu et les situations réelles.

***TÉLÉCHARGEZ ET IMPRIMEZ LES RESSOURCES***



<https://format-ludique.fr/flink?id=cafe-clash>