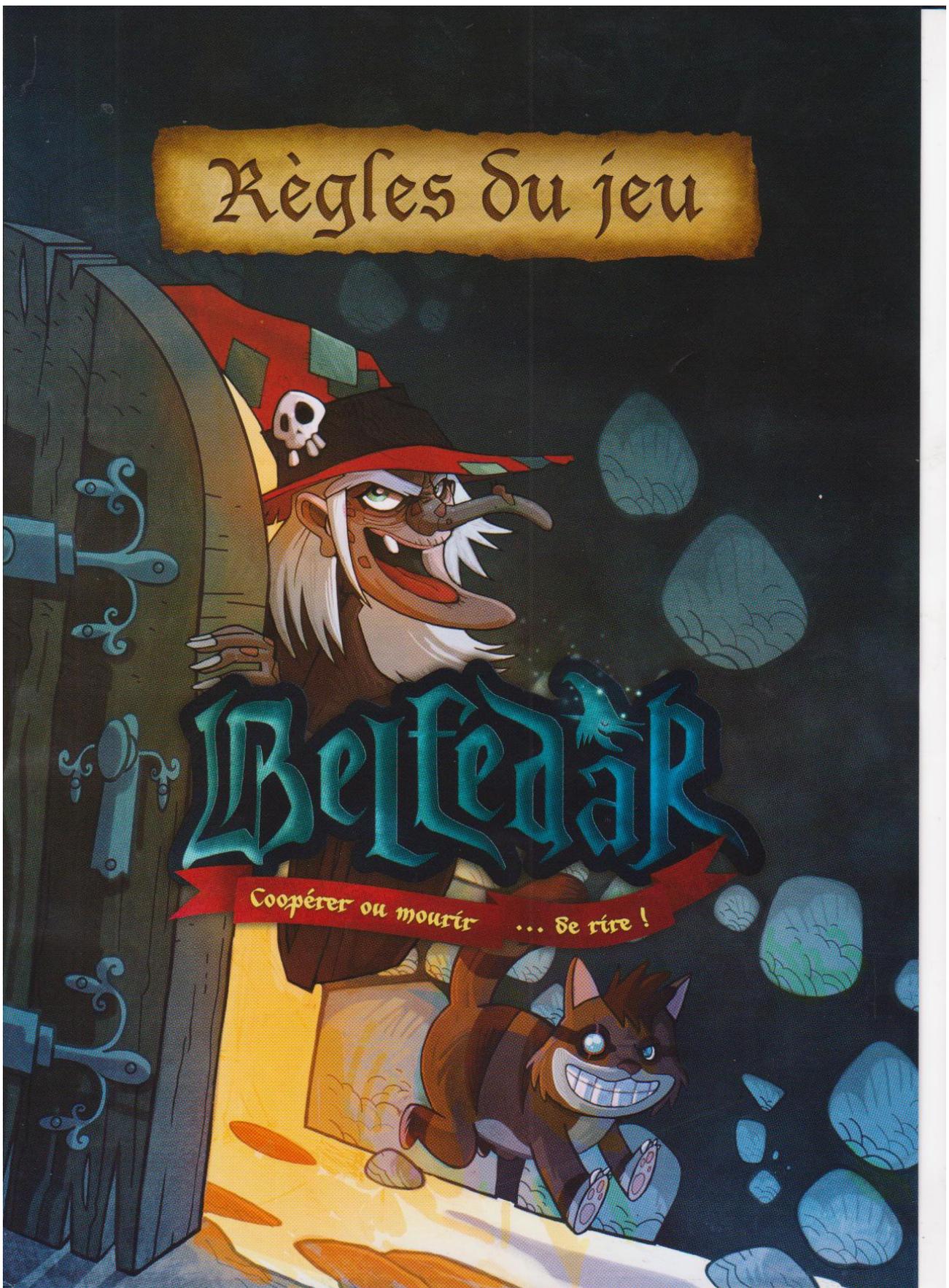


Règles du jeu

Belfegor

Coopérer ou mourir ... Se rire !



Dans le Royaume d'Uménia, vallée gorgée de lumière, une belle journée ensoleillée commence. Chaque arbre, chaque feuille, chaque pétale de fleur inspire la détente et le plaisir ... Chacun pense aux tours de passe-passe, aux jongleries, aux danses et aux farces que vous présenterez sur les places et les marchés des villes prochaines. Il faut le reconnaître, votre troupe d'artistes troubadours remporte chaque jour son lot de succès et d'applaudissements.

Tout à coup, un orage gronde : une pluie dense s'abat sur votre petit groupe, qui cherche aussitôt un abri ! Dans votre précipitation, vous devriez vous méfier de la légende de la forteresse de Belfedar. Combien de fois les villageois ne vous ont-ils pas répété cet adage : « Nul ne doit pénétrer en son sein, sous peine de disparaître à tout jamais ! » ? Au diable cette légende ridicule ! Au loin dans la brume épaisse qui entoure la forteresse, vous entrevoyez de la lumière.

Vous décidez de franchir les portes de l'enceinte ... et la lumière fait aussitôt place à l'obscurité. Les portes se referment lourdement, avec force et fracas ! Une voix sinistre s'élève du fond des ténèbres pour hurler à la mort ... Tremblez, simples mortels ! Vous êtes maintenant entre les griffes de la perfide sorcière Belfedar ! Cette forteresse est son repère et son malin plaisir est de se jouer des voyageurs un peu trop naïfs.

Pour échapper à la cruauté de Belfedar et rejoindre Uménia, vous ne pouvez maintenant plus compter que sur vous-mêmes. Un seul choix s'offre à vous si vous souhaitez revoir le ciel : relevez les défis que la sorcière vous propose ! Hâtez-vous de récolter les clés qui ouvriront toutes les portes de la forteresse.

Mais restez sur vos gardes : une porte ouverte ne l'est pas indéfiniment. Méfiez-vous des fioles que Belfedar vous tend : elles contiennent tantôt une potion magique, tantôt un sortilège maléfique, selon l'humeur de la sorcière, qui aime se moquer de vous ! Déjouez ses pièges, ne tombez pas dans ses oubliettes ... Faites sauter les portes avec des bombes, protégez-vous de ses attaques avec les boucliers magiques et découvrez des passages secrets dont Belfedar elle-même ignore l'existence. À moins que cela ne soit encore l'une de ses ruses ?

Sortez au plus vite, mais ne laissez aucune porte close car le piège se refermerait sur vous et vous seriez maudits pour l'éternité ! C'est ensemble que vous avez pénétré dans la forteresse et c'est ensemble qu'il faudra en sortir ... ou y croupir. Si un seul d'entre vous ne peut gagner la sortie ou qu'une des portes reste fermée, toute votre troupe se verra emprisonnée à jamais, et condamnée à amuser les vieux jours de Belfedar. Parviendrez-vous à ouvrir chaque porte avant qu'il ne soit trop tard ? Arriverez-vous à quitter les murs de la forteresse ? Pourrez-vous rejoindre le Royaume merveilleux d'Uménia ? Rien n'est moins sûr ...

Matériel

- Les règles du jeu, 8 aide-mémoire et un guide de l'animateur.
- Un plateau de jeu, un minuteur, un dé de quantité, 8 pions, 8 portes.
- 9 cartes « bouclier », 49 cartes « fiole » (potion magique ou sortilège), 125 cartes « défi » recto-verso de 2 couleurs (soit 250 défis).
- À prévoir : des crayons et du papier.
- À prévoir (matériel indiqué dans les défis concernés) : objets dans la pièce, ciseaux, papier collant, vêtements, bandeau pour les yeux, écharpe ou corde, montre indiquant les secondes, sac, ...

Si les joueurs ne disposent pas du matériel nécessaire pour réaliser un défi, ils peuvent passer au défi suivant.

Joueurs

4 à 8 joueurs, à partir de 10 ans.

Durée

Chaque partie de jeu dure de 30 à 60 minutes, sans compter le temps de partage éventuel après la partie.

But du jeu

L'objectif des joueurs est d'ouvrir toutes les portes de la forteresse de Belfedar, pour sortir et rejoindre le monde merveilleux d'Uménia. Pour cela, ils doivent gagner des clés ou des bombes. À la fin du jeu, s'il reste une seule porte fermée, un sortilège jeté par la sorcière Belfedar referme toutes les portes et emprisonne à tout jamais les joueurs dans le château...

Déroulement

- 1) Avant de commencer, chacun choisit le pion qui lui convient.
- 2) Les 8 portes sont placées en position verticale et fermée autour de l'enceinte de la forteresse (encoches prévues à cet effet).
- 3) Les joueurs choisissent la couleur de défi avec laquelle ils vont jouer : bleu ou brun.
- 4) Chaque participant reçoit une carte « bouclier » avant de commencer.
- 5) Les joueurs lancent le dé pour désigner celui qui commence : celui qui obtient le plus petit chiffre sur le dé.
- 6) Le joueur qui commence lance le dé et avance du nombre de cases indiqué.
- 7) Le tour se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.



Lorsque tu tombes sur cette case, tu tires une carte « défi » et tu lis oralement les consignes au reste du groupe. Si le défi indiqué sur la carte est réussi, les joueurs ont le droit d'ouvrir une porte fermée sur le plateau de jeu. Si le défi est raté, les joueurs doivent refermer une des portes ouvertes, sauf bien sûr si toutes les portes sont encore fermées.

Lorsque tu tombes sur cette case, tu tires une carte « défi » et tu lis oralement les consignes au reste du groupe. Si le défi indiqué sur la carte est réussi, les joueurs peuvent faire sauter définitivement une porte. Cette porte est enlevée du plateau de jeu et ne pourra plus jamais être refermée, puisqu'elle disparaît. En outre, TOUS les joueurs (sauf ceux qui sont dans les oubliettes) mettent leur pion sur la case « bombe » en question, avant de continuer à jouer. Si le groupe échoue ou refuse de réaliser l'épreuve, 2 portes se referment (mettre 2 portes ouvertes en position fermée) et les pions restent sur leur case respective.



Les défis réalisés en groupe permettent de : mieux se connaître, favoriser l'écoute, l'estime de soi, le sentiment d'appartenance, la créativité, la coopération, l'expression et la gestion des émotions, ...

Sur les cartes « défi », les joueurs peuvent lire les précisions suivantes :

★ défi facile à réaliser ; ★★ difficulté modérée ; ★★★ défi plus difficile (qui demande des compétences, une certaine confiance dans le groupe et/ou une connaissance des autres joueurs, ...).

🧑 + chiffre. Le chiffre indiqué à côté de ce symbole correspond au nombre minimal de joueurs à prévoir pour relever le défi. Si ce nombre n'est pas présent, les joueurs tirent au sort le défi suivant.

🕒 : défi à chronométrer.

Mode d'expression : dessin/écriture 🖋️, mime/mouvement 🤲, parole/chant 🗣️.

Si les joueurs ne disposent pas du matériel nécessaire pour réaliser un défi, ils peuvent passer au défi suivant. **Attention :** les exemples donnés sur les cartes ne peuvent pas être utilisés lors des défis ! Pour garantir l'aspect ludique et le suspense durant la partie, il est possible de désigner un maître du jeu qui tranchera sur la réussite ou l'échec des défis.



Sur cette case, le joueur peut choisir de jouer un défi « clé », un défi « bombe » ou de tirer une carte « fiole ».



Si tu tombes sur cette case, tire une carte « fiole ». Tu as une chance sur deux de tirer une carte « sortilège ». Si c'est le cas, gare à toi ! Tu vas subir une épreuve désagréable, comme de passer le tour suivant. Ou au contraire tu auras de la chance en tirant une carte « potion magique » ?! Tu recevras alors une aide inattendue pour sortir vainqueur de cette aventure. Tu pourras par exemple rejoindre la case de ton choix.



Catastrophe ! Tu es pris au piège dans une des oubliettes du château de Belfedar. Il n'y a que deux manières de t'en libérer : soit un autre joueur tombe sur la même case que toi, soit le groupe accepte de re fermer une porte, ou de replacer une porte fermée sur le plateau de jeu. Alors seulement tu pourras recommencer à avancer sur la spirale. Attention : les joueurs ne peuvent sortir de la forteresse sans toi !



Félicitations, tu as découvert un passage secret dans la forteresse ! En passant derrière cette porte dérobée, tu peux choisir de réapparaître dans n'importe quel autre passage secret. Attention, la stratégie est de mise !



Symbole à utiliser une seule fois durant le jeu, le bouclier sert de joker. Il permet de ne pas participer à un défi, ou encore de le passer (si c'est toi qui le tires au sort). Grâce à cette carte, tu peux aussi annuler les effets d'un sortilège. Tu poses le bouclier devant toi, tu mets la carte « défi » ou « sortilège » sous le tas de cartes et tu attends le tour suivant pour rejouer. Attention, le bouclier ne peut pas être utilisé si tu tombes dans une oubliette.

Fin de la partie

Pour sortir de la forteresse de Belfedar, il suffit de faire au moins le nombre de points correspondant au nombre de cases restantes. Par exemple, s'il reste 3 cases avant la fin et que le joueur fait 5, il est arrivé à la fin de la spirale. Il n'est pas obligé de faire « 3 » juste au dé.

Le jeu se termine dans 3 cas :

1 Si un joueur parvient à sortir du dédale du château, pour atteindre les portes de l'enceinte et que toutes les portes sont ouvertes. À ce moment, une épreuve finale permettra de s'assurer que les joueurs peuvent tous sortir de la forteresse. Si le défi est réussi, les joueurs peuvent sortir et ont gagné la partie. S'il est raté, les joueurs ont perdu.

2 Si un joueur parvient à sortir du dédale du château pour atteindre les portes de l'enceinte et qu'il reste des portes fermées. Il reste alors une dernière chance : faire le nombre de défis correspondant au nombre de portes encore fermées plus un. Par exemple, s'il ne reste qu'une porte fermée, il y aura 2 défis à faire, pour 2 portes fermées 3 défis, pour 3 portes fermées 4 défis, ... Si une seule épreuve n'est pas réussie, alors le jeu est définitivement perdu pour l'équipe. Les portes se referment toutes et les joueurs sont maudits !

3 Si toutes les portes ont disparu grâce aux bombes récoltées, que les joueurs aient atteint la fin de la spirale ou pas, le jeu est automatiquement gagné et les joueurs peuvent rejoindre le monde d'Uménia.

Conception : Université de Paix asbl, Christelle Lacour

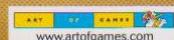
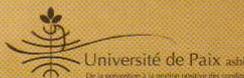
Avec le soutien financier de la Fondation Evens

Fabrication : Art of Games

Illustrations : Yuio • Graphisme : Lorent Fritsche

Éditeur responsable : Luc Luyten,

Fondation Evens, Stoopstraat 1, 2000 Anvers





Un projet de l'Université de Paix en partenariat avec la Fondation Evens

Guide d'animation

De 10 à 100 ans, en famille ou entre amis
À l'école ou lors d'animations extra scolaires



Quels sont les objectifs du jeu ?

La violence constatée dans les lieux de socialisation comme l'école est multiple : verbale, physique, institutionnelle ; elle s'exerce entre enfants, entre adultes, entre jeunes et adultes. Difficile à décoder et à gérer, la violence est souvent une manière ultime de s'exprimer, de « dire » ce qui pose problème. En se voyant imposer, sans être consultés, des solutions à leurs conflits ou aux situations problématiques qu'ils rencontrent, les enfants et les jeunes sont privés d'excellentes occasions d'apprendre à réfléchir et à agir de manière constructive.

Il s'agit dès lors de favoriser leur développement social en leur faisant prendre conscience de la richesse de la diversité et en les responsabilisant en tant qu'acteurs dans la construction de la paix au quotidien. L'enjeu du jeu coopératif Belfedar est d'importance : au-delà de l'éducation à la gestion positive des conflits, il s'agit concrètement d'une véritable éducation au respect et à la citoyenneté, pour un changement de mentalité et de société. Les conséquences bénéfiques de ce jeu devront se faire sentir au-delà de l'école ou du groupe d'animation, en famille, dans le voisinage et dans l'ensemble de la communauté.

Belfedar est un jeu coopératif, c'est-à-dire un jeu où le simple plaisir de jouer est mis en avant dans la poursuite de l'objectif de groupe qui sera atteint grâce à l'entraide dans les interactions. Le but est donc d'être solidaire, de collaborer, d'avancer tous ensemble jusqu'aux portes de la forteresse. Les activités sont généralement coopératives (elles sont interactives, permettent l'échange, l'écoute). La manière de jouer l'est aussi : les joueurs ont tout intérêt à s'écouter, à négocier, à s'entraider pour réussir les défis qui les amèneront à la victoire. Sans critiquer les jeux de compétition qui développent eux aussi des valeurs, l'accent est mis ici sur la convivialité, le plaisir de rencontrer les autres et un défi où l'enjeu est de gagner tous ensemble.

Ainsi, si un joueur tombe sur une case « bombe », tous les joueurs participent à l'activité, et ce sont encore tous les joueurs qui ont quelque chose à y gagner : faire disparaître définitivement une porte de la forteresse, mais également se placer sur la case « bombe » tous ensemble avant de continuer à jouer. De la même manière, le jeu ne se termine que lorsque tous les joueurs ont réussi une épreuve collective coopérative. L'idée est donc bien : tout le monde gagne ou tout le monde perd !

Quels sont les autres objectifs de Belfedar ?

De manière générale, l'idée de ce jeu de société est de favoriser une communication constructive entre les personnes et de prévenir les conflits avec soi-même, avec l'autre, avec le groupe.

En particulier, il s'agit de développer des habiletés sociales, qui favorisent la prévention de la violence et la résolution positive des conflits, à travers des exercices ayant pour but de : mieux se connaître et mieux connaître les autres, développer l'estime de soi, favoriser l'expression créative, l'expression et la gestion des émotions, l'écoute, la coopération, ...

Les 250 défis proposés dans le jeu sont actifs et interactifs : mimes, dessins, jeux passant par la parole, l'écriture, le mouvement, le chant, ... Le but est de créer une ambiance agréable, ludique, stimulante, en utilisant des supports et des moyens d'expression variés.

Cette diversité permet aussi à chacun d'exercer ses talents propres afin que les ressources des joueurs se complètent pour gagner les défis. En effet, certains préféreront l'écrit ou y seront plus doués, d'autres l'oral ou encore les jeux corporels.

Mieux se connaître : connaître l'autre autrement et s'exprimer sur soi

Il existe une série de jeux qui permettent d'apprendre à connaître les autres autrement, mais aussi à se dire, à s'exprimer sur son propre vécu. Il s'agit en fait d'un puissant outil de prévention des conflits puisque, si je connais l'autre, je peux :

- 1) trouver avec lui des points communs plus facilement, plutôt que des différences, sources de conflits ;
- 2) comprendre son point de vue et me mettre à sa place, sans pour autant être d'accord avec lui ;
- 3) dépasser mes a priori sur lui et le voir autrement.

Estime de soi : favoriser la confiance en soi, en l'autre et dans le groupe

L'estime de soi est reconnue depuis longtemps comme une dimension essentielle à travailler dès le plus jeune âge. Si je manque de confiance en moi, je cours davantage de risque, en cas de conflit, de fuir systématiquement, de m'écraser devant l'autre ou encore de tenter de le dominer à tout prix. Au contraire, si j'ai confiance en moi et en l'autre, je pourrai exprimer mon opinion tout en respectant la sienne et chercher des solutions qui conviennent aux deux parties. Certains défis proposés dans Belfedar favorisent également le sentiment d'appartenance au groupe, si précieux pour faciliter la gestion positive des conflits dans une collectivité.

Expression créative : développer la créativité et l'imagination

En situation conflictuelle, j'ai parfois tendance à penser qu'il n'existe qu'une solution possible au problème posé. Faire preuve de créativité signifie sortir du cadre habituel de pensée pour imaginer des solutions nouvelles aux difficultés rencontrées, des solutions gagnant/gagnant.

Émotions : exprimer ses émotions au lieu d'émettre des jugements

La plupart des modèles de communication positive et non violente de ces 30 dernières années ont en commun de prôner l'expression des émotions (en « je ») comme alternative à l'émission de jugements sur l'autre (en « tu »). Cette démarche permet de parler de moi, de ce que je ressens face à ce que l'autre dit ou fait, plutôt que d'entrer dans le reproche et la critique, souvent stériles et à l'origine d'une surenchère dans le conflit. Par ailleurs, gérer physiquement mes émotions en cas de conflit permet de prendre du recul, de clarifier ce dont j'ai besoin pour me sentir mieux et de m'exprimer sans être submergé par mon ressenti.

Écoute : observer et écouter l'autre pour mieux comprendre son vécu

L'écoute est un formidable outil à la fois de prévention et de gestion des conflits. Si je prends le temps d'écouter l'autre, de comprendre ce qu'il vit, même sans être d'accord avec lui, il se sentira entendu et accueilli. L'autre pourra alors mieux comprendre mon vécu en retour.

Coopération : expérimenter ses avantages par rapport à la compétition

Belfedar offre de multiples occasions de choisir entre coopérer avec les autres ou entrer dans le système habituel du « chacun pour soi ». Les joueurs découvriront avec étonnement les nombreux écueils de la compétition et les bénéfices non négligeables de l'entraide, de la collaboration, de la solidarité dans un groupe. Ils gagneront ou perdront la partie tous ensemble, plutôt que les uns contre les autres. La carte « bouclier » est un symbole à utiliser une fois durant le jeu. Le bouclier permet aux joueurs de ne pas participer à un défi ou d'annuler les effets d'un sortilège, sans rien gagner ni perdre. Il offre la possibilité aux participants de se protéger en posant leurs limites et par là de dire clairement « non » lorsqu'ils n'ont pas envie de faire une activité. Lorsqu'il est utilisé, le bouclier permet ainsi aux jeunes d'oser s'affirmer.

Les joueurs : quel âge et quel nombre ?

Nous constatons que le jeu démontre toute son efficacité, c'est-à-dire qu'il laisse une trace durable, auprès de jeunes de 10 ans et plus. À 10 ans, l'enfant accède à la pensée logique et à la capacité de se décentrer, d'adopter momentanément le point de vue de l'autre. À ce stade de développement, il possède également le vocabulaire et les compétences en lecture et en écriture nécessaires lors d'une partie de Belfedar.

Le jeu peut se jouer dans les classes, les groupes de loisirs, les mouvements de jeunesse, les centres de vacances, les clubs sportifs, les associations de jeunes, ... Il peut aussi se jouer entre adultes ou encore entre générations, par exemple en famille, afin de favoriser d'autres modes de communication entre les personnes.

Le nombre de joueurs est un élément important dans le bon déroulement du jeu. Il est conseillé de faire jouer 4 à 8 personnes. Le nombre de participants peut être supérieur à 8 mais le rythme du jeu s'en trouvera ralenti et le nombre d'échanges possibles diminué. Un trop grand nombre de joueurs ou un local trop petit peuvent considérablement modifier l'activité et détourner les participants des objectifs fixés.

L'animateur aura donc intérêt à diviser un grand groupe en plusieurs sous-groupes, qui joueront chacun à leur tour une partie de jeu (dans un système d'ateliers tournants, par exemple). Une autre possibilité est de faire jouer en même temps des sous-groupes de maximum 8 joueurs, s'il est possible de prévoir un maître du jeu (c'est-à-dire un animateur) adulte dans chaque sous-groupe. Ou encore : après quelques parties, c'est un jeune qui peut avoir la responsabilité d'être le maître du jeu.

Quand jouer à Belfedar ?

Pour que ce jeu ait davantage de sens et d'efficacité, il est conseillé de le pratiquer de manière régulière : une ou deux fois par mois par exemple. Il peut s'agir d'un rituel ou d'un moment privilégié, pendant lequel les personnes en présence prennent le temps de communiquer de manière constructive et ludique.

À quel moment prévoir de jouer à Belfedar ? Si vous pratiquez le jeu en classe ou dans le cadre d'animations comportant des moments de pause : soit avant la récréation du matin, soit après la pause du matin, soit après le temps de midi.

La séance demande de la concentration de la part de l'animateur et de la part des enfants ou des adolescents. Il faut donc choisir un moment où ils ne sont ni trop fatigués, ni trop énervés. Il est important de réfléchir au moment le plus adéquat dans la semaine et de s'y tenir. Les jeunes aiment le prévoir, s'en réjouir. L'animateur peut éventuellement l'indiquer sur le calendrier de l'année.

Quelles conditions matérielles prévoir ?

Les joueurs sont assis sur des chaises ou des coussins, disposés en cercle autour d'une table ou sur le sol. Cette structure, qui remonte à la nuit des temps, facilite le dialogue et le sentiment d'appartenance au groupe. Elle met les joueurs sur un pied d'égalité et permet à chacun de voir les autres et d'être vu par tous. La disposition en cercle nous semble indispensable pour que la communication puisse se

faire de manière valable et que les objectifs puissent être atteints. Par ailleurs, certains défis nécessitent de se lever et d'utiliser plus d'espace que celui occupé par les joueurs eux-mêmes. Il est donc essentiel de prévoir un local suffisamment grand pour contenir un groupe de 8 personnes en train de réaliser, par exemple, un jeu corporel, un mime, une danse, ...

Certains défis nécessitent l'utilisation d'un matériel supplémentaire, indiqué sur les cartes concernées. Même s'il ne se trouve pas dans la boîte de jeu, ce matériel est généralement facile à trouver sur place : objets dans la pièce, ciseaux, papier collant, vêtements, bandeau pour les yeux, montre ou téléphone portable avec l'option « chronomètre », ... Si vous ne possédez pas ce matériel au moment de jouer, il vous suffit d'éliminer les cartes « défi » concernées.

Durant la partie, vous pouvez compléter un cahier ou un livre vierge avec tous les écrits, les témoignages, les dessins, les créations, les émotions qui ont été exprimés lors du jeu. Ce livre peut être conservé et complété d'une fois à l'autre. Il peut aussi servir à recueillir des émotions, des récits, des questions, des pensées au quotidien, entre les parties du jeu.

Quel est le rôle du « maître du jeu » ?

L'implication de l'animateur est indispensable durant les animations. Il s'investit dans les défis, exprime son ressenti, analyse ce qu'il a observé au même titre que les participants. Il montre ainsi que, lors des animations, le rapport a changé : il n'y a plus d'adulte ni de jeune, pas de bonne ni de mauvaise réponse, pas d'évaluation. Tout ce qui est dit, par l'animateur ou par le participant, se trouve sur un pied d'égalité.

La participation sincère de l'animateur aux activités encourage également les autres à s'exprimer et à se révéler. Cette nouvelle dynamique lui donne l'occasion de les découvrir autrement et de percevoir toute leur richesse humaine. De plus, l'animateur peut lier les activités et les événements survenant durant le jeu à la réalité quotidienne.

Les consignes de jeu écrites sur les cartes sont plus ou moins complexes et élaborées. Il existe trois niveaux de difficulté, indiqués sur les cartes « défi ». Cela implique que l'animateur peut enlever certaines cartes, en changer l'ordre (exemple : mettre des cartes « simples » au début), voire les adapter à l'âge, au nombre de participants, aux désirs ou au degré de concentration des joueurs. Il est intéressant, par exemple, d'alterner les cartes d'activités plus remuantes avec les activités d'échange et d'écoute. Avant de commencer la partie de jeu, si l'animateur observe que les jambes commencent à remuer, que les crayons ou les stylos tombent, ... il peut alterner des défis plus actifs avec des défis qui recentrent et apaisent.

De la même manière, l'animateur peut décider de mettre les cartes « fiole » dans un certain ordre, ce qui influencera le déroulement de la partie. Par exemple, il peut mettre toutes les cartes « potion » au début et toutes les cartes « sortilège » à la fin, ou encore les alterner de façon régulière. Certaines cartes demandant de la confiance peuvent être également placées à la fin du tas, comme les gages désagréables ou gênants à réaliser devant tout le groupe.

Le joueur qui tire la carte « défi » lit tout haut les consignes au reste du groupe. L'animateur (autre-ment appelé « maître du jeu ») sera le garant du respect des consignes : il les rappellera, tiendra le minuteur le cas échéant, ... Il peut le faire en concertation avec le groupe, mais au final, c'est le maître du jeu qui détermine si les joueurs ont réussi l'épreuve ou pas. Si l'activité n'est pas réussie, les joueurs doivent : soit refermer une porte de la forteresse dans le cas d'un défi « clé » raté ; soit refermer deux portes dans le cas d'un défi « bombe » raté.

Un jeune plus âgé, plus expérimenté ou encore qui a déjà vécu quelques parties de jeu peut également prendre le rôle de maître du jeu, ce qui le responsabilise dans le groupe. Le rôle de maître du jeu peut enfin faire l'objet d'une alternance entre les jeunes joueurs.

Faut-il prévoir des règles de vie ?

Pour garantir la sécurité de chacun, la libre expression et l'écoute de tous, l'animateur peut proposer des règles de vie propres aux activités, les expliquer et veiller à leur application. Les bénéfices retirés de ce cadre rassurant amènent parfois à étendre les règles en dehors des activités. En plus d'une initiation à la communication et à la gestion positive des conflits, l'instauration d'un cadre permet une prise de conscience des conditions nécessaires à la vie en groupe ainsi qu'une responsabilisation de chacun.

De nouveau, en fonction de l'ambiance dans le groupe et du déroulement du jeu, l'animateur aura recours à un règlement ou au contraire décidera de s'en passer. Il s'agit d'un outil supplémentaire pour gérer le groupe de joueurs. Ce code de vie est particulièrement utile si un moment d'échange a lieu après la partie de jeu.

Voici quelques propositions pour établir un code de vie efficace. Certaines règles sont négociables ou changeables, d'autres pas. L'idéal est évidemment de faire en sorte qu'un maximum de règles soient négociées et

acceptées par les joueurs comme conditions facilitatrices du bon déroulement des activités.

L'animateur expose oralement les règles de vie et leur raison d'être, ainsi que les conséquences de leur non-respect. Les règles peuvent être notées sur un panneau, et les gages éventuels (en cas de non-respect) en dessous de ou face à chaque règle. Les gages seront de préférence des sanctions réparatrices, consistant à assumer ou réparer les conséquences de la transgression, ce qui responsabilise et favorise l'apprentissage constructif de la règle.

S'exprimer en groupe ou gérer des discussions de groupe n'est pas toujours chose facile. L'un des moyens de gérer la parole est le bâton de parole (qui peut être également une balle à lancer) : il est tenu par celui qui a le droit à la parole. À l'animateur d'estimer les capacités des joueurs à fonctionner avec ou sans cet outil.

Voici des propositions de règles et de gages en cas de transgression : vous pouvez en imaginer d'autres...

Règle	Gage
Je parle en mon nom quand j'exprime mes émotions et mon opinion : « Je pense ... », « Je ressens ... »	Je redis ce que je viens d'expliquer en utilisant le « je ».
Je ne fais pas mal, ni avec les mots, ni avec les gestes.	Si je dis une parole blessante, je reformule en langage acceptable. Si je fais mal avec les gestes, je propose une réparation.
Je parle uniquement quand j'ai le bâton de parole.	La première fois, je répète ce qui vient d'être dit. Si je recommence, je perds mon droit à la parole la fois suivante/pendant x minutes.

Notons que ces règles sont ici formulées pour un public qui serait composé de jeunes. Il appartient à l'animateur de les formuler en respectant le sens mais en les adaptant au public qui joue. L'animateur est le garant de ce code et peut intervenir dès qu'il y a infraction. Par ailleurs, chaque joueur peut rappeler une règle ou souligner qu'elle n'a pas été respectée.

Vous pouvez décider que ces règles sont négociables aussi en cours de jeu : à tout moment, un joueur peut alors proposer une modification des règles de vie, modification à discuter avec le reste du groupe. En clair, il est possible de travailler les règles en profondeur avant la première partie de Belfedar, et ensuite de les modifier ponctuellement en fonction de ce qui se passe dans le groupe.

Quelles questions poser en fin de partie ?

À la fin du jeu, l'animateur peut créer un espace de parole et prendre un temps pouvant varier en fonction du nombre de participants et des questions que l'animateur ou eux-mêmes souhaitent aborder. En effet, pour que le jeu prenne tout son sens, il est souhaitable que l'animateur et les joueurs puissent

partager ce qu'ils ont vécu durant l'activité, exprimer leurs sentiments, réfléchir ensemble aux différentes réactions que le jeu a pu provoquer, aux perspectives qu'il a ouvertes. Ce moment permet d'ancrer les expériences vécues pour faciliter un transfert dans la vie quotidienne.

À la fin d'une partie, voici des exemples de questions qui peuvent être posées :

- 1) A-t-il été facile/difficile de m'exprimer ? D'écouter ? De chercher des solutions ? D'entrer en contact physique ? De négocier ? De gérer mes émotions ? (...)
- 2) Comment me suis-je senti(e) lors de cette activité ?
- 3) Ce que j'ai présenté de moi a-t-il permis aux autres de me connaître autrement ?
- 4) Ce jeu m'a-t-il permis de découvrir chez l'autre des aspects de lui que j'ignorais ?
- 5) Suis-je étonné, surpris, impressionné par ce que l'autre a dit de lui ?
- 6) Qu'avons-nous appris les uns des autres ?
- 7) Qu'est-ce que cette activité peut m'apporter ? Que peut-elle apporter à la relation avec les autres ? Au groupe ?
- 8) Quels points communs ai-je trouvé avec l'autre ?
- 9) Dans ce jeu, quelle(s) stratégie(s) ai-je mise(s) en place ?
- 10) Comment puis-je accueillir le regard que le groupe porte sur moi ?
- 11) Comment puis-je exprimer ce qui, dans le comportement de l'autre, me fait plaisir et ce qui ne me fait pas plaisir ?
- 12) Suis-je satisfait des messages émis ? Des messages reçus ? Pourquoi ?
- 13) Qu'est-ce qui m'a amusé(e) lors de l'activité ? Qu'ai-je apprécié lors de l'activité ?
- 14) Qu'est-ce que j'ai moins apprécié ? Qu'est-ce qui a été difficile pour moi ?
- 15) Qu'est-ce que je peux proposer d'autre ?
- 16) Je préfère travailler individuellement, à deux ou en groupe ? Pourquoi ?
- 17) Est-il facile d'entendre et d'accepter le point de vue de l'autre ?
- 18) Comment le groupe a-t-il fonctionné pour se mettre d'accord : distribution de la parole à chacun, débat animé, vote, ... ?
- 19) Quelle part ai-je assuré dans le déroulement et le dénouement de l'activité ? Comment ai-je procédé ?
- 20) Comment ai-je demandé de l'aide ? Les autres participants ont-ils réagi de la même manière ?
- 21) Y a-t-il des situations de la vie courante où je comporte comme dans l'activité ?
- 22) Ce que j'ai appris et découvert grâce à l'activité, puis-je l'appliquer dans des situations de la vie courante ?
- 23) Pour quelles raisons certains joueurs n'ont-ils pas souhaité participer ?
- 24) Le résultat obtenu m'a-t-il satisfait(e) ?
- 25) Est-ce facile de comprendre ou de respecter les consignes ? Pourquoi ?
- 26) Est-ce que j'ai veillé à mon bien-être ? À celui des autres ? Pourquoi ?
- 27) Est-ce facile de faire entendre mon point de vue ?
- 28) Est-ce facile d'accepter la solution proposée par un autre participant ?
- 29) Si on recommençait l'activité, est-ce que je réagis de la même manière ? Pourquoi ?
- 30) Qu'est-ce que je souhaiterais pouvoir faire ou dire lors de la prochaine partie de jeu ?

Par ailleurs, vous pouvez utiliser le questionnaire ci-dessous. Il permet d'évaluer rapidement comment les joueurs ont apprécié le jeu, ce qu'ils ont aimé et moins aimé, les modifications qu'ils souhaiteraient apporter, ... Vous pouvez le remplir pour votre groupe, ou encore le renvoyer à l'Université de Paix asbl, Boulevard du Nord n° 4 à 5000 Namur.

Age du joueur : ans
Sexe du joueur : M - F (<i>entourer</i>)
Date :
Durée de la partie :
Nombre de joueurs :
Type de groupe (case à cocher) <input type="checkbox"/> Classe (élèves) <input type="checkbox"/> Groupe d'animation ou de loisirs <input type="checkbox"/> Mouvement de jeunesse <input type="checkbox"/> Groupe sportif : sport = <input type="checkbox"/> En famille <input type="checkbox"/> Entre amis <input type="checkbox"/> Autre :
Institution et lieu :
Nom et prénom de l'animateur adulte :

1°) À la fin de cette partie, comment te sens-tu ?

.....

2°) Qu'as-tu apprécié dans ce jeu ?

.....

3°) Qu'est-ce que cette activité peut t'apporter ? Qu'apporte-t-elle à la relation avec les autres ?

.....

4°) Qu'est-ce que tu as moins apprécié dans ce jeu ?

.....

5°) Qu'est-ce que tu changerais dans ce jeu : que proposes-tu ?

.....

6°) Pour quelle(s) activité(s) et quelle(s) raisons(s) as-tu utilisé la carte « bouclier » ?

.....

