

**LE GRAIN**  
 a.s.b.l.  
 19 rue du Marteau  
 1000 Bruxelles

**QUESTION**  
 de **SANTÉ** ?  
 72 rue du Viaduc  
 1050 Bruxelles

# Règles du jeu

**1.**

**MOTUS** est conseillé pour un nombre maximum de 8 joueurs.  
Il est possible de jouer plus nombreux, mais alors le déroulement est plus lent et plus pesant.

**2.**

Les cartes sont étalées sur une table de telle manière que tous les joueurs puissent les voir et y avoir accès.

**3.**

Un tour de rôle est distribué. Les joueurs ne jouent qu'à leur tour.

**4.**

Le premier joueur choisit des cartes (minimum une, maximum cinq).  
Il les dispose sur une autre table en partant d'un côté de la carte « carrefour » (octogone), placée au milieu de la table.

**5.**

Cette opération est faite sans commentaire.

**6.**

Les joueurs suivants choisissent leurs cartes et les placent, soit dans le prolongement des dessins déjà posés, soit latéralement au départ de l'un d'eux, soit à partir d'un autre côté du « carrefour ». (S'il manque de lieu de départ sur l'octogone, il est possible d'intercaler une nouvelle carte « carrefour »).

**7.**

Il est interdit de prendre des cartes avant son tour de jeu.

**8.**

Pour faire son choix, chaque joueur dispose d'un temps maximum (à convenir).

**9.**

Si un joueur veut passer son tour ou jouer à la fin du tour, il prend une carte « saute-motus ».

**10.**

Après ce premier tour qui se déroule en silence, chaque participant dans le même ordre, donne son interprétation du message des autres qu'il commente en tout ou en partie, mais ne dit rien de ses propres dessins. Un temps limité de parole peut éventuellement être décidé au départ.

**11.**

Ensuite chacun dévoile le message qu'il a déposé, et celui ou ceux qui ont utilisé un « saute-motus » en explique(nt) la raison. Avec le commentaire du dernier joueur se termine la première phase du jeu.

**12.**

Une deuxième, voire une troisième phase sont possibles. Elles comprennent comme la première, trois tours (application à chaque fois des règles 4 à 11).  
À partir de cette deuxième phase, les joueurs peuvent, s'ils le désirent, fabriquer eux-mêmes leurs cartes avec les cartes blanches ou des cartons mis à leur disposition, sur lesquels ils dessinent l'image qui leur convient.

© asbl Le Grain & asbl Question Santé. Conception : asbl Le Grain.

Renouveau graphique et production de l'édition 2010 : asbl Question Santé.

Illustrations : Muriel Logist.

# Guide de l'animateur

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'animation 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. Fassotte, C. Goor, J.J. Hercot.
4. Cathy Mayer en a réalisé tous les dessins. J. Hennot, C. Mayer, et F. Tilman en ont assuré la rédaction finale.
5. C'est une production de l'asbl Le Grain, atelier de pédagogie sociale.
6. Le jeu Motus est diffusé par l'asbl Question Santé.

© asbl Le Grain & asbl Question Santé

Conception : asbl Le Grain

Renouveau graphique et production de l'édition 2010 :  
asbl Question Santé. Illustrations : Muriel Logist.



Motus a reçu le prix 1983 du jouet éducatif, décerné par le Ministère de la Communauté française de Belgique.

## Pourquoi ce jeu ?

### 1. Un outil de langage symbolique

Imaginez les situations suivantes :

- un animateur est chargé de conduire une discussion sur un projet, discussion particulièrement passionnée ;
- 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. L'expérience montre que de véritables échanges verbaux égaux 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... On parle alors de *dysfonctionnement du groupe*.

Pourtant l'échange verbal reste le mode de communication dominant dans notre société. Il semble, en effet, le plus efficace pour conduire à une production commune, à une décision collective, à une évaluation commune.

Nous utilisons plusieurs niveaux de langage pour nous exprimer :

- *le langage descriptif* : nous disons les choses selon un discours explicite et portant sur un objet bien délimité ;
- *le langage symbolique* : nous utilisons un langage « indirect » fonctionnant par images. Certains mots, certains signes sont chargés de sens et évoquent spontanément et globalement beaucoup d'idées, de sentiments. Ce discours suggère au lieu d'expliquer et est ouvert sur des possibilités d'interprétation quasi illimitées, au-delà de l'objet représenté.

**Le jeu MOTUS a été créé pour mettre en lumière et dépasser les dysfonctionnements dans la communication et permettre l'échange entre les membres d'un groupe, grâce au langage symbolique.**

### 2. Un outil qui donne la parole à tous

Chacun sait que les échanges dans un groupe sont « faussés » par la proximité des bavards et la discrétion des timides. Il est souvent difficile de dépasser cette situation.

Grâce aux images-symboles qui s'interposent entre les personnes et grâce aux règles du jeu qui distribuent et organisent le droit de parole de manière équitable, **MOTUS tempère les bavards et aide les silencieux à 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.**

«Aux termes de la loi belge du 22 mars 1886 sur le droit d'auteur, seul l'auteur a le droit de reproduire ce livre ou d'en autoriser la reproduction de quelque manière et sous quelque forme que ce soit. Toute photocopie ou reproduction sous une autre forme est donc faite en violation de la loi».

## Que fait découvrir le jeu MOTUS ?

Le jeu **MOTUS** permet de faire différentes découvertes selon la manière dont il est utilisé.

### 1. Une première série de découvertes proviennent d'une analyse directe du contenu des messages.

#### 1.1 L'imaginaire d'un groupe sur un sujet

L'animateur, l'enseignant soucieux de travailler avec un groupe sur un sujet défini peut commencer par en donner une définition claire, qui servira de base au travail commun. Mais l'adhésion du groupe peut rester purement intellectuelle car l'individu ne fait pas immédiatement le lien entre le discours rationnel et son vécu personnel. Il peut s'ensuivre une absence de lien effectif entre le discours admis et les comportements concrets.

Grâce au jeu **MOTUS**, il est possible de diminuer cette distance en favorisant l'expression de l'imaginaire. Quelle sont les opinions, les sentiments que chaque membre du groupe véhicule sur le sujet ? Qu'est-ce que ce thème évoque pour lui ?

Répertorier cet imaginaire est fondamental pour le formateur comme pour le membre du groupe. Avoir conscience des images véhiculées par un groupe permet au formateur de prendre appui sur celles-ci dans sa démarche éducative, de même qu'il peut mieux mesurer le chemin qui reste à franchir entre l'état de conscience présent de son groupe et celui auquel il veut le mener. De plus, connaissant les sentiments que le problème suscite, l'animateur, l'enseignant peut éviter des attitudes inadéquates.

Le membre du groupe, lui, est souvent intéressé de découvrir l'expression explicite de ses impressions diffuses. Il peut ainsi mieux se situer dans la démarche éducative qu'on lui propose.

Le recueil global des impressions d'un groupe (les règles 10 et 11) peut faire l'objet d'un traitement en les regroupant sous les intitulés suivants :

- *faits/informations*, c'est-à-dire des données qui renvoient à des événements précis ;
- *opinions/jugements*, c'est-à-dire des avis qui contiennent une appréciation morale (positive ou négative) ;
- *sentiments*, c'est-à-dire des propos qui expriment ce qui est ressenti.

Le groupe a alors devant lui ce qu'il sait, ce qu'il pense, ce qu'il ressent d'un sujet, d'un thème. De multiples exploitations sont possibles à partir de ce tableau.

#### 1.2 Les opinions d'autrui

Dans des groupes, il est parfois difficile de connaître ce que pense chacun, tant la parole est accaparée par certains. L'animateur, l'enseignant qui souhaite faire apparaître l'avis de tous peut utiliser le jeu **MOTUS**.

En effet, chaque joueur s'exprime à son tour par un message visuel. Celui-ci sera nécessairement identifié publiquement, soit par les commentaires du groupe (règle 10), soit par les mises au point de son auteur (règle 11).

Plus encore, chaque membre du groupe peut, grâce aux règles du jeu, se protéger contre les interprétations abusives ou la récupération de ses avis comme cela est souvent le cas dans les échanges verbaux.

Les avis exprimés peuvent être notés (en citant éventuellement leur auteur). Le groupe a ainsi devant les yeux l'ensemble des points de vue. Il peut donc entreprendre plus facilement et plus objectivement un travail de clarification des convergences et des divergences.

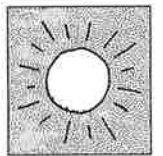
### 2. Une seconde série de découvertes proviennent d'une analyse indirecte de ce qui s'est passé dans le déroulement du jeu.

#### 2.1 La relativité des supports de la communication

Pour communiquer, nous utilisons des symboles qui servent de supports à notre pensée (mots, dessins, gestes...) et 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 ».

Ainsi le dessin suivant peut être interprété comme la représentation d'un soleil (lecture descriptive) mais peut évoquer pour certains la joie, le bonheur, la lumière, etc. (lecture symbolique).



Cet autre peut être lu au premier degré (lecture descriptive) : un réveil. Dans certain contexte cependant, il pourrait être interprété au deuxième degré (lecture symbolique) : le temps qui nous contraint, qui nous emprisonne.



Le sens accordé aux symboles varie souvent d'une personne à l'autre et d'un groupe social à l'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. Des malentendus peuvent en découler sans que les interlocuteurs sachent toujours où réside leur origine.

En invitant chaque participant à expliquer la manière dont il a perçu le message de autres et en confrontant ces interprétations avec le sens voulu par l'auteur du message, le jeu **MOTUS** met bien en évidence la polysémie (la multiplicité de sens) de nos échanges et la diversité de leur compréhension.

## 2.2 La structure du groupe

Le jeu **MOTUS** se pratiquant collectivement, il est un *bon révélateur de la cohérence ou de l'hétérogénéité d'un groupe*.

Celles-ci peuvent être dégagées à partir de plusieurs éléments :

- la convergence ou la divergence dans le contenu des messages ;
- la similitude ou la différence du « vocabulaire » utilisé, c'est-à-dire de l'usage et de la lecture qui sont faits des dessins ;
- l'imbrication ou l'éclatement des messages.

En combinant ces 3 éléments on peut faire apparaître *ce qui rapproche ou sépare les membres d'un groupe : les idées, le langage, le réseau des échanges*. L'hypothèse est que les groupes les plus homogènes sont ceux dont les membres partagent une même manière de voir qu'ils expriment dans un langage commun grâce à des échanges intenses.

## Conseils d'animation

### 1. Les différentes façons d'utiliser le jeu

L'utilisation du jeu MOTUS et son animation varieront selon le but recherché.

#### 1.1 La recherche de l'imaginaire du groupe

Dans ce cas, le thème est donné par l'animateur, par exemple par la phrase « que signifie pour vous le travail » ou « que signifie pour vous le mariage », etc. L'accent est mis, au moment des commentaires, sur le caractère projectif des dessins. Toutes les idées et tous les sentiments que les dessins évoquent sont retenus, sans se préoccuper de la concordance entre l'interprétation des membres du groupe et l'intention initiale des auteurs des messages.

Il faut noter systématiquement toutes les idées émises qui peuvent ensuite être analysées.

#### 1.2 La recherche de l'opinion d'autrui

Cette fois, le but est d'identifier clairement l'opinion de chaque participant et d'en étudier les éventuelles déformations par les autres membres du groupe. La technique d'animation varie en fonction de ce nouveau but. Le message déposé par chacun doit être clairement identifié. Les différents commentaires sont regroupés par écrit, avec le nom de celui qui l'exprime et sont comparés à l'intention donnée par l'auteur du message lui-même (s'exprimant en dernier lieu).

**ce que les autres  
joueurs disent :**

Pierre :

Martine :

Paul :

...

...

**ce que l'auteur  
du message dit :**

Jean :

#### 1.3 La recherche d'un centre d'intérêt

Il ne s'agit plus ici de connaître des idées ou des opinions sur un sujet précis mais de procéder à un sondage pour découvrir des intérêts communs à un groupe.

L'essentiel réside dans le choix de la phrase de départ qui doit enclencher l'expression. Cette fois, le thème n'est pas apporté par l'animateur mais recherché par le groupe lui-même.

Ensuite, l'animation se fait comme pour 1.1.

#### 1.4 La recherche d'idées nouvelles

L'usage proposé ici est une variante du « brain storming ». C'est une sorte de jeu de créativité consistant à faire émerger grâce à la polysémie (multiplicité de sens) des images, le plus d'idées neuves possibles. L'apport de chacun est plus prétexte à suggestion qu'à avancer une information précise. En conséquence, c'est le moment des commentaires (le point 11 des règles) qui doit être prolongé pour permettre le plus grand nombre d'associations d'idées possibles. On peut enfreindre ici la règle qui veut que chacun parle à son tour et permettre ainsi un enchaînement libre des expressions.

#### 1.5 La recherche de la structure du groupe

L'homogénéité ou l'hétérogénéité du groupe peut se découvrir par la mise à jour de la convergence ou de la divergence qu'il y a entre les membres du groupe concernant :

- le contenu des messages,
- le langage utilisé,
- la densité des échanges.

La convergence forte ou faible dans *le contenu des messages* est révélée de la manière suivante. L'animateur écrit, de préférence au tableau et au fur et à mesure des prises de parole, l'inventaire des sens donnés aux messages. Au terme du jeu, le groupe en fait l'analyse de contenu : certaines idées se répètent-elles, se recourent-elles, se complètent-elles ? Ou au contraire est-ce la multiplicité d'avis différents qui frappe ?

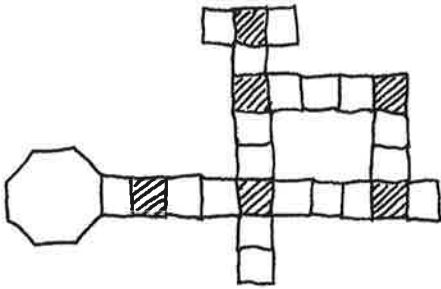
La réflexion sur *le langage* doit plutôt être menée à partir des cartes elles-mêmes. Sont-ce les mêmes genres de dessins qui ont été utilisés ou non ? Sont-ils interprétés dans le même sens ou au contraire ont-ils été compris dans de multiples sens ?


C'est une lecture « topographique » de la disposition des cartes sur la table qui permet de dégager le caractère dense ou non des *échanges*.

Deux exemples :

### Echanges denses

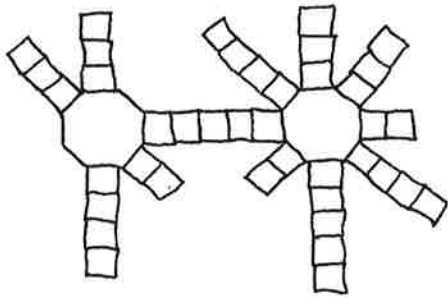
(messages imbriqués : dialogues entre les personnes)



 dessin commun à plusieurs messages

### Echanges peu denses

(messages éclatés : monologues des personnes)



Les résultats et l'observation de l'ensemble de ces phénomènes pourraient être replacés, en synthèse, dans un tableau à double entrée comme celui-ci :

#### Premier exemple :

	Fortement convergent	Faiblement convergent	Divergent
Contenu	X		
Langage	X		
Echanges			X

#### Deuxième exemple :

	Fortement convergent	Faiblement convergent	Divergent
Contenu			X
Langage		X	
Echanges	X		

Chaque exemple illustre un type différent de groupe.

Le premier groupe est composé de personnes partageant le même point de vue. Elles utilisent pour échanger entre elles un langage symbolique commun (les dessins d'un même genre sont utilisés et interprétés dans le même sens). Cependant chacun livre son message indépendamment de celui des autres.

Le second exemple est celui d'un groupe qui dialogue beaucoup (imbriication des messages), mais chaque membre dit des choses différentes et le langage utilisé n'est que partiellement commun.

### 1.6 L'intervention d'une histoire

Les dessins du jeu **MOTUS** peuvent servir de support à l'invention d'histoires. Il arrive, en effet, qu'avec des enfants très jeunes ou des personnes souffrant de difficultés d'expression, la pensée, l'imagination aillent trop vite par rapport à la capacité de dire les choses.

Les dessins peuvent alors servir à fixer les idées. La narration se fera à partir d'eux.

Dans cette ligne, le jeu **MOTUS**, est susceptible d'être utilisé selon plusieurs variantes : histoires à compléter, reconstruction d'une nouvelle histoire à partir des mêmes composantes, croisement d'histoires par croisement de certains dessins...

Il est clair que dans ce mode d'utilisation, les règles de base proposées plus haut n'ont plus cours.

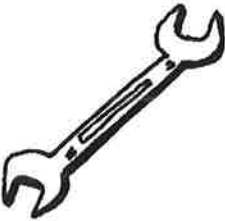
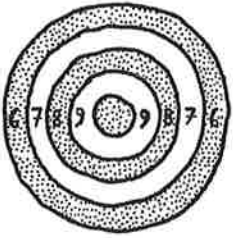
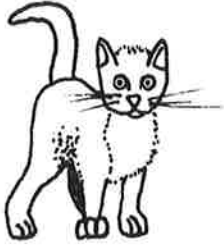
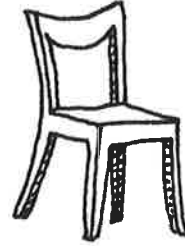
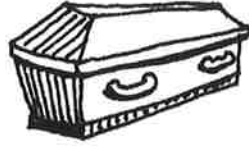
## 2. Les rôles de l'animateur du jeu MOTUS

Voici, rapidement résumés, les principaux rôles de l'animateur.

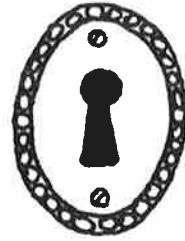
- L'animateur présente les règles et veille à leur respect. Il arbitre les interprétations divergentes de celles-ci.
- Il organise la négociation sur certains points des règles qui nécessitent une prise de décision, comme par exemple, le choix du thème, la décision de créer ou non ses propres dessins, le temps de parole, le nombre de tours de table, etc.
- Il organise les commentaires sur les cartes jouées, en veillant à ne pas laisser la parole qu'à celui dont c'est le tour, à éviter les digressions et à respecter le temps de parole.
- Il note, de préférence au tableau, l'essentiel des commentaires.
- Il anime l'analyse de ce que le jeu a révélé en fonction de la finalité qu'il a assignée au jeu.

Dans la mesure où le groupe est discipliné et où ses membres assument eux-mêmes les fonctions d'animation (respect des règles, secrétariat...), l'animateur peut anticiper l'analyse pendant le déroulement même du jeu afin de conduire celle-ci avec plus d'efficacité le moment venu.

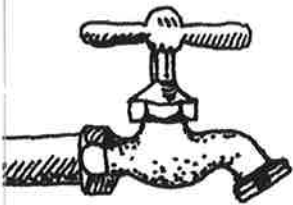
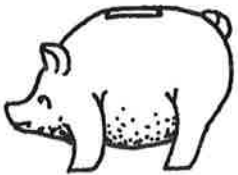
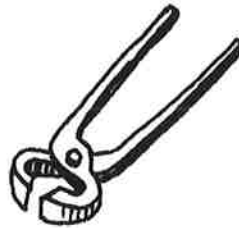
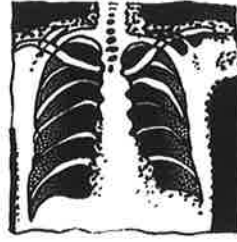
**SAUTE SAUTE SAUTE SAUTE SAUTE**  
**MŌTUS MŌTUS MŌTUS MŌTUS MŌTUS**







大花牛



13

