

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. Pour des contextes thérapeutiques il faut travailler sur des adaptations

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

Un exemple : les joueurs.ses sont dans un bus (lieu), 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. Le jeu de rôles peut se faire à 3 ou 4 et les autres personnes sont observateurs et 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 ont des 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

- Auto-désignation des joueuses et joueurs
- Tirage au sort des cartes personnages, pour les joueurs afin qu'ils-elles puissent connaître leurs caractéristiques de jeu. Certaines sont positives et d'autres négatives, la personne décide de ce qu'elle souhaite utiliser comme mots clefs pour jouer le rôle.
- Tirage au sort d'une carte activité et d'une carte contexte.
- 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 faire plusieurs séquences, jusqu'à ce que chacun et chacune ait pu participer.