



## REGLES DU JEU

1. Motus est conseillé pour un nombre maximum de 8 joueurs.
2. Les cartes sont étalées sur un côté de la table de telle manière que tous les joueurs puissent les voir et les prendre.
3. Le groupe choisit un thème de jeu.  
On peut aussi commencer à jouer, sans thème de départ, car celui-ci se dégagera au cours du jeu.
4. A partir d'un côté d'une carte "carrefour" (octogone), placée au milieu de la table, le premier joueur dispose les cartes qu'il a choisies (5 maximum), sans commenter son intervention.
5. Les joueurs suivants choisissent et placent, chacun à leur tour, les cartes, soit dans le prolongement des cartes posées, soit au départ de l'une d'elles, soit à partir d'un autre côté du "carrefour", soit en intercalant une nouvelle carte "carrefour".
6. Si un joueur veut passer son tour ou jouer à la fin du tour, il prend une carte "sauté-motus".
7. Après ce premier tour qui s'est déroulé en silence, chaque participant, dans le même ordre, donne son interprétation des interventions des autres joueurs.
8. Ensuite chacun dévoile le message qu'il a déposé et celui ou ceux qui ont utilisé un "sauté-motus" en expliquent la raison. Un temps limité de parole peut être décidé au départ.
9. A partir de la deuxième phase (qui repart, comme la première, au point 5), les joueurs peuvent fabriquer eux-mêmes leurs cartes avec les cartes blanches ou du papier de couleur.

## **FICHE D'IDENTITE.**

1. Le jeu MOTUS est composé de 280 dessins, 6 octogones "carrefour", 30 carrés blancs, 5 saute-motus, et un guide de l'animateur.
2. Les principes de base de ce jeu ont été découverts lors d'une session d'initiation à la méthode du projet, organisée par L.A.S.B.L. LE GRAIN, du 27 au 30 octobre 1978, à la Marlagne.
3. Le jeu a été mis au point et expérimenté grâce à la collaboration de : Y. CLABOTS, C. DEVILLERS, M. FASSOTE, C. GOOR, J.-J. HERCOT, F. TILMAN.
4. Cathy MAYER en a réalisé tous les dessins.  
J. HENNOT et C. MAYER en ont assuré la rédaction finale.
5. C'est une production de l'A.S.B.L. LE GRAIN, groupe de recherche et d'action pédagogique.

ADRESSE DE CONTACT : Rue de Middelbourg, 98 1170 BRUXELLES  
Tél. 02/672.41.06

---

## **BUTS DU JEU.**

Imaginez les situations suivantes :

- Un animateur est chargé de conduire une discussion sur un projet particulièrement passionné.
  - Un enseignant se trouve devant une nouvelle classe dont les élèves lui sont inconnus.
  - Des membres d'un groupe se posent des questions sur l'adhésion de tous aux objectifs de l'association
- Ces trois situations entraînent souvent des échanges laborieux entre les personnes et une sérieuse dose d'incompréhension....

*Le but du jeu est de faciliter la communication entre les membres d'un groupe.*

L'échange verbal est le mode de communication dominant dans notre société. Il semble, en effet, le plus efficace pour conduire à un travail en commun, à une décision collective, à une évolution commune. (I)

Cependant l'expérience montre que de véritables échanges verbaux égalitaires et respectueux des personnes sont très difficiles et se heurtent à des obstacles plus ou moins importants : difficultés de s'exprimer, mauvaise compréhension du message de l'autre, rapports de force infructueux.... Certains auteurs parlent de dysfonctionnement du groupe.

Pour éclairer ces dysfonctionnements, il est utile de se reporter à certaines théories psychologiques développées par C. ROGERS et M. PAGES.

- **Le premier** a tenté de montrer que de nombreux dysfonctionnements au niveau de l'expression verbale viennent du fait qu'il y a souvent une distorsion entre ce que les individus désirent exprimer et le discours qu'ils utilisent pour le faire.
- **Le deuxième** a tenté de définir les différents niveaux de langage par lesquels peuvent s'exprimer les individus qui travaillent en groupe :
- Le langage **verbal** : au niveau le plus "rationnel";
- Le langage **symbolique** : langage "indirect", fonctionnant par images, ayant une signification connue des participants;
- Le langage **corporel** : le plus physique (biologique), comme les gestes, les déplacements,... qui se manifestent.

*Le jeu MOTUS a été créé pour mettre en lumière et dépasser ces dysfonctionnements dans la communication et l'échange entre les membres d'un groupe, en l'abordant par le biais du langage symbolique.*

(I) De tels objectifs rejoignent ceux que le GRAIN considèrent comme prioritaires dans une perspective de pédagogie populaire. Voir à ce sujet le livre du GRAIN : LE DEFI PEDAGOGIQUE CONSTRUIRE UNE PEDAGOGIE POPULAIRE, E.V.O., 1980.

## **QUE FAIT DECOUVRIR LE JEU MOTUS ?**

Ce jeu est un outil très léger, facile à utiliser. Il est susceptible d'être employé dans des situations multiples.

- Jouer MOTUS peut aider un groupe dans quatres directions,
1. améliorer la technique de communication,
  2. découvrir la relativité des supports de la communication,
  3. analyser le vécu et la structure du groupe,
  4. analyser le contenu des messages.

### **A. Les techniques de communication.**

Chacun sait que les échanges dans un groupe sont "faussés" par la prolixité des bavards et la discréption des timides. Il est souvent difficile de dépasser cette situation.

Grâce aux symboles qui s'interposent entre les personnes, et aux règles du jeu qui distribuent et organisent le droit de parole, de manière équitable, **les bavards sont tempérés et les silencieux obligés de s'exprimer**.

De plus, en imposant de n'utiliser que cinq symboles maximum, le jeu oblige les "causeurs" à synthétiser leur pensée ou à choisir l'idée essentielle qu'ils veulent faire passer.

En excluant toute possibilité de commenter les interventions des autres, en dehors du temps de parole, les règles du jeu permettent de prendre connaissance de la pensée de chaque participant et de vérifier la compréhension du contenu du message par tous.

Elles évitent aussi de transformer le message de quelqu'un au moment même de sa perception ou de sa compréhension par les autres.

### **B. La relativité des supports de communication.**

Pour communiquer nous utilisons des symboles qui servent de support à notre pensée (mots, dessins, gestes,...) auxquels nous donnons un sens.

C'est ainsi que les dessins proposés dans le jeu peuvent être utilisés pour leur fonction "descriptive" (à la place des objets qu'ils représentent réellement) mais aussi et surtout pour leur fonction "symbolique".

Le sens accordé aux symboles varie souvent d'une personne à l'autre et d'un groupe social à un autre. Dans la vie quotidienne nous ne sommes pas conscients de cette relativité du sens de nos messages; c'est à dire que le sens que je donne à mon message n'est pas automatiquement décodé comme tel par les autres qui peuvent y voir un sens différent.

En invitant chaque participant à expliquer la manière dont il a perçu le message des autres et en confrontant ces interprétations avec le sens voulu par l'auteur du message, le jeu MOTUS met très bien en évidence la relativité dans la compréhension des messages et les distorsions dont ils peuvent faire l'objet, le plus souvent de manière inconsciente.

Au cours des échanges, il est sans doute possible d'aller plus loin dans cette voie. Les distorsions de sens constatées peuvent faire l'objet d'un commentaire permettant de révéler les apriori conscients ou non des membres du groupe, du genre : "pour moi ce dessin signifiait ceci parce que pour moi l'image de la nature évoque... tandis que pour toi, elle signifie le respect des ressources naturelles."

Pouvoir disposer d'une grille des types de perturbations possibles dans la communication est utile pour repérer plus facilement celles qui apparaissent dans le groupe. (Voir par exemple, le chapitre consacré à la communication dans le livre de J.SERRUYS : initiation à la dynamique des groupes, E.V.O.)

### **C. L'analyse des structures de groupe.**

#### **I. Cohérence ou hétérogénéité du groupe**

Le jeu MOTUS, qui permet la libre expression des participants (même si elle s'exerce autour d'un thème donné) est un bon **test projectif, collectif**, à condition de s'entendre sur une grille d'analyse pour interpréter les résultats. La convergence et la divergence du groupe et ses membres peut être déterminée à partir de deux éléments : d'une part la manière de voir certains problèmes ou d'aborder certains thèmes (les participants ont-ils des préoccupations communes?), d'autre part le vocabulaire utilisé (utilisent-ils le

même code, avec la même signification, attribuée aux mêmes symboles...?). On pourrait replacer les résultats de l'observation de ces phénomènes, au cours du jeu, dans un tableau à double entrée; celui-ci permettrait d'éclairer des faits comme la convergence possible des manières de voir, malgré un vocabulaire ou un discours différent ou, à l'inverse, les différences de fond qui peuvent exister malgré un vocabulaire commun.

		CONTENU		
		fortement convergent	faiblement convergent	divergent
VOCABULAIRE	Commun	x		x
	Partiellement commun			
SYMBOLISME	Different			

Les groupes à forte cohérence allieraient chez leurs membres des préoccupations fortement convergentes, exprimées dans un langage en grande partie commun. Par contre l'utilisation d'un vocabulaire commun ne serait pas nécessairement la preuve d'une cohérence du groupe.

## 2. Position et rôle des membres du groupe

Tous les membres d'un groupe n'y occupent pas la même position et n'y jouent pas le même rôle. Bien que MOTUS soit centré sur un thème et qu'il n'utilise pas en priorité le mode verbal comme support à l'échange, ce jeu permet d'éclairer certains phénomènes de groupe comme le leadership, les différents types d'interventions (centrées sur le thème, centrées sur des besoins personnels, centrées sur les bonnes relations dans le groupe...) les oppositions entre certaines personnes (qui passent parfois, symboliquement, par une opposition dans les messages)...

Une grille de lecture, telle celle qui résulte des travaux en dynamique des groupes, facilite le décodage de ces phénomènes (Voir le livre de J.SERRUYS déjà cité).

Cependant, la technique de jeu de MOTUS, en ce centrant sur un contenu (la compréhension des messages), risque de masquer ces phénomènes de groupe.

De plus, le fait de ne pas utiliser de manière prioritaire l'échange verbal peut dérouter, momentanément, certaines personnes habituées à utiliser le mode verbal pour affirmer leur leadership. Il peut en résulter des attitudes d'opposition ou de marginalisation volontaire, liées au fait que ces personnes ne retrouvent pas le terrain habituel de leur stratégie. Diverses attitudes liées au fonctionnement du groupe peuvent venir "fausser" ainsi le contenu des échanges. Il est donc important que l'animateur y soit particulièrement attentif.

## D. Le contenu des messages.

Même s'il y a un thème choisi au départ, et un tel choix semble souvent utile, le contenu des échanges est libre. Chaque participant pourra exprimer ce qu'il a envie de dire avec la garantie de se faire entendre.

**Le support visuel de MOTUS rend possible le fait d'avoir en permanence devant les yeux l'ensemble des "discours" tenus par les participants au cours des différents tours de jeu.** C'est là un matériau privilégié pour effectuer une analyse du contenu des messages.

Cette analyse permettra de dégager l'existence ou non de thèmes directeurs communs et la manière dont ceux-ci ont été traités : diversité des points de vue ou approfondissement d'une idée dominante... MOTUS révèle ainsi, non seulement ce que pense chaque membre, individuellement, à propos du ou des thèmes choisis, mais aussi ce que pense l'ensemble du groupe.

L'analyse de contenu apporte des éléments d'information, à la fois au sujet du degré de cohérence du groupe (voir 3.1.) et au sujet des priorités accordées par le groupe aux différentes dimensions du sujet. Chaque groupe qui joue MOTUS privilégiera l'une ou l'autre orientation, centrée sur le thème ou centrée sur le groupe, et réalisera une analyse de contenu selon l'objectif choisi.

## **CONSEILS D'ANIMATION.**

### **1. Les rôles de l'animateur du jeu MOTUS.**

- a) Il présente et veille au respect des règles. Il arbitre les interprétations divergentes de celle-ci.
- b) Il organise la négociation sur certains points des règles qui nécessitent une prise de décision, comme par exemple, le choix du thème, la décision de créer ou non ses propres dessins, le temps de parole, le nombre de tours de table, ...
- c) Il organise les commentaires sur les cartes jouées, en veillant à ne laisser la parole qu'à celui dont c'est le tour, à éviter les digressions et à respecter le temps de parole.
- d) Il analyse tout ce que le jeu révèle en vue de le livrer au groupe (voir 3 Que fait découvrir le jeu MOTUS ?).

Dans la mesure où les participants eux-mêmes assument au fur et à mesure du jeu une part de plus en plus grande de l'animation (rôle a, b, et c) l'animateur peut se consacrer, plus librement, au rôle d'"analyste" (rôle d).

### **2. Comment analyser les interventions des joueurs ?**

- Les commentaires oraux faits par les participants, suite à leurs interventions, peuvent être analysés suivant les axes de découverte exposés ci-dessus et qui concernent les techniques et la relativité des supports de la communication, la structure du groupe et le contenu des messages, proprement dit.
  - Le jeu MOTUS, et c'est son originalité, permet par ailleurs une approche plus visuelle des phénomènes complétant la précédente. En effet, la disposition des cartes sur la table peut faire l'objet d'une **analyse "topographique"**.
1. Lorsque cette analyse porte sur la disposition de l'ensemble des cartes étalées, elle permet de montrer :
    - la direction prise par les échanges,
    - les thèmes directeurs des échanges.
  2. Lorsque cette analyse porte sur la position relative des cartes disposées, elle permet de montrer :
    - les nuances et les différentes manières d'interpréter chaque thème directeur,
    - les réactions entre les participants : Y a-t-il des oppositions ? De qui ? Est-ce le fait d'un individu, d'une minorité, d'une grande partie du groupe, ... ?

### **3. Comment jouer MOTUS avec les enfants ?**

Pour les plus jeunes, à partir de 6-7 ans, les dessins du jeu peuvent servir de base à l'élaboration collective d'une histoire, d'un conte.....

L'analyse des propositions avancées par les enfants est, bien sûr, moins approfondie... bien que des liens avec la bande dessinée, les spots publicitaires, puissent être établis.....