

# Tricher n'est pas jouer

Alors que le jeu est recherché pour vivre un moment de détente partagé, il arrive parfois qu'il soit gâché par des attitudes qui ne soient pas vraiment « fair-play ». Car le jeu révèle des traits de personnalité parfois ignorés : difficulté de se contraindre aux règles, d'accepter ses limites, de gérer ses émotions, peur de décevoir, peur de ne pas être à la hauteur, peur de ne pas avoir de place (dans la fratrie par exemple), Découragement, perte de sang-froid, tricherie donnent tout de suite un climat de tension de difficilement conciliable avec bonheur partagé.



A l'aide de cartes personnages qui permettent du recul, identifier les attitudes qui permettent ou ne permettent pas de jouer dans un climat serein. Réfléchir à son attitude propre pour mieux la contrôler afin de pouvoir jouer dans un climat de fraternité paisible et sympathique.

DE PLUS EN PLUS DIFFICILE DE TRICHER



## Pour 4 à 8 joueurs



1 heure



Une planche de cartes découpées (on peut ajouter des cartes : Bertille Tranquille, Raoul Lecoul, Delphin Serin... dans ce cas, les personnages ont un rôle de bon joueur) - 2 dés



## DEROULEMENT DE L'ACTIVITE

- Le prétexte du jeu est un jeu de dés. Chaque joueur devra lancer les deux dés et on comptabilise la somme des deux en sachant que le double compte double. Celui qui a le plus de points a gagné. L'animateur déterminera le nombre de parties jouées en fonction du temps disponible. Il faudra néanmoins que chacun puisse jouer au minimum 3 fois en ayant des personnages différents à chaque fois.
- **Avant de commencer le jeu :** l'animateur nommera tous les personnages avec leurs caractéristiques.
- Les cartes sont mêlées. Chaque joueur tire une carte sans dire qui il est et devra s'identifier au rôle du personnage.
- A la fin d'un tour, chaque joueur doit dire quel personnage était joué par son voisin de gauche.
- De nouveau, on mêle les cartes personnages, chacun en tire une et on recommence.
- Pour aller plus loin, l'animateur pourra reprendre quelques questions :
  - A-t-on reconnu facilement les personnages ? Etait-ce difficile de les jouer ?
  - Les personnages sont-ils imaginaires ou en connaît-on dans la vie ?
  - Personnellement, à quel personnage vas-tu plutôt t'identifier ?
  - Pourquoi certaines personnes trichent ? Est-ce difficile de perdre ? Pourquoi a-t-on peur de perdre ?

- Gagner en trichant, est-ce gagner ?
- Quelle est l'attitude du bon joueur ?
- Penses-tu qu'on puisse ne pas avoir de chance au jeu, dans la vie en général ?
- Quelle attitude doit-on avoir face à une personne qui triche ?
- Est-ce que la triche n'existe que dans le jeu ?
- Ne concerne-t-elle que les jeunes ?

- L'animateur invite les jeunes à rechercher les passages dans la bible et dire en quoi ces versets viennent rejoindre et éclairer leur partage :

**Proverbes 11, 3 :**

« *L'intégrité des hommes droits les guidera, mais la ruse des perfides les ruinera* »

**Proverbes 11,20 :**

« *Les cœurs tortueux sont en horreur au Seigneur, les gens intègres ont sa faveur* »

**Proverbes 10,9:**

« *Qui marchera dans l'intégrité marche en sécurité, mais celui qui suit des voies tortueuses sera puni* »

**Dt 25,13-16** « *Tu n'auras pas dans ton sac deux poids différents, un grand et un petit...c'est un poids intact et juste que tu auras...car tout homme qui commet l'injustice est une abomination pour le Seigneur ton Dieu.* »

- Toute l'équipe peut écrire une charte du bon joueur. Et pourquoi ne pas la remettre dans des lieux où l'on joue ? (maison des associations, maison de retraite, clubs ACE...)

Martine GATOUX

<b>CLAIRE TETENLÈRE</b>	<b>RENAUD REGLEAU</b>	<b>ERNEST LEBESTE</b>	<b>MATTHIEU MAGUILLEUX</b>
Claire a toujours la tête ailleurs. Elle ne connaît pas les règles du jeu et s'en moque éperdument. Elle pense toujours à autre chose. Elle n'aime pas jouer mais aime bien se retrouver avec ses amis.	Arthur aime jouer mais il faut que les consignes soient bien claires. Les règles du jeu doivent être précisées à l'avance et ne pas changer au cours du jeu. Il ne supporte pas qu'on puisse tricher.	Ernest pense être le meilleur. S'il perd, il trouve toujours un coupable: le jeu, les règles, ses voisins...il ne triche pas mais il est mauvais joueur.	Simon veut toujours gagner et ne supporte pas de perdre. Dès qu'il s'aperçoit qu'il va perdre, il met en place des stratégies pour gagner à n'importe quel prix. Il triche, change les consignes du jeu et est toujours de mauvaise foi.
<b>HERMINE VICTIME</b>	<b>PIERRETTE GUILLERETTE</b>	<b>GUSTAVE LESAGE</b>	<b>LUCE LASTUSSE</b>
Hermine pense ne jamais pouvoir gagner car elle croit que la vie ne lui apporte aucune chance au jeu. Elle subit le jeu, n'y trouve aucun plaisir. Elle joue pour se retrouver avec ses amis mais souhaiterait vraiment faire autre chose.	Pierrette aime jouer et se retrouver avec des amis. Elle aime gagner mais accepte de perdre. L'important, c'est d'avoir partagé un bon moment.	Gustave aime jouer. Il aime un climat sympathique et paisible. Il joue pour gagner mais aussi pour partager un bon moment.	Luce aime beaucoup jouer. Elle ne triche pas, respecte les consignes mais aime mettre en place des stratégies pour gagner. Mais elle accepte de bon cœur de perdre.