

Comment utiliser ce jeu de cartes

But du jeu: *BABALIBI* est un jeu didactique, animé par l'enseignant, dont le but, pour les apprenants-participants, est la construction et la narration d'histoires policières à l'aide des indications contenues dans les cartes.

Langue et niveau: langue cible, B1 minimum

Différents jeux sont possibles. Ils dépendent du niveau de la classe et du temps à disposition.

- 1) *cartes sur table*
- 2) *rami*
- 3) *simulation globale*
- 4) *autres formes de jeu selon la fantaisie de l'enseignant*

Cartes:

Les personnages

homme influent / femme influente
femme / homme riche
aventurière / aventurier
jeune homme / femme
4 témoins

Les cartes de construction de l'intrigue / énigme

4 cartes de mobiles
4 cartes de circonstances
4 cartes de relations secrètes
4 cartes d'alibis
4 cartes d'indices
1 carte victime
1 carte coupable
2 jokers

1. «cartes sur table»

La victime est définie avant de commencer; on utilise le tapis de jeu; on construit et résout une énigme mais personne ne gagne.

La classe est séparée en deux groupes: créateurs (qui inventent une intrigue) et enquêteurs (qui devront ensuite résoudre le cas en posant des questions aux créateurs, une fois le cas inventé).

Créateurs: 4 groupes de plusieurs joueurs (en fonction du nombre d'élèves) – qui choisissent leur chef de groupe, s'accordent et négocient les éléments de la narration – reçoivent chacun 5 cartes:

1 *personnage* / 1 *circonstances* / 1 *mobile* / 1 *relations secrètes* / 1 *alibi*. Le *personnage* de chacun des groupes pourra être un suspect car il a des liens avec la victime, des relations secrètes avec d'autres personnages et éventuellement un mobile; c'est le chef de groupe qui en sera responsable au moment des interrogatoires des enquêteurs.

Enquêteurs: minimum 4 joueurs; ils reçoivent les 4 *indices* et les 4 *témoins* (qu'ils désigneront parmi les créateurs), les 2 *jokers* et la carte *coupable* (qu'ils déposeront sur le personnage qui sera arrêté).

Déroulement (compter 60 à 90 minutes)

Les créateurs

La *victime*, sortie du jeu et posée en entrée, est identifiée par tous les créateurs: âge, sexe, particularités, habitudes, lieu (quelconque) de sa découverte et type de meurtre.

Les enquêteurs ont tout de suite accès à ces informations, puis ils sortent et préparent des questions et des hypothèses.

En leur absence, les 4 groupes de créateurs posent à tour de rôle une carte *personnage* qu'ils décrivent aux autres (biographies sommaires et pertinentes), puis les autres cartes reçues, posées selon le schéma du tapis de jeu, dans le sens du jeu; chaque carte posée est explicitée et racontée par celui qui la pose; les éléments peuvent être négociés dans le groupe: les actions, rôles et relations se précisent, la narration se construit. Les cartes avec les phrases plurilingues sont des contraintes de narration, les autres permettent l'invention pertinente des faits. Pour compléter la narration, les cartes *mobile* sont posées et décrites (toujours par celui qui la pose) ce qui permet de donner à chaque personnage une raison plausible d'être suspecté; mais selon les éléments apportés, racontés, inventés au fur et à mesure, les créateurs finissent par désigner (en commun accord des 4 groupes) le *coupable*. L'histoire ainsi construite doit être maîtrisée par les créateurs (un petit résumé peut être utile avant de faire entrer les enquêteurs).

Les enquêteurs

Ils rentrent à ce moment et doivent résoudre l'énigme policière. Ils interrogent les personnages (suspects?) et choisissent parmi les créateurs ceux qui seront leurs témoins (qui reçoivent alors la carte *témoïn* et doivent répondre aux questions); ils communiquent les *indices* qu'ils ont trouvés. Tout au long de l'enquête, ils doivent exposer et commenter les faits, émettre des hypothèses.

Le groupe peut être divisé en inspecteurs et journalistes, ce qui porte à différents types de questions.

L'histoire s'étoffe.

Les *jokers* servent à rendre plus cohérente et pertinente la narration (éléments de l'histoire) et aussi à obtenir des réponses en «clair» («vérités sans sous-entendus»).

Le jeu se termine lorsque les enquêteurs découvrent qui est le coupable.

Remarques

- Les témoins désignés par les enquêteurs peuvent parler dans une «autre langue» (celles inscrites sur les cartes ou une autre encore), les enquêteurs devront alors s'arranger pour interpréter; dans ce cas ils peuvent utiliser un *joker* comme traducteur;
- pour chaque partie (jouée), un titre spécifique typique de polar doit être donné par les élèves;
- un PV de l'enquête et des «chroniques judiciaires» peuvent être rédigés.

2. «rami»

La victime apparaît dans le courant du jeu.

Construction cohérente et argumentée (en 4 groupes) de l'évènement avec ses personnages.

Le «meneur» de chaque groupe reçoit 4 cartes (mélangées, *victime* et *coupable* compris); il reste une pioche de 16 cartes. Chaque meneur **tire une carte dans la pioche et se concerta avec ses équipiers, puis il pose une ou plusieurs de ses cartes en donnant des éléments de récit: le cas se construit** (création de la narration); les joueurs suivants doivent tenir compte des éléments déjà fournis et compléter de manière plausible et pertinente le récit.

- commence le jeu celui qui peut poser une série des cartes permettant un bout de narration; les joueurs suivants (ordre de jeu) doivent se brancher sur le début de récit; on peut descendre plusieurs cartes (logique du récit!) et poser des questions aux joueurs précédents;
- *victime* et *coupable* sont à désigner (par qui les a dans son «jeu») parmi les *personnages*;
- le premier groupe qui a posé toutes ses cartes et peut terminer en résolvant l'énigme – en indiquant donc le coupable - a gagné (même si toute la «pioche» n'a pas été écoulée);
- on peut donner des points aux cartes (*personnages* 4pts, *témoins* 3pts, etc., à décider avant de commencer le jeu); les autres joueurs perdent plus ou moins de points selon les cartes qui leur restent;
- les *jokers* peuvent représenter tous les types de cartes.

3. «simulation globale»

À élaborer selon les idées de l'enseignant.

4. «autres formes de jeu selon la fantaisie de l'enseignant»

- Grâce aux *jokers* (que l'on peut – ou non – utiliser), toutes les variantes et les cas de figure sont possibles (en fonction du niveau de la classe).
- On peut aussi imaginer toutes les combinaisons possibles des mots «alibi» et «Babylonia».
- Memory pour les enfants?

...

BABALIBI est un jeu ouvert, dont le succès est lié à la créativité de l'enseignant et des participants.

D'autres pistes sont pourtant possibles. Nous invitons les utilisateurs à nous exprimer leurs doutes,

suggestions et expériences, en écrivant directement aux créateurs du jeu: Mireille Venturelli

(mireilleventurelli@bluewin.ch) et Giovanni Mascetti (giovannimascetti@sunrise.ch), ou à Babylonia

(babylonia@idea-ti.ch).