

## 24 - LIMITE 20

Niveau 3 - Thème M

*Limite 20 a été adapté et traduit d'un original en allemand, créé par Annamaria Fridli pour « Brot für alle », Suisse. Nous l'utilisons ici avec leur aimable permission. « Brot für alle » publie d'autres jeux éducatifs en français et en allemand (Brot für alle, Missionstr.21 CH-4003 BASSEL).*

L'objectif de cette activité consiste à aider les participants à explorer les problèmes de discrimination et d'exclusion. C'est une activité drôle et excitante qui exige pourtant une sérieuse préparation. Trois équipes doivent prendre part à différentes manches de jeux.

## Thèmes abordés

- L'inégalité des chances dans la vie, le pouvoir, la discrimination et l'exclusion
- La solidarité, la compétition et l'injustice
- Les relations majorité-minorité

## Objectifs

- Faire l'expérience de l'injustice et de la discrimination.
- Mettre en lumière la tolérance et la solidarité des participants.
- Réfléchir à l'exclusion, aux relations majorité-minorité, aux handicaps sociaux et à la compétition.

## Durée

2h30 - 3h00

## Taille du groupe

Entre 15 et 36

## Préparation

Cette activité exige une préparation très soignée. Étudiez les instructions ci-dessous et la description du rôle du jury, afin de savoir exactement comment jouer.

Vous devrez avoir préparé :

- Un jeu de cartes pour répartir les participants en groupes égaux. Sélectionnez les cartes du numéro 1 au numéro correspondant au nombre de participants moins 3 (jury)
- Un tableau de papier, sur lequel vous aurez tracé une grille pour inscrire les scores après chaque manche.

- 3 exemplaires des « Instructions pour le jury » - un pour chaque membre.
- 3 foulards, ou autres objets similaires, pour simuler les queues de dragon.
- 2 jeux de clés, pour les manches du jeu des « Serpents à sonnette ».
- 2 foulards, ou autres objets similaires, pour bander les yeux des participants lors des manches de « Serpents à sonnette ».
- De la peinture rouge pour visage (ou du rouge à lèvres).
- Des bouts de ficelle pour attacher le bras droit des handicapés.
- 5 ballons gonflés.
- 3 feuilles de papier ou des crayons (pour les « Chuchotements chinois »).
- Le dessin d'une forme pour les « Chuchotements chinois », à remettre au jury.
- Une cloche pour le jury.
- Une montre ou un chronomètre.
- Un espace suffisamment grand pour que les équipes puissent s'y mouvoir.

## Vue d'ensemble du jeu

Les participants sont divisés en trois équipes qui vont se mesurer à l'occasion de plusieurs manches de jeux courts. Le jury évalue les performances des équipes et note les scores.

Pour chaque équipe, l'objectif consiste à avoir marqué 20 points - « Limite 20 » - à la fin de la manche 8, de manière à ne pas se retrouver hors jeu.

Les joueurs ne le savent pas, mais il n'y en a en réalité que 8 manches (plus une avec handicap) et la compétition est truquée. Mais ce n'est qu'à la fin qu'ils constateront que les règles étaient injustes et qu'une seule équipe avait les meilleures chances et les faveurs du jury.

Les manches 1, 2 et 3 visent à donner aux participants l'impression qu'ils disposent de chances égales et que la compétition est juste, tout en développant l'identité de leur groupe et l'esprit d'équipe.

Ensuite vient une manche avec handicap au cours de laquelle les participants font l'expérience de l'injustice pour la première fois.

La manche 4 donne l'impression d'être juste.

La manche 5 semble offrir aux équipes la possibilité de pouvoir améliorer leurs scores, mais ce n'est qu'une illusion. En fait, les perdants vont reculer de manière très nette et les gagnants prendre une large avance.

Les manches 6, 7 et 8 sont conçues de sorte que, à la fin de la manche 8, il y ait une énorme différence entre les scores totaux des équipes. Une (ou deux) des équipes n'aura pas marqué les 20 points nécessaires et sera donc hors jeu !

Pour favoriser le processus du jeu, il ne faudra pas dire aux joueurs que la partie se terminera après la manche 8, sinon ils risqueraient de se retirer.

Les manches 2, 4, 6 et 8 se disputent au jeu des « Serpents à sonnette » ; elles donnent aux participants un sentiment d'égalité des chances, car les scores y sont objectifs et justes.

Pourtant, elles ne sont pas complètement justes dans la mesure où l'équipe perdante en sort désavantagée, car elle n'aura jamais la possibilité de chasser et, si elle parvient à marquer des points, elle perdra alors un joueur.

Ensuite, durant l'évaluation, il faudra consacrer beaucoup de temps pour discuter des émotions et des comportements des joueurs pendant la partie, puis pour faire le lien avec la réalité.

## **Instructions**

NE DITES PAS aux joueurs que LIMITE 20 est un jeu sur la discrimination et l'exclusion, que la partie est truquée et qu'elle ne comporte en réalité que 8 manches.

1. Expliquez que ce jeu est une compétition et que les équipes doivent avoir obtenu au moins 20 points à la fin de la manche 8 pour ne pas se retrouver hors jeu.
2. Choisissez trois personnes pour former le jury (de préférence de bons acteurs, respectés par les autres membres du groupe). Remettez-leur leur feuille d'instructions et envoyez-les les lire dans une autre salle.
3. Divisez les participants restants en trois équipes en leur demandant, chacun à leur tour, de venir piocher une carte, puis de se regrouper par couleur (cœur, pique, carreau).
4. Dites aux joueurs de fixer leur carte sur eux de manière bien visible.
5. Demandez à chaque groupe de choisir un coin de la salle pour installer son quartier général. Donnez-leur quelques minutes pour trouver un nom pour leur équipe et proposer une devise ou un slogan. Vous pouvez aussi éventuellement leur demander de composer un chant pour leur équipe (le principal objectif est ici de créer un esprit d'équipe et de susciter un enthousiasme pour le jeu).
6. Expliquez-leur les règles avec le tableau.
7. Donnez les instructions au jury et assurez-vous qu'il comprend parfaitement ce qu'il a à faire, puis invitez-le à rejoindre les trois équipes.
8. Commencez la partie.

## **DÉROULEMENT DU JEU**

### **Manche 1 : « A la chasse à la queue du dragon »**

1. Demandez aux joueurs de chaque équipe de se mettre en file indienne en se tenant par la taille.
2. Le dernier joueur, au bout de la file, coince la queue du dragon (foulard ou autre) dans son pantalon ou dans sa jupe (Fig. 1).
3. Expliquez que chaque équipe doit tenter d'attraper le plus grand nombre possible de queues de dragon. Seule la personne à la tête du dragon peut attraper les queues.

4. Lorsque les groupes sont prêts, donnez le signal de départ haut et fort - « C'EST PARTI ! ».

Au bout de 1 minute, criez « STOP ! ».

5. Demandez au jury de faire les comptes et d'expliquer les scores attribués. Donnez-lui suffisamment de temps pour les noter sur la grille.

### **CONSEILS**

Le jury donne les résultats : Piques : 3 ; Cœurs : 2 ; Carreaux : 1.

### **Manche 2 : « Serpents à sonnette »**

1. Demandez à tous les joueurs, y compris au jury, de former un cercle.

2. Expliquez que les équipes vont jouer les unes contre les autres. L'un des membres de l'équipe leader (en possession du score le plus élevé pour l'instant) va donner la chasse à un membre de l'équipe en possession du deuxième meilleur score. Puis, un membre de cette équipe va donner la chasse à la troisième équipe et, pour finir, une personne de la meilleure équipe va donner la chasse à un membre de la troisième équipe.

3. Bandez les yeux du chasseur et de la victime et donnez à chacun un jeu de clés.

4. Expliquez que lorsque le chasseur fait cliqueter ses clés, la victime doit répondre en faisant de même.

5. Chaque partie de chasse dure exactement 45 secondes et les deux participants n'ont le droit de faire cliqueter leurs clés que trois fois chacun.

6. Dès que les participants sont prêts, donnez le signal de départ. Arrêtez le jeu au bout de 45 secondes.

7. Après chaque partie de chasse, prononcez très fort le nom du vainqueur. Assurez-vous que le jury note les scores. Si le chasseur a réussi à toucher sa victime, alors l'équipe du chasseur marque 1 point. Si la victime réussit à échapper au chasseur pendant 45 secondes, son équipe marque 1 point et elle quitte son équipe pour rejoindre celle du chasseur.

8. Il est important que les participants restent calmes pendant le jeu.

### **CONSEILS**

Notez : Durant la manche

- Un joueur des Piques chasse un joueur des Cœurs
- Un joueur des Cœurs chasse un joueur des Carreaux
- Un joueur des Piques chasse un joueur des Carreaux

Les Carreaux sont donc désavantagés parce qu'ils n'ont pas la possibilité de chasser.

Il est important de faire tourner les joueurs sur eux-mêmes après leur avoir bandé les yeux, afin de les désorienter et de rendre leur tâche plus difficile.

Si le groupe est restreint, assurez-vous que le cercle est suffisamment grand pour permettre aux joueurs de se déplacer.

### **Manche 3 : « Souffler sur les ballons »**

1. Demandez aux membres de chaque équipe de se coucher sur le ventre, épaule contre épaule, de manière à former une ligne. Les trois équipes doivent se positionner de manière à former avec leurs têtes les trois côtés d'un triangle.



2. Expliquez que, pour chaque équipe, la tâche consiste à souffler sur les ballons de manière à les faire rester au centre du triangle, loin d'eux.

3. Lorsque les équipes sont prêtes, posez les ballons (de 3 à 5) au centre et donnez le départ haut et fort.

4. Faites-les jouer pendant exactement 1 minute.

5. Demandez au jury de donner les scores et de justifier sa décision. Assurez-vous que les scores sont inscrits sur la grille.

6. Demandez à présent au jury de faire les totaux de chaque équipe et de les annoncer haut et fort.

### **CONSEILS**

Les scores de cette manche seront : Piques : 5 ; Cœurs : 1 ; Carreaux : 0

### **Manche avec handicap**

1. Expliquez que l'équipe ayant obtenu le score le plus élevé (les Piques !) doit distribuer les handicaps aux deux autres équipes. Les membres de l'une des équipes devront avoir le nez peint en rouge ; ceux de l'autre équipe devront avoir leur bras droit attaché derrière le dos.

2. Demandez aux Piques de décider de l'attribution des handicaps, puis d'annoncer leur décision et d'en donner les raisons.

3. Distribuez alors la peinture et les liens et demandez aux joueurs de procéder aux opérations nécessaires.

4. Expliquez que les handicaps seront maintenus jusqu'à la fin de l'activité et que les Piques devront y veiller.

### **Manche 4 : « Serpents à sonnette »**

1. Donnez les mêmes instructions que précédemment, excepté que, dans cette manche, les vainqueurs de chaque partie de chasse marqueront 2 points.

2. Après la manche, demandez au jury d'annoncer les scores haut et fort.

## **Manche 5 : « La chance »**

1. Expliquez que le score actuel de l'équipe gagnante de cette manche sera triplé, celui de la deuxième sera doublé et celui de la troisième multiplié par un, c'est-à-dire inchangé.
2. La tâche de chaque équipe consistera à expliquer pourquoi elle mérite de voir son score triplé ou doublé.
3. Donnez 2 minutes à chaque équipe pour préparer son argumentation.
4. Donnez à chaque équipe 1 minute pour exposer son argumentation. D'abord les Piques, puis les Cœurs et ensuite les Carreaux.
5. Donnez au jury le temps de justifier sa décision, puis d'annoncer les scores.

### **CONSEILS**

Les scores de cette manche seront : Piques : x3 ; Cœurs : x2 ; Carreaux : x1

## **Manche 6 : « Serpents à sonnette »**

1. Donnez les mêmes instructions que précédemment, excepté que, dans cette manche, les vainqueurs de chaque partie de chasse marqueront 3 points.
2. Après la manche, demandez au jury d'annoncer les scores haut et fort.

## **Manche 7 : « Chuchotements chinois »**

1. Demandez aux membres de chaque équipe de s'asseoir par terre les uns derrière les autres de manière à former trois rangées.
2. Donnez les instructions au jury en privé. Dites-lui qu'il va devoir montrer une forme à l'un des membres des équipes des Piques et des Cœurs, mais qu'il devra seulement la décrire à l'un des membres des Carreaux.
3. Un par un, invitez chacun des derniers joueurs de chaque rangée à venir recevoir ses instructions auprès du jury, puis à retourner se placer au bout de sa rangée.
4. Dites-leur d'utiliser un doigt pour tracer la forme dans le dos du joueur assis devant eux. Celui-ci devra à son tour tracer la forme qu'il a sentie dans son dos, et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur de la rangée qui devra dessiner la forme sur un morceau de papier qu'il remettra au jury.
5. Il est important que les joueurs restent calmes pendant cette manche.
6. Demandez au jury d'annoncer son jugement et les scores.

### **CONSEILS**

Les scores de cette manche seront les suivants : Piques : 3 ; Cœurs : 2 ; Carreaux : 1

## **Manche 8 : « Serpents à sonnette »**

Donnez les mêmes instructions que précédemment, excepté que, dans cette manche, le gagnant de chaque partie de chasse marquera quatre points.

Expliquez aussi aux participants que cette manche est leur dernière chance d'entrer dans une meilleure équipe s'ils veulent continuer à jouer, alors qu'ils se trouvent pour l'instant dans une équipe qui n'a pas encore atteint les 20 points.

A la fin de la manche, demandez au jury d'annoncer les scores. Il devra aussi désigner les groupes qui n'ont pas obtenu les 20 points nécessaires et doivent quitter la partie. Donnez au jury le temps de féliciter les meilleures équipes.

## **Fin du jeu**

Attendez quelques minutes pour observer la réaction des participants, puis annoncez-leur que le jeu est terminé.

## **Compte rendu et évaluation**

L'évaluation est un élément vital de "LIMITE 20". Il est absolument essentiel de réfléchir aux émotions nées durant le jeu et d'établir des comparaisons avec les discriminations et les injustices perpétrées dans la réalité.

L'évaluation est plus difficile avec des groupes de grande taille. Si plusieurs animateurs sont présents, l'évaluation devra se faire en petits groupes de travail. Puis, à la fin, il faudra réunir tous les participants pour les derniers commentaires.

## **Stages de l'évaluation**

1. Les aspects émotionnels ;
2. La transparence du jeu ;
3. Les aspects de la dynamique de groupe ;
4. Le lien avec la réalité.

### **1. Les aspects émotionnels**

Rappelez les principales étapes du jeu, puis posez aux participants les questions suivantes :

- Qu'avez-vous ressenti durant ce jeu ? Comment vos émotions ont-elles évolué ?
- Quelqu'un a-t-il ressenti des sentiments négatifs ? D'où provenaient-ils ?
- Qu'ont ressenti les Piques en distribuant les handicaps ?
- Qu'ont ressenti les Cœurs et les Carreaux lorsqu'ils étaient handicapés ?
- Qu'a ressenti le jury en possession d'une telle somme de pouvoirs ?

### **2. La transparence du jeu**

Expliquez à présent les règles cachées du jeu.

### **3. Les aspects de la dynamique de groupe**

Parlez de ce qui s'est passé :

- Vous êtes-vous sentis solidaires des autres joueurs ?
- A ceux qui ont changé d'équipe durant les manches de « Serpents à sonnette » : Que signifie être un étranger au sein d'un nouveau groupe ? Et d'avoir à quitter son groupe originel ?
- En tant qu'individu, avez-vous eu des difficultés à vous adapter à votre équipe et aux règles du jeu ?
- Qu'avez-vous ressenti lorsque vous avez dû prendre part à quelque chose que vous n'aimiez pas ?
- Dans quelles situations vous-a-t-il semblé facile ou difficile de vous défendre, ou de défendre vos sentiments et vos actes ?
- Avez-vous remis en question les règles du jeu ou vous y êtes-vous opposé ? Comment ? Si non, pourquoi ?

#### **4. Le lien avec la réalité**

- Voyez-vous les aspects de ce jeu en rapport avec la réalité ? Par exemple, avec le pouvoir, la compétition, la transparence, l'égalité des chances, les handicaps, les minorités, l'injustice, l'adaptation aux situations ?
- Quels sont les groupes qui, dans votre ville ou votre pays, se trouvent dans des situations comparables à celles des Cœurs ou des Carreaux ?
- Dans quels cas les victimes subissent-elles des reproches à cause de leur situation ?
- Que faudrait-il faire pour changer les règles du jeu ? Que pourrait-on faire pour améliorer la situation des minorités dans nos sociétés ?

## **Conseils pour l'animateur**

Encouragez le jury en permanence et soutenez ses décisions, notamment si les joueurs commencent à les remettre en question. Il est possible qu'une ou deux équipes souhaitent s'arrêter au bout de quelques manches, parce qu'elles ont constaté que la partie n'était pas équitable. Encouragez-les à continuer, mais ne les forcez pas. Si le jeu est interrompu, c'est en soi une très bonne chose pour l'évaluation. Vous pouvez alors vous concentrer sur des questions du type : « Pourquoi avez-vous arrêté de jouer ? », « Qui désirait continuer ».

Vous pouvez aussi changer quelques règles si un groupe insiste, en vous assurant qu'il s'agit d'une requête collective et non individuelle. Consultez toujours le jury sur de telles questions. Le jeu fonctionne aussi bien si les règles en sont légèrement modifiées, comme par exemple en donnant quelquefois aux Carreaux la possibilité de chasser dans les manches de « Serpents à sonnette ». Cela ne change pas en soi l'injustice structurelle du jeu, mais les joueurs seront rassurés. C'est aussi un aspect intéressant à étudier lors du compte rendu.



Les tâches confiées aux équipes peuvent être remplacées par d'autres de votre choix, à condition qu'elles soient appropriées. Mais n'oubliez pas que les manches de « Serpents à sonnette » sont conçues pour être drôles (elles sont injustes dans la mesure où les Carreaux n'ont jamais la possibilité d'être les chasseurs, mais même cette donnée peut être changée).

Les autres manches jouent généralement sur la vitesse, la confusion et l'excitation, dans le but d'empêcher que les résultats ne soient évidents et, ainsi, de pouvoir toujours les présenter de manière ambiguë. Notez que ce sont ces manches qui importent réellement.

Certaines des activités prévues dans les manches ne conviennent pas à des personnes handicapées ; vous devrez alors les adapter.

## **Suggestions de suivi**

La vie n'est pas juste, mais il y a certaines choses que vous pouvez faire pour la rendre un peu plus juste. Par exemple, vous pouvez acheter des produits qui font l'objet d'échanges commerciaux justes et pour lesquels leurs producteurs ont obtenu une juste rémunération.

Aujourd'hui, on peut trouver partout du thé et du café ayant fait l'objet d'accords loyaux entre le producteur et l'acheteur, ainsi que des vêtements et des produits artisanaux et à base de papier recyclé.

Dans les manches de « Serpents à sonnette », certains joueurs ont la possibilité de passer de leur équipe originelle à une équipe gagnante. Dans la réalité, certaines personnes quittent leur pays d'origine pour aller vivre dans un pays qui offre davantage d'opportunités.

Nombreuses sont les raisons qui peuvent pousser les immigrants et les réfugiés à quitter leur maison. Bien souvent, vivre dans un pays étranger est très difficile. Mais que savez-vous de la condition de réfugié ? Si vous voulez en apprendre davantage, essayez l'activité « 36 - Le réfugié ».