

# Le jeu COM-COM

Le jeu com-com a été créé par un groupe d'étudiants de deuxième année de l'IFE de Nancy, dans le cadre du cours de communication de Mme Launois et sur la base d'une proposition de cette dernière.

## But du jeu

Ce jeu vous propose d'expérimenter des situations de communication de façon ludique et créative, en jouant des personnages, communiquant de différentes façons.

Le but premier du jeu est donc de deviner qui est qui, mais il est également possible d'échanger autour des diverses manières de communiquer.

Ce jeu peut être utilisé en contexte d'enseignement ou de formation et peut être adapté pour des contextes thérapeutiques.

## Matériel

- **Des cartes personnages** vont permettre de jouer le personnage dont le nom est sur la bande centrale. Dans le cadre bleu, des caractéristiques positives du personnage sont proposées alors que dans le cadre rose, ce sont des caractéristiques négatives. Le joueur décide de jouer en mode bleu ou rose.



- **Des cartes lieux, contextes et situations** proposant diverses possibilités pour créer une séquence à partir de trois cartes.

Un exemple : les joueurs.ses sont dans un bus (lieu), à 8 heures du matin avec du verglas (contexte), pour aller réaliser un loisir (situation).

- **Des cartes observation**, destinées aux observateurs-observatrices et reprenant la liste des différents rôles des personnages possibles, pour simplifier leur reconnaissance. Les personnages sont juste nommés, sans préciser les caractéristiques sympathiques ou pas, qui devront être déduites et peu à peu apprises au fil du jeu.

## Rôles des participants

Il peut se jouer avec un groupe de 6 à 12 personnes, qui seront alternativement observateurs-observatrices et joueurs-joueuses. Selon la taille du groupe, il est possible de jouer avec 2 ou 3 observateurs-observatrices.

- ***Les joueurs-joueuses***

Chaque joueur va tirer au sort une carte personnage qu'il va jouer, afin de savoir quel type de communication il va pouvoir déployer, pour la faire deviner par les observateurs, mais pas trop vite ou de façon trop évidente, lorsque le groupe joue la situation

- ***Les observateurs-observatrices***

Ils-elles se positionnent en retrait des joueurs et joueuses, avec leurs fiches d'observation, pour tenter d'identifier les différents personnages, en observant les différentes façons de communiquer : faciliter, soutenir, empêcher, stimuler...

## Mise en place du jeu

- Répartition des joueurs-joueuses et observateurs-observatrices
- Tirage au sort des cartes personnages, pour les joueurs afin qu'ils-elles puissent connaître leurs caractéristiques de jeu
- Chaque joueur-joueuse choisi, sans le dire, s'il joue en mode bleu (caractéristiques positives) ou en mode rose (caractéristiques négatives).
- Réalisation de trois séquences de jeu
  - Tirage au sort de trois cartes : un lieu, un contexte et une situation
  - Mise en place de la première séquence et jeu durant environ 5 mn, grâce à ces trois première cartes lieux, contexte et situation
  - Mise en place des deux autres séquences de jeu de 5 mn environ, réalisées de la même façon, pour donner un temps d'observation suffisant
- Lorsque les 3 séquences sont terminées, les observateurs-observatrices font part de leur déductions concernant les rôles des différents participant.e.s
- Il est alors possible de discuter de la situation qui a été jouée, pour que chacun et chacun puisse exprimer ses vécus et ressentis lors du jeu
- Il est possible de répéter le jeu, en recommençant une série de 3 séquences, et en permettant à chacun et chacune de pouvoir jouer et observer à tour de rôle.
- Ou de s'arrêter quand les personnes le souhaitent !