



TANGLE FICTION

TANGLE FICTION

Tangle Fiction est un jeu coopératif. Il est conçu pour une classe de niveau Secondaire II d'au moins 12 élèves. La partie dure deux périodes scolaires (environ 90 min). L'enseignant-e est arbitre. Les élèves, répartis en quatre groupes, incarnent les membres de quatre peuples fictifs aux visions du monde distinctes, appelés à entrelacer – *to tangle* – leurs destinées.

RÔLE DE L'ARBITRE ET UTILISATION DU LIVRET

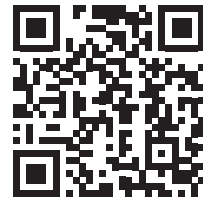
En tant qu'arbitre, vous veillez au bon déroulement du jeu. Ce livret a été conçu pour vous accompagner dans cette tâche. Les passages surlignés en vert sont destinés à être lus à voix haute: ils fournissent, à chaque étape, les informations et les consignes nécessaires au déroulement de la partie.

Prenez connaissance du livret avant la séance en classe afin de vous familiariser avec les différentes étapes ainsi qu'avec votre rôle au cours de la partie.

Du matériel de jeu indispensable ainsi que des ressources supplémentaires sont accessibles en scannant le QR code figurant sur cette page. Vous y trouverez notamment une piste audio qui marque la durée de chaque Âge, qui peut être utilisées pour immerger les joueur-euses dans l'ambiance du jeu et rythmer les différentes phases de la partie.

Sur la page internet du projet, accessible en scannant ce QR code, vous trouverez:

- des informations sur le projet
- des ressources documentaires
- le matériel de jeu numérisé
- une vidéo de présentation du jeu



LES TROIS ÂGES

Âge de la naissance (20-25 min)	p. 09
Étape 1. Aménagement du continent, début de la partie	
Étape 2. Tableau des éléments	
Âge de la découverte (10-15 min)	p. 12
Étape 1. Envoi des Diplomates	
Étape 2. Rappel des Diplomates	
Âge des défis (35-45 min)	p. 14
Étape 1. Début du premier défi	
Étape 2. Fin du premier défi	
Étape 3. Début du second défi	
Étape 4. Fin du second défi et de la partie	

Âge de la naissance

Chaque groupe, guidé par un paquet de cartes, se familiarise avec le mode de pensée du peuple qu'il représente. Il est important que chaque groupe assimile les règles de comportement de son peuple.

Chaque groupe dispose d'une fiche de peuple spécifique.

Âge de la découverte

L'arbitre donne les consignes. Les Diplomates, désigné-es par une carte, rendent visite à un autre groupe. Ils et elles reviennent ensuite dans leur groupe pour raconter ce qu'ils ont appris.

Âge des défis

Les groupes devront résoudre deux problèmes successifs. L'arbitre distribue les deux dernières cartes par groupe pour le premier défi et donnera des instructions pour le second.

LE TABLEAU DES ÉLÉMENTS

Il s'agit d'une composante essentielle du jeu. Durant l'Âge de la naissance, vous devrez recueillir les informations nécessaires et les inscrire sur un tableau noir/flipchart/écran. Chaque groupe choisira l'un des éléments, tout en prenant en compte les trois autres. Le tableau des éléments est commun aux quatre groupes et figure sur chaque fiche de peuple. Les intitulés des cases, cependant, diffèrent.

Exemple de tableau des éléments rempli (les couleurs des cases indiquent quel groupe choisit son contenu):

BANANES	PIERRES D'ASTÉROÏDES
FOURMIS	TOURNESOLS

LES QUATRE PEUPLES

Il est important que l'arbitre connaisse les caractéristiques principales des quatre peuples afin de pouvoir répondre à d'éventuelles questions. Les éléments suivants vous suffiront.

GROUPE ROSE

Cette **société** est la plus proche de la société occidentale moderne. Le mot «Nature» y désigne tout ce qui n'est pas humain et les êtres humains sont considérés comme les seuls dotés d'une conscience. La Nature est un ensemble de ressources que les humains exploitent, domestiquent et, parfois, protègent (par exemple: défendre le blé contre les insectes ou la volaille des virus). Ce groupe désignera une **ressource** qu'il utilise tout en devant la protéger (carte n° 8) ainsi que la manière dont cette protection s'exerce (carte n° 10). Cette ressource est l'élément qui figurera dans la case **en haut à droite du tableau**.

GROUPE BLEU

Pour cette **communauté**, le monde est fortement hiérarchisé. Il est dominé par certains humains et des êtres surnaturels. Tous les êtres sont reliés par des liens de ressemblance et de différence. Ces liens permettent à des **forces** de circuler, forces que les humains peuvent connaître et maîtriser (par exemple: l'influence des astres sur les comportements ou les pierres qui soignent). Ce groupe désignera un être dont la force donne du courage (carte n° 8) ainsi que la manière dont on peut s'en servir (carte n° 10). Cet être est l'élément qui figurera dans la case **en haut à gauche du tableau**.

GROUPE JAUNE

Cette **tribu** communique avec tous les êtres, car chacun possède un esprit (humains, animaux, plantes, matières). Pour ces êtres, il est vital d'entretenir des relations équilibrées. Ils communiquent entre eux à travers les rêves (par exemple: un chevreuil annonçant qu'il va se laisser tuer ou un champignon révélant à quel endroit de la forêt on peut le cueillir). Ce groupe désignera un **esprit** végétal qui se montre généreux envers les humains depuis l'origine de la tribu (carte n° 8) ainsi que la manière dont cette générosité se manifeste (carte n° 10). Cet esprit est l'élément qui figurera dans la case **en bas à droite du tableau**.

GROUPE VERT

Ce **clan** est composé de membres humains et non-humains partageant des qualités et des défauts, physiques ou psychiques (par exemple: la souplesse du guépard, de la fougère et de la rivière). Ces caractéristiques ont été transmises par le Grand Ancêtre. Les non-humains appartenant au clan sont donc considérés comme faisant partie de la même famille que les membres humains (les joueur-euses). Ce groupe désignera l'**entité** qui est leur emblème parce qu'elle ressemble au Grand Ancêtre (carte n° 8) ainsi que les qualités et défauts qu'elle représente (carte n° 10). Cette entité est l'élément qui figurera dans la case **en bas à gauche du tableau**.

LES CARTES

Les quatre paquets de cartes suivent la même structure. Voici les cartes les plus importantes:

Présentation du peuple (cartes n° 2 à 4): ces cartes fournissent des informations sur la vision du monde de chaque peuple.

Commandements (cartes n° 6 et 7): chaque peuple doit obéir à quatre commandements absolus. Ils figurent aussi sur les fiches.

Élément (cartes n° 8 à 10): chaque groupe doit choisir un élément qui sera ajouté au tableau des éléments. La carte n° 10 donne la consigne «Informez l'arbitre». Les groupes vous diront l'élément qu'ils ont choisi et où il se trouve sur la carte du continent. S'ils ne le font pas spontanément, allez chercher l'information.

Cartographe (cartes n° 12 et 14): la carte n° 12 désigne un Cartographe. La personne désignée sera chargée d'annoter la carte du continent lorsque la consigne sera donnée. Il faut parfois rappeler ce dernier point aux joueur·euses qui n'ont pas lu le texte en entier.

La carte n°14, «Jeton pour le Cartographe», donne le droit d'ajouter une information sur le continent. Ce jeton ne peut être utilisé qu'une seule fois et doit être donné à l'arbitre après utilisation. L'arbitre peut refuser un ajout si celui-ci nuit au bon déroulement du jeu (par exemple: un barrage qui coupe complètement une rivière).

Diplomate (carte n° 15): cette carte désigne un Diplomate. La personne désignée partira à la rencontre d'un autre peuple lors de l'Âge de la découverte.

Réflexion sur les éléments (cartes n° 17 à 19): trois cartes commentent les trois cases du tableau qui n'ont pas été définies par le groupe concerné.



Le vocabulaire utilisé dans les cartes varie selon les groupes.

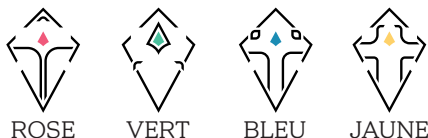
Jeu	rose	bleu	vert	jaune
Peuples	société	communauté	clan	tribu
Éléments	ressources	forces	entités	esprits
Spécialistes	Savants Savantes	Mages	Devins Devineresses	Chaman Chamane



Matériel

Dans la boîte de jeu:

- 4 paquets de cartes, un par peuple, se distinguant par leur logo:



- 1 livret de l'arbitre

Matériel additionnel pour chaque partie:

- 4 fiches de peuple et 4 doublons du tableau des éléments: à télécharger (QR code au début du livret) et à imprimer en A4, recto seulement; chaque fiche (avec son doublon) correspond à l'un des paquets de cartes (voir logo);
- 1 tableau noir ou blanc/flipchart/écran interactif;
- De quoi écrire pour chaque groupe;
- Du papier brouillon (facultatif).

Mise en place de la partie

Divisez les joueuses en 4 groupes, chaque groupe installé autour d'une table.

Pendant que les groupes s'installent:

- dessinez un patatoïde au tableau. Ce sera le continent, habité par les 4 peuples.
- vérifiez que les cartes de chaque paquet soient dans l'ordre (les cartes sont numérotées). La carte n°1 doit se trouver, face cachée, sur le haut du paquet.
- retirez les deux cartes «Défis» de chaque paquet et gardez-les.

Étape 1 – Aménagement du continent, début de la partie

Dans ce jeu, vous allez raconter l'histoire du continent. Mais avant de commencer, il faut rendre ce continent un petit peu plus concret. Chaque groupe va proposer un élément naturel à ajouter au continent. Ça peut être une rivière, un arbre, une forêt, un marais, un désert, etc.

Dessinez les éléments choisis par les groupes. S'il n'y a pas de montagne, ajoutez-la.

Ce continent est habité par quatre peuples différents. Ces quatre peuples n'ont pas du tout la même vision du monde. Ils considèrent le monde et les choses qui les entourent différemment. Ils se comportent, dans leur vie de tous les jours, de manière très différente. Ils ont chacun des règles qui leur sont propres. Ces quatre peuples ne se fréquentent pas, même s'ils savent qu'ils ne sont pas seuls.

Vous êtes des humains qui appartiennent à l'un de ces peuples. Au fil du jeu, vous allez rencontrer les autres peuples, apprendre à les connaître et à échanger avec eux. Ce jeu est un jeu d'alliance et d'entraide. Le but est de coopérer. Il n'y aura pas d'affrontement, pas de guerre.

Chaque groupe va recevoir un paquet de cartes. Ces cartes vont vous guider pendant la première étape, celle de l'Âge de la naissance. Vous allez vous familiariser avec la manière de penser et de vivre de votre peuple et vous les approprier. Ne mélangez pas les cartes quand vous les recevez! Elles sont numérotées et dans l'ordre. Vous allez les lire l'une après l'autre et elles vont vous guider étape par étape. Chaque groupe aura aussi une fiche de peuple. Les cartes vous diront quand et quoi écrire sur la fiche. Une autre page vous permettra de dupliquer certains renseignements. Cela sera utile à un moment donné. Tout le monde commence en même temps donc attendez le signal avant de lire la première carte! Vous avez 20 minutes pour l'étape de l'Âge de la naissance, et il y a 20 cartes.

Distribuez les cartes, les fiches et leur doublon. Attention à distribuer la fiche et le doublon qui correspondent au paquet de cartes! Donnez le départ.

Étape 2 – Tableau des éléments

Chaque groupe choisit le contenu de l'une des quatre cases du tableau des éléments. Il remplira les autres selon les instructions de l'arbitre.

Une fois que vous aurez réuni les quatre éléments et leur localisation sur la carte du continent, tracez un tableau de quatre cases à côté du continent et inscrivez chaque élément dans la bonne case. Ensuite, annoncez le contenu du tableau des éléments en précisant où se trouve chaque élément sur le continent.

Il est possible que les groupes choisissent un endroit qui n'est pas encore situé sur le continent (par exemple une forêt). Dans ce cas, inscrivez-le (dessinez une forêt).

Les éléments choisis peuvent être très variés, mais ne vous inquiétez pas: tous les éléments naturels peuvent fonctionner. En cas de doute, questionnez le groupe qui a choisi l'élément difficile et laissez leur imagination régler le problème. Vous pouvez aussi préciser que l'élément doit être accessible à tous les peuples. Si un groupe arrive à la carte n° 17 avant la présentation du tableau des éléments, il doit patienter un petit peu.

Lorsque vous avez réuni les informations concernant les quatre éléments:

Vous avez tous commencé à remplir le tableau qui est sur votre fiche de peuple. Chaque groupe a choisi le contenu d'une case. J'ai reproduit ce tableau ici. Vous pouvez maintenant copier le contenu des cases. Attention, les choses doivent être exactement au même endroit.

Lisez le tableau des éléments, en précisant quel élément est dans quelle case, et où il se trouve sur le continent.

Exemple: «Pour tout le monde, en haut à gauche ce sont les bananes, qui poussent particulièrement bien au pied du volcan».



Tous ces animaux, végétaux, minéraux et autres éléments sont présents sur le continent et sont accessibles. Tous les peuples les connaissent depuis bien longtemps. Aucun peuple n'est capable de monopoliser un élément. Aucun peuple n'est identifié à un des éléments, aucun peuple n'est le peuple de [...]

Dans notre exemple: «Aucun peuple n'est le peuple des bananes».

Vous entretenez des relations particulières avec ces éléments. Ces relations sont décrites dans le tableau qui figure sur votre fiche. Les dernières cartes de votre paquet vous donneront aussi plus d'informations à ce sujet. Vous pouvez continuer.

Indiquez le temps restant.

À la fin des 20 minutes ou lorsque tous les groupes ont terminé, passez à l'Âge de la découverte.



Étape 1 - Envoi des Diplomates

C'est la fin de l'Âge de la naissance!

Votre peuple est maintenant bien installé sur le continent. Vous vous connaissez bien, et vous connaissez bien la faune, la flore et tout ce qu'il y a autour de vous. Maintenant que vous êtes à l'aise, c'est le moment de partir à la découverte des autres peuples qui habitent ce continent!

Nous sommes maintenant dans l'Âge de la découverte! Chaque peuple va envoyer un Diplomate à la rencontre d'un autre peuple. Mais avant ça, relisez bien vos quatre commandements et la devise qui figure sur votre fiche.

Après quelques minutes:

Votre Diplomate a été désigné-e par les cartes. Chaque Diplomate va rendre visite à un autre peuple en prenant avec lui la fiche de peuple. Chaque Diplomate a deux objectifs: découvrir ce peuple et présenter son propre peuple. Pendant ce temps, celles et ceux qui restent à domicile vont donc accueillir un Diplomate et auront exactement les mêmes objectifs: découvrir le peuple dont vient ce Diplomate et présenter leur propre peuple. Cette étape va durer 5 minutes, puis les Diplomates rentreront chez eux. Vous aurez un petit moment pour mettre en commun ce que vous avez appris. Vous aurez donc des informations sur deux des trois autres peuples.

Faites tourner les Diplomates dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueur·euse·s ne savent pas toujours comment commencer la discussion avec le peuple qu'ils rencontrent. Vous pouvez leur proposer ces questions:

- Comment s'appelle votre peuple?
- Quelle est votre devise?
- Parmi les éléments du tableau, lequel est le plus important pour vous?

Étape 2 - Rappel des Diplomates

Une fois les 5 minutes écoulées:

C'est la fin de leur mission, les Diplomates peuvent rentrer chez eux. Vous avez quelques minutes pour discuter de ce que vous avez appris sur les autres peuples.

Après 3 minutes, passez à l'Âge des défis.



ÂGE DES DÉFIS - PREMIER DÉFI Durée: 25 min environ.

L'arbitre distribue les deux dernières cartes de chaque paquet, mises à l'écart avant le début de la partie.

Le premier défi est décrit sur les deux cartes. La résolution de ce défi nécessite l'aide d'un ou plusieurs autres groupes. Les joueur-euses vont se déplacer pour aller négocier. Chaque groupe doit atteindre, en 15 minutes, l'une des solutions proposées par les cartes.

Étape 1 - Début du premier défi

C'est la fin de l'Âge de la découverte! Votre peuple se sent encore plus à l'aise sur ce continent puisque maintenant vous connaissez aussi une partie des peuples voisins. Vous avez peut-être même commencé à établir des relations amicales.

Et heureusement, car nous entrons maintenant dans l'Âge des défis! Chaque peuple est touché par une crise sans précédent! Chacun des groupes va recevoir deux cartes. La première carte décrit votre problème. La deuxième vous propose deux solutions. Vous devrez atteindre au moins une de ces deux solutions en 15 minutes!

À partir de maintenant, tout le monde peut se déplacer, les Diplomates et les autres.

Tout le monde commence en même temps donc attendez le signal avant de lire les cartes!

Distribuez les cartes aux groupes correspondants (voir couleur et logo) et donnez le départ.

Après avoir distribué les cartes, passez dans les groupes pour vérifier qu'ils ont bien compris le problème qu'ils doivent régler. Vous pouvez leur poser des questions pour les aider à réfléchir et à intégrer ce problème dans le monde qu'ils ont créé. Par exemple: quel est votre problème? comment vous affecte-t-il? par quoi est-il causé?

Lors des négociations, vous pouvez suggérer aux groupes de relire leurs commandements et leur devise, si vous trouvez qu'ils s'en éloignent.

Étape 2 - Fin du premier défi

À la fin des 15 minutes, renvoyez tous les joueur-euse-s dans leur groupe (sauf celles et ceux qui auront déménagé). Vous pouvez faire un petit tour des problèmes rencontrés et résolus (ou non) par chaque groupe. Si le temps manque, ce tour peut être sauté.

Bravo à tous ceux et à toutes celles qui ont résolu leur problème! On va faire un petit tour des crises que vous avez dû affronter. J'aimerais que chaque groupe nous dise quel était son problème et comment il l'a réglé.

Il est possible qu'un groupe n'ait pas réussi à résoudre son problème dans les 15 minutes. Ce n'est pas grave pour le déroulement du jeu. Les conséquences se prolongent dans le second défi.

Le second défi touche le continent tout entier et est introduit par l'arbitre. Chaque groupe réfléchit à la façon dont son peuple est affecté et aux problèmes qu'il doit régler. Il faut qu'au moins deux peuples travaillent ensemble pour chaque solution proposée.

Étape 3 – Début du second défi

Le second défi est un séisme qui crée une faille, séparant en deux le continent.

Voici une liste des conséquences de cette catastrophe. Certaines dépendent de la géographie du continent. À vous de voir si elles sont applicables ou non.

- Une faille sépare le continent en deux, idéalement en laissant deux peuples et deux éléments du tableau de chaque côté (OBLIGATOIRE);
- Des éboulements, des avalanches et autres glissements de terrain sur les flancs de la montagne et jusqu'au pied de la montagne (OBLIGATOIRE);
- Un tsunami (OPTIONNEL, peu pertinent si aucun peuple n'est proche de la mer);
- S'il y a une rivière et qu'elle est coupée par la faille, la faire tomber dedans, son cours est interrompu;
- S'il y a un volcan: éruption et nuage de cendres;
- Si une Académie a été construite: la toucher avec la faille, un éboulement, une avalanche, une éruption, etc.

Vous sortez tout juste d'une crise importante, dont vous subissez encore les effets. Cette épreuve vous a beaucoup coûté, mais elle a permis la création de certains échanges avec d'autres peuples.

Vous pensez pouvoir souffler un petit peu maintenant que cette crise est passée mais... le sol commence à trembler... C'est un séisme! Et il touche le continent entier?

Vous allez décrire concrètement les conséquences de ce séisme. Vous pouvez le faire en posant des questions aux joueur-euse-s: «Que se passe-t-il en montagne lorsque la terre tremble?»; avalanche/éboulement.

Et la terre tremble tellement, que le continent se sépare en deux! Une immense faille le traverse.

Dessinez la faille, les avalanches ou les éboulements, les dégâts causés par les éruptions, les tsunamis, etc.

Maintenant, j'aimerais que chaque groupe réfléchisse à la façon dont il est touché par cette catastrophe et identifie son problème principal. Regardez bien aussi où sont les éléments du tableau par rapport à cette faille.

Pour ceux qui n'ont pas réussi à régler leur premier défi, il est toujours d'actualité. Réfléchissez comment il évolue avec cette nouvelle catastrophe.

Laissez un petit moment pour que chaque groupe réfléchisse, puis interrogez-les. Écrivez les problèmes au tableau noir/flipchart/écran (en mots-clés). Vous pouvez aussi ajouter le signe correspondant à chaque groupe à côté de son problème. Si un groupe refuse de trouver un problème, ou s'il dit que tout va bien pour lui, attribuez-lui un problème. Par exemple: «Très bien, alors c'est moi qui décide. Vos bâtiments n'ont pas survécu à la secousse et se sont écroulés. Vous avez beaucoup de blessés et plus d'hôpitaux, puisqu'ils se sont aussi effondrés.»

Pour réussir le jeu, vous devez résoudre TOUS les problèmes. Et pour chaque solution, il doit y avoir au moins deux peuples qui travaillent ensemble.

Vous avez 10 minutes pour résoudre tous ces problèmes!

Étape 4 - Fin du second défi et de la partie

À la fin des 10 minutes, renvoyez tous les joueur-euses dans leur groupe (sauf celles et ceux qui auront démenagé).

Faites un petit récapitulatif des problèmes: prenez les problèmes listés au tableau un à un, et demandez au groupe concerné comme il l'a réglé.

Si tous les problèmes sont réglés, c'est une victoire ; dans le cas contraire, c'est une défaite collective.

Lisez le texte ci-dessous correspondant aux résultats.

Texte à lire SI C'EST RÉUSSI = tous les problèmes sont réglés

Félicitations à tous et toutes! Vous avez réussi à vous allier face à cette catastrophe continentale. Vous avez montré que vous savez collaborer avec des gens qui pensent différemment de vous pour survivre face à une catastrophe. Quels que soient les défis que vous devrez relever par la suite, vous savez que vous pouvez compter sur les peuples voisins.

Dans 1000 ans, on se souviendra encore de cet épisode, et on racontera comment vos peuples se sont alliés malgré leurs différences! Vous pouvez être fier-ères et vous applaudir!

Texte à lire SI C'EST RATÉ = tous les problèmes ne sont pas réglés

Malheureusement, vous n'avez pas réussi à régler tous les problèmes. Le continent, très affecté par ce séisme catastrophique, entre dans un Âge sombre. Durant cette période, les quatre peuples perdent contact, trop occupés à survivre. Mais n'ayez crainte! Dans un siècle ou deux, ces peuples se redresseront et partiront une nouvelle fois à la découverte du continent.

Vous pouvez quand même vous applaudir, vous y étiez presque!

S'il reste du temps: suggestions de discussions

Voici quelques pistes de réflexion à explorer avec les élèves:

- Avez-vous remarqué les différences entre les groupes?
- Quel peuple avait la vision du monde la plus proche de la nôtre (Europe, monde occidental)? Réponse: **rose**.
- Est-ce que ces différents peuples vous ont fait penser à d'autres choses? À des séries ou des films que vous connaissez?

Les quatre peuples que vous avez incarnés sont inspirés de peuples qui existent bel et bien sur la Terre. Notre propre histoire européenne comporte des éléments hérités d'au moins deux d'entre eux. Les anthropologues d'aujourd'hui leur ont donné des noms: les naturalistes (nous, les roses), les analogistes (bleu), les animistes (jaune) et les totémistes (vert).



CRÉDITS

Tangle Fiction a été développé dans le cadre d'un projet Agora subventionné par le Fonds national suisse (FNS) en 2025-2026.

ÉQUIPE DU PROJET

Requérante principale:
Danielle Chaperon (Unil)
Co-requérante:
Delphine Rivier
(enseignante Secondaire II)
Chargée de projet:
Lara Bietenholz
(Musée Suisse du Jeu).

PARTENAIRES

Selim Krichane
(Musée Suisse du Jeu),
Colin Pahlisch
(Centre de compétences
en durabilité de l'Unil).

CONCEPTION DU JEU

Pierre Saliba,
Grégory Thonney
(Association Ars Ludendi).

GRAPHISME

Célian Jelski
(Unicom, service
de communication,
d'événementiel
et d'audiovisuel de l'Unil).

IMPRESSION

La Repro, service de
reprographie de l'Unil,
Pixartprinting (Italie).

Unil.

