

3'20''

Le jeu

INTRODUCTION

"On ne peut pas ne pas communiquer"

Le jeu présenté ici est un jeu collaboratif, à deux joueurs, qui a été développé, au départ d'une expérience de communication très problématique, dans le but bien spécifique de fournir un cadre favorable à l'expérience ludique se voulant elle-même propice à la communication entre les deux protagonistes.

Issues d'une réflexion aux allures initiales de rumination stérile, étant donné la nature vraisemblablement pathologique de la relation au sein de laquelle elle a vu le jour, il ne faut pas s'étonner que les règles apparaissent comme assez extrêmes, a minima particulièrement farfelues.

RÈGLES

Les éléments du jeu

- Nombre de joueurs : deux
- Accessoires :
 - Un petit sac à dos
 - Une balle de tennis, (de tennis de table, de squash, un frisbee, un volant de badminton, un truc qui s'échange quoi...)
 - Un minuteur (sur smartphone par exemple)
 - Une gourde ou une bouteille d'eau, idéalement même une gourde thermos remplie de café très chaud, symbolisant une cafetière
 - Deux gobelets, symbolisant des tasses à café.
- La bouteille d'eau, ou la gourde représente en fait une cafetière italienne, qu'il y aura lieu de préparer par la pensée en s'imaginant suivre la séquence des 7 étapes suivantes :
 1. Dévisser les deux parties de la cafetière,
 2. Prendre le café moulu dans le frigo,
 3. remplir un petit récipient en verre servant de mesure pour la quantité d'eau nécessaire pour remplir le réservoir,
 4. verser le contenu du verre dans la partie réservoir de la cafetière,
 5. poser sur l'orifice supérieur du réservoir un élément contenant un filtre ainsi qu'un compartiment prévu pour accueillir le café moulu,
 6. Remplir le compartiment adhoc de café
 7. visser la partie supérieure de la cafetière sur le réservoir.
- Contexte : balade silencieuse dans un lieu calme, à l'écart de la foule, là où l'on se sent libre de parler.
- Préalable :
 - Celui des deux qui a le premier connaissance de ce jeu et de ses règles propose à l'autre de les découvrir
 - S'ils s'accordent pour y jouer, ils planifient une marche silencieuse.

La symbolique des éléments du jeu, des mots et des gestes

Toute la symbolique, qui va suivre, complètement abracadabrantesque, n'est que le résultat de la réflexion délirante d'un type qui ne sait par où prendre son problème de communication avec une personne dont l'attitude face à la notion d'échange lui échappe complètement.

Dans le cadre du présent jeu :

1. La balle de tennis symbolise le droit à la parole, celui qui détient la balle a le droit à la parole.
2. Le café symbolise les informations délivrées quand l'un des deux joueurs parle. Préparer le café signifie donc préparer ce que l'on va dire.
3. Au dessus de la règle qui attribue le droit à la parole à un des deux joueurs, il y a une règle qui surplombe le tout : la règle du silence. Si à un moment donné le silence est de mise, même le joueur qui détient la balle ne peut pas en faire usage à ce moment-là. Pour pouvoir prendre la parole, il faut que la règle du silence soit levée. Par défaut, la règle du silence s'applique.
4. Déguster le café, à deux évidemment, c'est partager un café, symbolise, **dans le cas présent**, partager un moment où l'un des joueurs parle, et l'autre écoute. L'enjeu est de favoriser la communication. Il faut donc cadrer clairement les choses, et rappeler que le fait d'écouter est une attitude active autant que celui de parler. Le partage d'un café n'est donc pas un échange en tant que tel, c'est des allers-retours comme dans une partie de tennis. Le partage d'un café n'est qu'un aller, qu'un lancer de balle. Pour qu'il y ait échange au sens propre du terme il faut partager plusieurs cafés les uns à la suite des autres.
5. Le gobelet d'eau symbolise une tasse de café (on peut aussi avoir emporté un thermos de café, dans ce cas, le café est du café ;-). On ne se balade pas dans la nature avec des tasses à café). Le fait qu'il y ait du café dans la tasse (de l'eau dans le gobelet) suppose qu'il y ait quelque chose à dire. Mais seul le fait de déguster le café signifie que l'on dit les choses. Tant que la tasse reste pleine, c'est que rien n'a été dit.
6. Le petit rituel, en silence, de préparation de la cafetière mentale a pour sens d'aménager une période de transition entre le moment où un des joueurs reçoit la balle et le moment où le temps chronométré démarre. Pendant cette période de transition, le joueur qui détient la balle concentre son esprit sur des images prédéfinies. Ce qui est propice à remettre les compteurs à zéro quant au contenu de la parole suivante. Le « go » pour la réflexion n'est pas encore donné. Le joueur qui a la parole ne doit pas obligatoirement répondre aux propos tenus lors du moment de partage du café précédent, l'éventuel attitude de changement récurrent de sujet est une information en soi concernant la qualité

de l'échange, qui pourra faire l'objet de réflexions de fin de partie (éventuellement lors d'un débriefing à deux).

7. A l'enclenchement du minuteur, démarre la période dédiée à préparer le café. Il s'agit donc d'un temps imposé pour réfléchir, et favoriser la qualité du propos qui sera tenu, mais sans garantie de résultat.
8. Au retentissement de la sonnerie du minuteur, la règle du silence est levée, mais uniquement pour celui qui détient la balle. (Souvenons-nous la balle symbolise le droit à la parole, seul celui qui la détient peut donc faire usage de ce droit.)
9. Lorsque le café est prêt, la cafetière est brûlante, le café aussi. Celui qui veut entamer la dégustation du café (cad faire usage de son droit à la parole) doit faire attention de ne pas se brûler ni brûler son camarade de jeu. Le café se déguste à deux. Si la parole (le café) est trop chaud(e) pour celui qui l'émet, elle l'est aussi pour celui qui la reçoit. Il y a lieu de gérer le flux d'informations (de café). Cette gestion est laissée à discrétion du joueur qui détient la balle.
10. Le café se déguste à deux, donc, chacun doit pouvoir influencer sur le cours des choses. Chaque fois que celui qui écoute souhaite boire une gorgée de café (ce qui pourrait par exemple correspondre au fait qu'il vient de prendre connaissance d'une chose importante, ou simplement pour marquer un temps d'arrêt et se synchroniser) les deux joueurs prennent une gorgée de café. (Ce qui permet d'imaginer que l'on vide la tasse)
11. Lorsque la tasse est vide, la balle (le droit à la parole) doit changer de camps. Et l'échange se poursuit.
12. Le joueur qui détient la balle peut refuser de faire usage de son droit à la parole, dans ce cas tout le monde a perdu, puisque le jeu est bloqué. La partie de tennis s'arrête.
13. Si tout se passe bien, à savoir, les deux joueurs font usage de leur droit à la parole quand celui-ci lui est donné, la partie en cours (le set) s'arrête quand la cafetière est vide. Le fait que la partie se clôture par une victoire dépend de la qualité des échanges.
14. Si les joueurs le souhaitent, une deuxième cafetière peut être préparée mais cela à condition soit qu'une deuxième bouteille d'eau soit disponible, soit qu'une fontaine se trouve à proximité et que l'on puisse remplir la bouteille vide.
15. Si aucune des deux conditions n'est remplie, la suite de la partie aura lieu un autre jour. Parfois la pluie interrompt le jeu.
16. A la fin de la partie (ou du set), la règle du silence est levée pour les deux joueurs, un débriefing d'après match est vivement conseillé.

La séquence

- Démarrage :
 - Au cours de la marche, après avoir suffisamment savouré le silence en présence de l'autre, et lors d'un **échange de regards**, les deux marcheurs s'accordent sur le fait de commencer le jeu.
- Séquence :
 - a. Un des deux joueurs tend la balle de tennis à l'autre, toujours en silence :
 - i. Soit le plus âgé des deux, si les deux personnes ne se connaissent pas
 - ii. Soit celui des deux qui habituellement parle le plus (rappelons que dans le cas de deux personnes qui se connaissent, ce jeu n'est destiné qu'aux « couples » dont le fonctionnement est intrinsèquement sain.
 - b. Celui-ci la garde en main. Et doit alors, mentalement, préparer la cafetière en s'imaginant suivre les 7 étapes déjà décrites.
 - c. Celui qui a tendu la balle s'assure, d'un **échange de regards** et toujours en silence, auprès de l'autre que sa cafetière mentale est prête.
 - d. Après confirmation, il lance sous les yeux de son camarade de jeu le minuteur réglé sur 3'20, pour préparer le café.
 - e. A partir de là, la marche reprends son cours. Le silence est toujours de mise jusqu'à ce que le café soit prêt (sonnerie du minuteur).
 - f. Au retentissement de la sonnerie du minuteur, les deux joueurs marquent un temps d'arrêt et se **regardent dans les yeux** un court instant. Le joueur qui tient la balle en main la range dans son sac.
 - g. Un des deux joueurs ouvre la bouteille d'eau comme pour s'assurer que le café est prêt. Les deux joueurs s'accordent, **d'un échange de regard**, pour conclure qu'il l'est. Eventuellement, ils se versent déjà mutuellement une tasse de café chacun (comprenez, un demi gobelet, cad suffisamment pour permettre une dégustation suffisamment longue et pas trop pour ne pas gêner la marche en risquant de renverser du café)
 - h. La marche reprend, la règle du silence est levée, mais uniquement pour celui qui détient la balle.
 - i. Lorsque celui-ci souhaite rompre le silence, il s'arrête, et **capte le regard** de son compagnon de jeu. Celui-ci lui sert une tasse de café, sauf si c'est déjà fait (voir 2 points en arrière), et celui qui détient la balle prend une petite gorgée de café (d'eau en fait, et prend la parole).
 - j. A moins d'avoir attendu suffisamment longtemps pour que le café ait refroidit, il ne le déguste que par petites gorgées.
 - k. Si l'autre joueur pense que le café est encore trop chaud, il peut demander confirmation à son compagnon de jeu **par contact visuel**. Il ne faut pas se brûler la langue ni celle de l'autre joueur.

- I. Lorsque la tasse est vide, le joueur qui a initié la dégustation du café rend la balle à son compagnon de jeu, et la séquence recommence, dans le sens opposé, la partie de tennis continue. La symétrie des échanges est assuré.
- Fin :
La partie de tennis, ou peut-être simplement le premier set, se termine lorsque la cafetière est vide. Le cas échéant, une autre cafetière peut être préparée (si une deuxième bouteille d'eau est disponible ou si on est en mesure de remplir la première parce qu'il y a une fontaine à proximité) et relancer la partie pour le set suivant. Les sets pouvant évidemment s'étaler sur plusieurs jours. Parfois la pluie interrompt la partie, qui en aucun cas n'est un match. Il ne peut y avoir de gagnant ou de perdant isolé. Soit les deux s'en sortent gagnants, soit perdants. Au pire peut-il y avoir un désaccord entre les parties concernant le fait que le jeu ait permis ou pas de faciliter la communication.

Copyright © 2026, Paul Guldin, tous droits réservés.

Avertissement : Les règles de ce **jeu** mettent en scène une façon ludique d'expérimenter une certaine forme de communication. Elles sont proposées à titre purement d'ordre **récréatif**. Ce jeu ne peut remplacer un outil thérapeutique donnant lieu à un avis médical. L'activité proposée par ce site ne constitue pas un exercice de la médecine.