



La marmite des conflits

Thème : Gestion pacifique des conflits



45min



5 à 30 joueur.ses



Sommaire

 **Principe du jeu** / p.1

 **Objectifs pédagogiques** / p.2

 **Mise en place** / p.3

 **Règles du jeu & Déroulé** / p.6

 **Détail des cartes et des éléments de jeu** / p.8

 **Discussion finale** / p.12

Principe du jeu

Une situation de conflit mijote dans la marmite. Les joueur.ses mettront chacun.e leur tour des ingrédients dans la marmite, ce qui aura des conséquences sur la température et/ou l'acidité de la situation.

Les joueur.ses ont tous.tes une émotion secrète, qui va évoluer positivement ou négativement au fil du jeu.

2 règles fondamentales :

> On joue uniquement **des ingrédients de la même couleur que son émotion secrète** : Évoluer positivement dans ses émotions permet de mettre de meilleurs ingrédients dans la marmite.

> **Deviner les émotions secrètes** des autres joueur.ses aide à faire baisser la température ou l'acidité de la marmite (donc à résoudre le conflit).

Le débrief final est essentiel pour faire un retour réflexif sur les différentes causes des conflits, la nécessité de gérer ses émotions et d'adopter une posture constructive.

But du jeu : Les joueur.ses doivent avoir une portion mangeable à la fin : à bonne température et avec un bon niveau d'acidité.

Objectifs pédagogiques

- **Comprendre ce qu'est un conflit** : les "ingrédients" qui le constituent, et les effets possibles de ses actes.
- **Comprendre comment gérer ses émotions** pour influencer positivement la résolution d'un conflit.
- Comprendre que l'écoute, la prise de recul et le respect sont des éléments clefs de **la résolution de conflit**.



Matériel & Mise en place

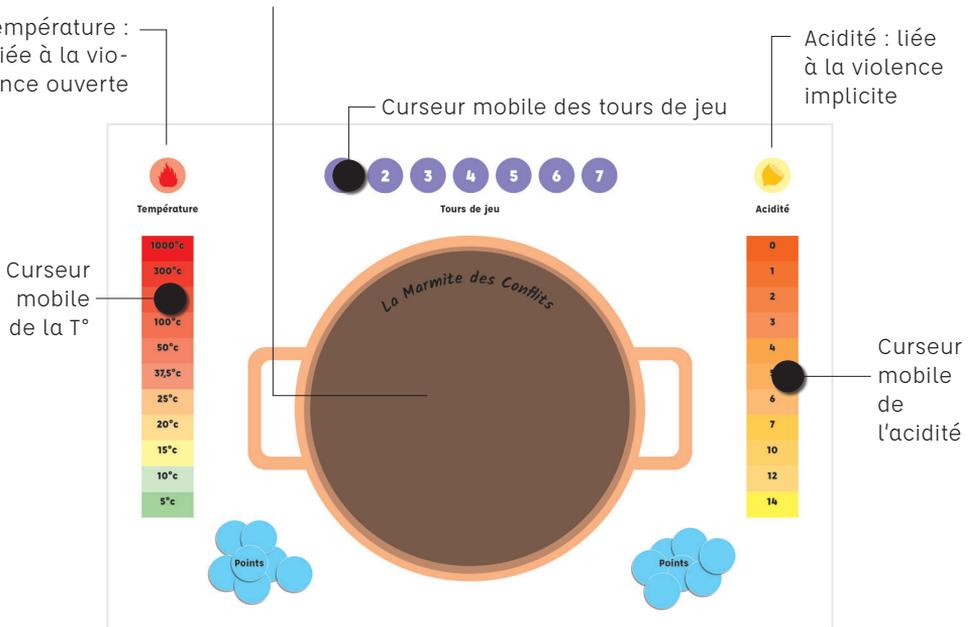
Matériel :

1 plateau de jeu/groupe

Une marmite au milieu (là où l'on placera les cartes jouées)

Température :
liée à la violence ouverte

Acidité : liée
à la violence
implicite



Curseur
mobile
de la T°

Curseur mobile des tours de jeu

Curseur
mobile
de
l'acidité



Emplacements pour les cartes
Émotions x3 couleurs

Emplacements pour les cartes
Ingrédients x3 couleurs



2 cartes "scénario" : INCENDIE et CITRIQUE.
Un seul est utilisé par partie.



30 cartes "Émotion secrète". Au recto figure l'émotion secrète à faire deviner, et au verso de la carte, sa couleur (rouge, orange ou verte), visible par tous.



100 cartes "Ingrédient" (50 par scénario > vaut pour 2 parties).
Au recto, l'ingrédient à lire et l'impact sur les curseurs, avec parfois une conséquence supplémentaire. Au verso, la couleur rouge, orange ou verte et le scénario auquel il correspond.



Des jetons "point"



1 jeton "Tour de jeu" à placer sur le curseur sur le plateau (prenez un objet du quotidien).

Mise en place :

Jeu en groupe de 5/6 joueur.ses autour d'une table.
(On peut aussi jouer en équipes : 2 élèves par "joueur.se")

1. **Placez le plateau** de jeu au centre de la table.

2. **Sélectionnez le scénario 1 ou 2**, et le jeu de cartes correspondant. 1 scénario par table. La carte "scénario" indique à quel niveau placer les curseurs de température et d'acidité au départ.

3. **Faites trois piles de cartes "émotion secrète"**, par couleur, faces cachées. (voir disposition page 3)

4. **Distribution des émotions secrètes** : sélectionnez autant de cartes qu'il y a de joueur.ses : une carte orange et le reste de rouges. Mélangez-les et distribuez-en une à tout le monde au hasard.
Les joueur.ses ne doivent pas dévoiler leur carte "émotion secrète".

5. **Faites 3 piles de cartes "ingrédient"**, par couleur, face cachée. Chaque élève prend 3 cartes : 2 de la couleur de son émotion secrète, et une de la couleur de son choix.

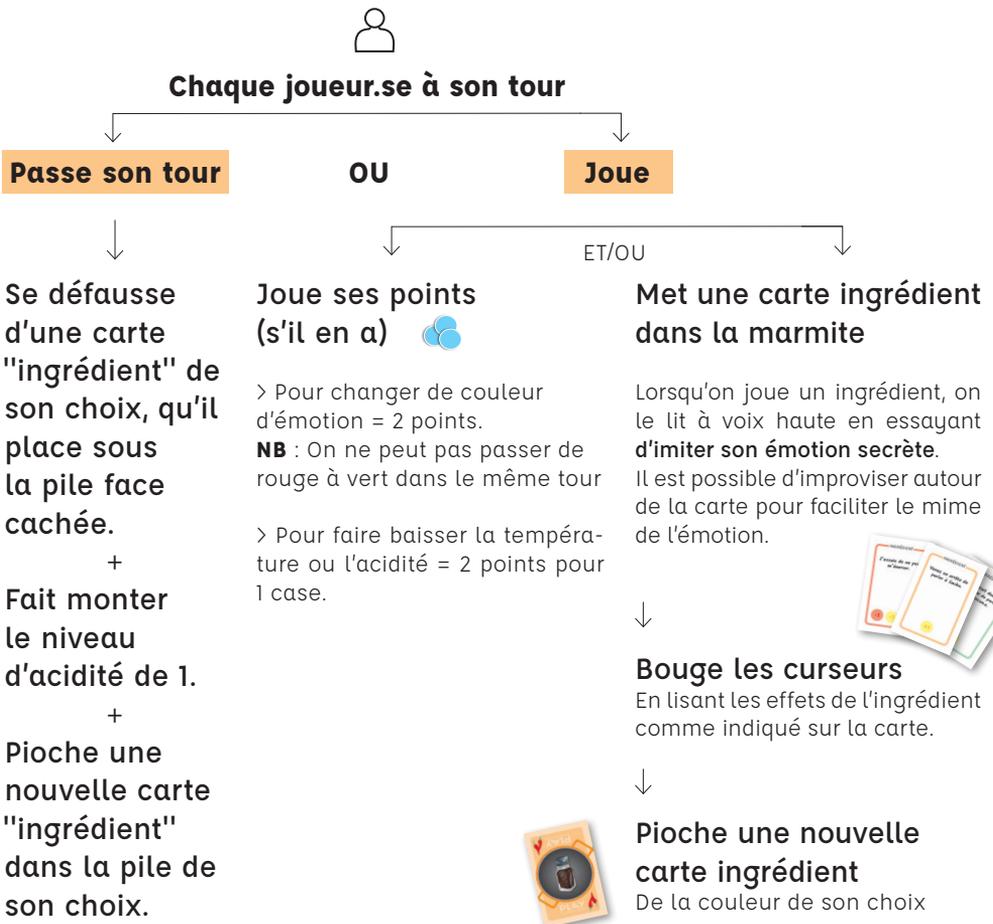
6. Après le **rappel des règles** et avant de commencer, glisser quelques éléments intéressants aux élèves :

- Les joueur.ses seront parfois obligés de jouer des cartes qui ne leur plaisent pas !
- Même chez les émotions rouges, tous les ingrédients ne sont pas forcément mauvais...
- Soyez naturels et spontanés !



Règles du jeu / Déroulé

Le premier joueur.se est tiré au sort, puis chaque joueur.se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. À chaque fois que le tour revient au premier à avoir joué, on monte d'un **cran le curseur des tours** de jeu sur le plateau.





Les autres joueur.ses

Essaie.t de deviner son émotion

Chaque joueur.se n'a le droit qu'à **une seule réponse par tour**. Les autres réponses ne sont pas comptées. (Si on joue en équipe, l'équipe n'a qu'une seule chance : elle doit se coordonner).

- > Le/la plus **rapide** marque 1 point
- > Lorsqu'un.e joueur.se réussit à **deviner** l'émotion secrète de celui qui joue un ingrédient (du 1^{er} coup), **il gagne 1 point**.
Le joueur.se "deviné" remplace sa carte "émotion secrète" (en bas de la pile) par une autre de la même couleur (en haut de la pile)
- > Si **personne n'a deviné**, le/la joueur.se ne dit rien, conserve sa carte "émotion secrète" et lit l'effet de son ingrédient.

Détail des cartes et des éléments de jeu

Les cartes "Émotion secrète"

Note : Le terme "émotion" est à prendre au sens large : du ressenti au tempérament, tout ce qu'il convient de "gérer" dans une situation de conflit.

- Les joueur.ses **possèdent toujours une carte** "émotion secrète". Les joueur.ses n'ont le droit de la dévoiler que si quelqu'un l'a devinée. Si les autres ne trouvent pas, on garde le secret. Tout le monde voit en revanche la couleur de l'émotion au verso.

- On peut faire **évoluer son émotion** de rouge à orange et de orange à vert en **payant 2 points**, à son tour de jeu.

- Certains ingrédients joués par d'autres joueur.ses peuvent aussi faire passer l'émotion de vert à orange et de orange à rouge !

- Lorsqu'on change d'émotion, on met l'ancienne en bas de la pile de couleur correspondante, et on pioche la première carte de la bonne pile.

Option : Avant de lancer le jeu l'enseignant.e peut inviter les joueur.ses à prendre connaissance de toutes les émotions secrètes possibles, pour les définir si besoin et pour qu'elles soient plus faciles à deviner. Vous pouvez aussi transmettre par écrit la liste des émotions disponibles.



Les cartes "Ingrédients"

Note : Les ingrédients sont tous des réactions possibles, plus ou moins constructives, face à une situation de conflit. Leur impact sur la température ou l'acidité de la marmite est inscrit sur la carte, avec effet immédiat. Certains ingrédients ont une conséquence supplémentaire écrite en bas de la carte.

- On a toujours **3 cartes ingrédients** en main, quelle que soit leur couleur.
- On peut mettre une carte Ingrédient **par tour** dans la marmite, de la **même couleur** que son émotion secrète.
- Lorsqu'un joueur se joue un ingrédient, il doit **imiter son émotion secrète**.
Pour cela, il peut improviser sur sa carte Ingrédient (en dire plus que ce qui est écrit), pour aider à faire deviner son émotion - surtout pour les émotions orange et vertes. Évidemment, il n'a pas le droit de dire le nom de l'émotion à deviner (comme au tabou).
- On **pioche** une carte Ingrédient **par tour**, à la fin de son tour, de la couleur de son choix s'il en reste dans la pile, qu'on ait mis un ingrédient dans la marmite ou pas.
- Il n'est **pas possible** de **s'échanger** des cartes Ingrédient entre joueurs.



Les curseurs

Le curseur de tours de jeu **avance** à chaque fois que le tour revient sur celui qui a **commencé à jouer**.

Les curseurs de température et d'acidité varient de 3 manières différentes :

- **Lorsqu'on joue une carte Ingrédient** : l'impact sur les curseurs est indiqué sur la carte.
- **Lorsque qu'un.e joueur.se paye 2 points** pour faire bouger un des 2 curseurs d'un cran.
- **Lorsque quelqu'un préfère passer son tour** (car les ingrédients dans sa main sont trop mauvais) : il pioche une nouvelle carte et augmente le curseur d'acidité de 1.

Si un de ces 2 curseurs atteint son **niveau le plus élevé**, la **marmite explose** (température) ou la potion devient irrécupérable (acidité) : **la partie est perdue**.

Les soupes froides en revanche, ou très très douces, c'est bon aussi !

Lorsque les curseurs sont au niveau le plus bas, le "-1" des ingrédients ne compte pas.

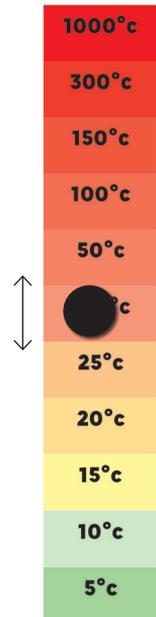
Les points

Les points servent à :

- Passer au **niveau supérieur** d'émotion secrète (= 2 points).
- Faire **bouger les curseurs** de température ou d'acidité (2 points par cran).



Température



On gagne des points :

- Lorsqu'on **devine l'émotion secrète** d'un joueur.se.
- Lorsqu'on **joue certains ingrédients** (gain indiqué sur la carte).
- Il est aussi permis de se **donner des points** entre joueur.ses.

Fin de la partie

• Si tous les joueur.ses ont une **émotion verte** et les niveaux de température ou d'acidité se trouvent en **zone verte : tout le monde a gagné.**

OU

• Si la marmite atteint **1000 degrés** (elle explose) ou le **niveau 0 d'acidité** (irrécupérable) : **tout le monde a perdu.**

OU

- Si tout le monde a joué **7 tours** de jeu.
- Si les **2 curseurs** de la marmite sont en **zone verte**, c'est gagné. Les émotions encore rouges ou orange disent "Merci" aux émotions vertes.
- Si **un** des **deux curseurs** est encore dans le **rouge**, la partie est **perdue**. Bravo tout de même à celles et ceux qui ont une émotion verte : ce sont des leaders qui tirent le groupe dans la bonne direction !

Note : Si un groupe finit avant les autres, vous pouvez lui poser les questions de la discussion finale, qu'il commence à y réfléchir en attendant.

Discussion finale (plénière)

Note : Cette phase de conclusion est le moment pour l'enseignant.e de faire passer des messages, en utilisant le retour sur l'expérience des élèves. L'enseignant.e y intègre nécessairement ses propres connaissances et expériences. Les questions et commentaires ci-dessous sont des suggestions, des appuis à la discussion.

- Racontez-nous votre parcours dans chaque scénario. Quel groupe a gagné ? Est-ce qu'il y a des marmites qui ont explosé ? ou trop acides ?
- Quelles sont les différences entre les scénarios INCENDIE et CITRIQUE ?
- Qu'est-ce qu'un conflit explosif ? un conflit latent ?
- Les ingrédients : à quoi correspondent-ils dans une situation de conflit ? (des réactions possibles, des émotions, des besoins...)
- Passer en revue les émotions secrètes. Qu'est-ce qui différencie les rouges, les orange et les vertes ? Pouvez-vous expliquer comment on réagit quand on les ressent ? (on a bien plus de chances de jouer un ingrédient négatif)
- Pourquoi séparer les émotions et les réactions ? Parce qu'il faut prendre du recul sur ce qu'on ressent et sur ce qu'on dit : quand on se demande "qu'est-ce qui m'anime ?", on a plus de maîtrise sur "comment je l'exprime".

- Gagner des points quand on découvre l'émotion secrète de quelqu'un : parce que c'est important d'être attentif aux autres, à ce qu'ils ressentent. C'est même souvent par là que ça commence pour améliorer la situation...
- Monter le curseur d'acidité quand on passe son tour : esquiver le problème ne fait souvent qu'empirer les choses.
- Il arrive que certains ingrédients des autres personnes dans un conflit nous énervent soudainement, et on doit refaire le travail ! Mais il faut ne faut pas céder à la colère !
- Devoir jouer une carte qui ne nous plaît pas : parfois on est hors-contrôle, ce n'est pas agréable et on préfère avoir la maîtrise de ce qu'on fait.
- Avoir en main une carte qu'on ne peut pas jouer : cette frustration ressemble à quand on sait "en théorie" comment il faudrait réagir pour que ça aille mieux, mais qu'on n'est pas encore assez calme : il faut se concentrer, se calmer, essayer d'écouter les émotions des autres.
- Pourquoi tout le monde doit être en émotion verte pour pouvoir gagner ? Parce que parfois, on règle un conflit mais pas tout le monde n'a eu l'occasion de s'exprimer, d'être rassuré, d'être à nouveau inclus dans le groupe. Il faut y faire attention.

- Avoir une émotion rouge mais jouer des ingrédients "pas trop négatifs" : on peut prendre sur soi même quand on est triste ou en colère, et essayer d'être constructif ! C'est même ça qu'il faut apprendre à faire.
- Alors, qu'est-ce qu'on fait dans une situation de conflit ?
- Le plus dur, c'est au début : quand on est sous le coup de l'émotion. Plus on se calme vite, moins la situation empire. Peu de gens réagissent tout de suite comme il faudrait, et ceux-là sont très importants pour maintenir la paix dans la société !



SCÉNARIO
Incendie



Température
au début du jeu



Acidité
au début du jeu

*« Ça fait 3 fois que Lou pousse Charlie dans le couloir
pour rentrer dans la classe en premier. »*

SCÉNARIO
Citrique



Température
au début du jeu



Acidité
au début du jeu

*« Sacha, qui a toujours des bonnes notes, rigole à chaque
fois que Camille reçoit une mauvaise note. »*

Crédits :

Game design : Ateliers Diligence (ateliersdiligence.com)

Illustrations : Axelle Gay (eclap.fr)

Pour PLAY International, 2021



La marmite des conflits

Thème : Gestion pacifique des conflits

