





Jouer n'est pas jouer en travail social

Introduction

Notre société a tendance tout à la fois à magnifier le jeu, à travers de multiples possibilités de jeux en ligne, escape game et autres formules, mais aussi à critiquer ce « passe-temps » qui détourne des choses sérieuses, importantes pour nous amener dans un univers de futilités.

Loin de prendre l'une ou l'autre option, Habitat et Participation souhaite ici partager environ 20 années d'expériences et de formations, le jeu étant une manière « autre » d'appréhender la réalité. Depuis une formation, voici 20 ans, dans le Nord de l'Italie avec l'association Arcobaleno, en passant par des outils de cercle de qualité, mais aussi depuis 2004, via des animations-réflexions-actions avec des travailleurs sociaux et des personnes fragilisées dans le cadre de projets INTERREG franco-wallons, nous avons pris du recul sur le sens du jeu en travail social.

C'est pourquoi, ce petit manuel qui vous est proposé se divise en deux parties, chacune divisée également en deux sections.

La première partie se veut plus réflexive car, comme le disait Aristote, « Il faut jouer pour devenir sérieux ». Elle propose d'abord un bref tour d'horizon de grandes figures qui se sont penchées sur le jeu avec Roger Caillois, Johan Huizinga ou encore Gilles Brougère, Joost Capiau ou Olivier Coudé. Sociologie et neurosciences se sont penchés sur les apports du jeu. Elle suggère ensuite que le jeu devienne un outil « subversif » en travail social, via les apports de Fernand Deligny (éducateur) et Valérie Navarro (éducatrice) qui ont expérimenté le jeu dans leurs pratiques sociales, surtout avec des jeunes.

La seconde partie sera l'occasion de proposer 10 jeux, de natures diverses, que vous pourrez utiliser concrètement. Les trois premiers seront principalement destinés à être joués en équipe de travail, avec vos collègues. Les sept suivants seront plutôt destinés à être mis en place avec les personnes que vous accompagnez. Mais sentez-vous libre de les utiliser autrement! Nous les avons tous testés, raison pour laquelle nous pouvons vous donner des conseils pédagogiques d'utilisation.

Dans tous les cas, après une intro un peu « prise de tête », ne manquez pas de vous amuser ... car il semble que le rire booste le système immunitaire, il active le diaphragme et les muscles abdominaux, ce qui augmente la quantité d'air inspirée et accroît l'oxygénation du sang.

Pascale Thys

L'équipe d'Habitat et Participation

Novembre 2024

Table de matières

Premiers pas dans le jeu	4
Apports théoriques du jeu en travail social	5
Qu'est-ce que jouer ?	5
Le lien avec les neurosciences	7
Une typologie de jeu, mais à quoi ça sert ?	9
Quels apports pour le travail social ?	10
Le jeu, c'est du sérieux !	11
Jouer, en équipe ou avec les bénéficiaires	15
10 outils ludiques à utiliser sans modération	15
Comment utiliser cet outil ?	15
Remerciements aux concepteurs	16
Jouer en équipe, et pourquoi pas ?	
Outil N°1 - Jeu des cartes interculturel	
Outil N°2 - Jeu du Pont en équipe	
Outil N°3 – Jeu du Rainbow Logic	21
Jouer avec les personnes accompagnées	23
Outil N°4 - Interconnectés	
Outil N°5 - Boîte à objets	
Outil N°6 - Mes colères, mes rêves	26
Outil N°7 - Roue de la Fortune	27
Outil N°8 – Broken Circles	28
Outil N°9 - Mots Kado	30
Outil N°10 - Faites le Buzz	31
Bibliographie	32
Sites Internet consultés	32
Annexe fiches-outils à imprimer, à découper	33

Jouer n'est pas jouer en travail social

Premiers pas dans le jeu

« Il faut jouer pour devenir sérieux »

Aristote

Habitat et Participation n'a pas pour vocation de s'intéresser aux jeu ou à la pédagogie à la base puisque c'est l'habitat et la participation citoyenne qui est au cœur de ses préoccupations. Toutefois, à travers son travail social de terrain comme Association de Promotion du Logement en Région wallonne et de réflexion en travail social (projets européens INTERREG), les questions du jeu et de la pédagogie par le jeu ont pu être abordées, à la marge, depuis 2004.

Et puis, le projet européen INTERREG « Habitat Défi Jeunes » (2018-2022) a été l'occasion de faire le grand saut, prenant le parti de s'intéresser au.x jeu.x lorsque l'on parle travail social, se donnant bonne conscience de s'y intéresser puisqu'il s'agit de « jeunes » qui aiment (encore) jouer. D'amblée, nous avons initié des rencontres entre ces jeunes (une trentaine venus du Nord de la France et de Wallonie) avec des animations proposées par une ludosociologue. Le premier pas était franchi ! Après une année et demi de rencontres animées par la ludosociologie, nous avons organisé une journée de réflexion sur le travail social à 360°, journée durant laquelle nous avons abordé la question du jeu en travail social. Pour cela, nous avons nourri nos réflexions de lectures diverses et d'une conférence donnée par Monsieur Joost Caspiau (28/10/2020) sur le thème « How games can change the world ».

La thématique du jeu était entrée de plein droit dans nos travaux, avec un double constat :

- 1° De nombreux travailleurs sociaux ne sont pas informés de ce que le jeu pourrait leur apporter dans leur pratique au quotidien. En effet, le travail social, c'est « sérieux » et amener le jeu dans la panoplie « outils » du de la travailleur se pourrait paraître très superficiel;
- 2° Si la Ludo pédagogie (Ludo sociologie) est une manière d'aborder les choses de manière plus ludique, utilisant le fameux stratagème de Mary Poppins et son fameux « morceau de sucre qui aide la médecine à couler », le jeu en tant que tel était autre chose que l'utilisation d'approches ludiques. Le jeu, dans sa dimension subversive, pouvait apporter certains éléments fondamentaux au travail social.

Étant dans un parcours de travail social avec des jeunes en difficultés, voire en errance, les neurosciences et la formation du cerveau se sont invités dans nos réflexions de travailleurs sociaux. Et là encore, le jeu s'avérait un outil précieux car il fait travailler « *autrement* » notre cerveau, tant celui de la personne accompagnée socialement que celui de l'accompagnant.e social.e.

Nous avons alors plongé dans cette voie pour réfléchir autrement le travail social (avec les jeunes), avec des intervenants sociaux qui « *ont joué le jeu* », nous rendant compte que le jeu est tout à la fois un thème ancien, avec des penseurs comme Piaget, Winnicott, Caillois ou Deligny, mais aussi un sujet très actuel avec le développement de Ludo pédagogues, de Ludo éducateurs et, de manière générale, la croissance d'une société où le jeu prend une place toujours plus importante (tels les

escape game), mais aussi avec de nouvelles addictions qui voient le jour, certaines personnes devenant tellement addictives au jeux virtuels qu'elles n'arrivent plus à faire la différence entre réel et virtuel. Le jeu crée des points de rupture dans nos vies quotidiennes, ouvre à une autre conscience de soi, permet de changer de peau et/ou de changer les règles établies. Pour le travailleur social, le jeu est la possibilité de changer ou d'échanger les rôles avec la personne accompagnée ... Bref, comme le suggérait Aristote, on peut aussi « jouer pour devenir sérieux ».

Ce dossier pédagogique est destiné à toute personne, travailleur.se social.e ou formateur.trice qui souhaiterait réaliser un temps de formation sur le jeu, en lien avec le travail social. Il comprendra donc une première partie, plus théorique, permettant de poser les jalons d'une réflexion nourrie de passé et de présent, ce qui peut se transformer aisément en présentation Power Point. Puis une seconde partie où des outils-jeux seront présentés de manière générale dans ce dossier, sous forme de fiches-outils en addendum de ce dossier pour un usage simplifié. Nous terminerons par un regard critique issu de notre travail de terrain sur la question du jeu en travail social.

Apports théoriques du jeu en travail social

Qu'est-ce que jouer?

Lorsqu'on compulse un dictionnaire en ligne, on remarque que le verbe jouer a de très nombreux sens qui ouvrent à toute la complexité du terme : jouer existe, certes, mais aussi se jouer, être joué ou faire jouer. Ce terme vient du latin jocari qui signifie s'amuser, folâtrer, plaisanter, badiner et s'est substitué au vocable ludere signifiant s'amuser, se divertir, jouer à un jeu (d'adresse ou de hasard), jouer un rôle, se moquer, railler, duper. Le mot jouer a aujourd'hui en effet acquis tous ces divers sens ou double sens (voire ces jeux de mots).

Le jeu semble en effet être une activité universelle qui se pratique depuis l'Antiquité. Le plus ancien jeu remonterait à 4000 ans av. J.C., avec le jeu de Mehen ou le jeu du serpent, mais certains historiens parlent de 30.000 ans de pratique de jeu de société chez l'humain. Le cahier pédagogique de Résonance nous présente ainsi ce premier jeu :



« Selon Breyer (2010), (...) les plateaux de jeu représentent un serpent enroulé autour de sa propre tête. Le corps de l'animal est divisé en une trentaine de cases. Des figurines de lions et de lionnes, des billes ainsi que des bâtons de lancer sont les pions à répartir en deux groupes. On suppose que les bâtonnets étaient utilisés pour déterminer l'avance des pions puisque les dés n'existaient pas encore. En lançant les billes rouges et blanches, chaque joueur fait avancer ses trois lions et trois lionnes. Le but du jeu est d'être le premier à faire parcourir, à tous ses pions, le serpent de la tête à la queue. » (P15)

Si Aristote concevait le jeu comme sérieux, Freud le voit davantage comme le contraire de la réalité. Voyons ce que quelques auteurs qui s'y sont intéressés en pensent ...

Roger Caillois, écrivain et sociologue, s'intéresse à la question depuis 1958 et écrit ceci en 1967 :



Il n'y a pas de doute que le jeu ne doive être défini comme une activité libre et volontaire, source de joie et d'amusement. Un jeu auquel on se trouverait forcé de participer cesserait aussitôt d'être jeu : il deviendrait une corvée dont on aurait hâte d'être délivré. Obligatoire ou simplement recommandé, il perdrait un de ses caractères fondamentaux : le fait que le joueur s'y adonne spontanément, de son plein gré et pour son plaisir, ayant chaque fois entière licence de lui préférer la retraite, le silence, le recueillement, la solitude oisive ou une activité féconde.

Roger Caillois propose ensuite 6 critères permettant de décrire l'acte de jouer dans ses spécificités :

Libre : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu ne perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux ;

Séparée : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance ;

Incertaine : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur ;

Improductive : ne créant ni biens, ni richesses, ni éléments nouveaux d'aucune sorte ; et, sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de partie ;

Réglée : soumis à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte ;

Fictive : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante.

Roger Caillois a lui-même été inspiré par **Johan Huizinga**, un historien néerlandais recteur de l'Université de Leyden, qui définissait ainsi le jeu dès 1951 :



Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur, une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon les règles données et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel.

Johan Huizinga va également rapprocher l'acte de jouer à celui de produire un acte culturel, mais aussi à la capacité du jeu à réduire les tensions liées à la compétition.

La diversité de la musique implique derechef la preuve que celle-ci est, par essence, un jeu, c'est-à-dire un accord de règles délimitées de façon purement intrinsèque, mais tout à fait impérieuses, sans but utilitaire, mais visant un effet de plaisir, de détente, de joie et d'exaltation.

A l'origine de toute compétition, il y a le jeu, c'est-à-dire un accord tendant à réaliser, dans un temps et un espace déterminés, suivant certaines règles et dans une forme donnée, quelque chose qui mette fin à une tension et qui soit étranger aux cours ordinaire de la vie.

Cette seconde idée sera reprise des années plus tard par **Gilles Brougère**, en 2011, qui voit dans le jeu une forme d'exercice des instincts primaires qui sont les nôtres dès la naissance :

La raison des jeux de jeunesse est que certains instincts, particulièrement importants pour la

conservation de l'espèce, se manifestent déjà à une époque où l'animal n'en a pas encore sérieusement besoin. En tant qu'opposés à l'exercice sérieux postérieur, ces jeux sont un préexercice et un entrainement des instincts en question. La manifestation précoce en est extraordinairement utile et nous renvoie au principe de la sélection naturelle. Étant donné que les instincts hérités cette façon être peuvent de aiguisés postérieurement par l'expérience individuelle, ils n'ont pas besoin d'être très développés lors de la naissance.



Que retenir en lien avec le travail social?

Le jeu est généralement l'occasion de proposer un « *autre* » ensemble de règles auxquelles les joueurs devront tous se soumettre. En cela, le jeu va mettre l'accompagné et l'accompagnant sur pied d'égalité, ce qui peut renverser les rapports de force ou de hiérarchie entre eux. Il ne faut donc pas s'engager à la légère dans le jeu qui doit être *librement consenti* par les deux parties qui jouent.

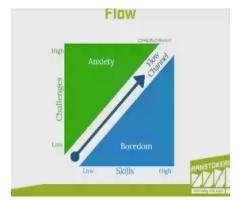
Le jeu propulse les joueurs dans un mode hors de la réalité, mais pour y revenir à la fin du jeu, ce qui crée un espace tampon où d'autres choses peuvent advenir.

Enfin, le jeu peut permettre de réduire les tensions inhérentes à notre fonctionnement humain.

Le lien avec les neurosciences

Dans le cadre de nos travaux, nous avons pu comprendre qu'un des atouts majeurs du jeu en travail social, est aussi de faire travailler notre cerveau autrement. C'est un apport des neurosciences.

D'une part, **Joost Capiau**, dans une conférence en 2020, intitulée « *How Games can change the world* », a clairement expliqué les apports du jeu pour notre cerveau. Pour cela, il a proposé le schéma suivant :



Selon lui, ce flux (flow) est un état d'esprit qui se produit dans notre cerveau lorsqu'il y a une implication profonde et intense dans des activités qui sont stimulantes, mais sans dépasser le niveau de compétence d'une personne.

C'est ce qui se passe généralement avec les jeux qui arrivent à nous sortir du réel pour nous plonger dans un environnement dans lequel on se sentira profondément stimulé. Ainsi, dit-il, les savoirs issus des jeux s'inscrivent de manière plus profonde et restent plus longtemps dans notre cerveau.

Dans leur article datant de 2018, *la MEMO*: évaluation de l'impact de l'émotion sur la mémorisation d'informations verbales en mémoire épisodique, les auteurs démontrent de manière expérimentale qu'il existe en effet un lien étroit entre mémoire et émotion. Il ne faut pas confondre humeur et émotion. L'humeur est un état affectif relativement stable tandis que l'émotion est un état affectif intense, de courte durée, liée à un objet interne ou externe (tel que le jeu). L'état émotionnel a des conséquences sur l'ensemble des processus cognitifs tels que l'attention, la mémoire, la prise de décision, et à fortiori, sur nos motivations et nos comportements. Ainsi le jeu, capable de nous plonger dans une émotion forte, à un moment donné, va être un moyen de permettre à l'attention et la mémoire de mieux fonctionner¹.

D'autre part, Olivier Coudé (dossier Résonance) explique (2019) que le cerveau apprend en inhibant.

L'inhibition est la capacité à contrôler ou à bloquer nos intuitions, nos habitudes ou nos stratégies spontanées et à contrôler une réponse automatique, routinière, durable mais non pertinente pour la tâche en cours. Ce processus se passe dans notre cerveau quand un groupe de neurones relâche des hormones inhibitrices qui nuisent à l'activation d'autres neurones. Il est surtout actif lors d'apprentissages difficiles en neutralisant les erreurs persistantes. « Pour bien penser ou pour mieux penser, il faut aussi quelque fois inhiber son cerveau »

De manière générale, lorsque l'on joue, une conception antérieure ne disparaît jamais vraiment. C'est l'inhibition cérébrale qui prend le relais pour qu'une nouvelle conception puisse émerger face à la croyance d'antan. Ainsi, jouer, ce serait à la fois changer de conception, mais aussi apprendre à contrôler les idées initiales pour arriver à une connaissance plus approfondie. Les erreurs ne proviennent donc pas d'un manque de connaissances, mais d'une incapacité à inhiber une autre stratégie inadaptée.

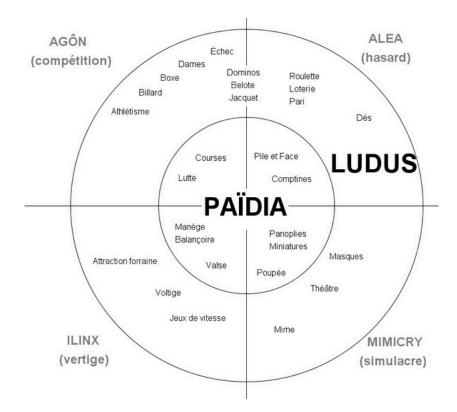
Que retenir en lien avec le travail social?

Le jeu a des vertus insoupçonnées pour l'accompagnement social : d'une part, ce qui est appris à travers le jeu l'est de manière plus intense et restera dès lors plus longtemps acquis ; d'autre part, le jeu peut agir comme un inhibiteur du cerveau, permettant à celui-ci de se reprogrammer en proposant d'autres réponses, en sortant de la spirale des stratégies inadaptées mises en place depuis longtemps.

¹ Sea Hero Quest est un jeu vidéo créé par les neuroscientifiques pour mesurer les capacités d'orientation dans l'espace. L'altération de celles-ci peut en effet annoncer une maladie d'Alzheimer. (CNRS Journal).

Une typologie de jeu, mais à quoi ça sert?

De tous temps, l'humain aime nommer, définir et classifier ... Le jeu ne fait pas exception à la règle et il est temps dès lors de vous proposer une typologie du jeu. L'intérêt n'est pas ici de classer les divers jeux, mais d'identifier que des « ressorts » divers sont présents, inspirants également lorsque le jeu s'invite en travail social. Une typologie parmi d'autres, celle de *Roger Caillois*. Dans son livre *Les Jeux et les Hommes*, il va utiliser deux termes aux étymologies antiques afin de décrire deux formes de jeu. Le terme *païda* (issu du Grec) décrit la puissance primaire de l'improvisation et de la joie, une fantaisie sans règles et qui permet l'amusement. Le *ludus* (venu du latin) va plutôt caractériser des jeux avec une difficulté gratuite, comprenant des règles plus élaborées, visant à imposer des conventions afin de réduire l'incertitude d'une activité et de la diriger vers un but précis.



Ces deux axes principaux de jeu s'articulent ensuite autour de 4 axes typologiques : l'*Agôn* (jeux de compétition) – l'*Alea* (jeux de hasard) – l'*Ilinx* (jeux de vertige) et le *Mimicry* (jeux de simulacre). De nombreux jeux vendus dans le commerce établissent un pourcentage de chacun de ces ingrédients pour le déroulé, chaque joueur ayant ses préférences en matière de jeu.

Cette typologie est ensuite confrontée à la réalité, afin de montrer que celle-ci peut se laisser contaminer par ces diverses formes de jeu : pour l'Agôn, la contamination intervient lorsque le joueur arrête de mimer la compétition et passe à l'action, en posant des actes de violence - pour l'Aléa, cette corruption se passe quand le joueur pense qu'il acquiert du pouvoir sur le hasard et peut devenir superstitieux ou dominant — pour l'Ilinx, la contamination se révèlera chez les personnes consommant des substances psychotropes afin de reproduire ces vertiges, altérant leurs capacités physiques et mentales — pour le Mimicry, la corruption intervient lorsque la personne pense réellement incarner le personnage qui n'était, au départ, qu'un simulacre. L'auteur nous sort ainsi d'une simple classification du jeu pour nous amener sur un terrain plus psychanalytique.

Que retenir en lien avec le travail social?

Le jeu pourrait dès lors permettre de jouer ou de rejouer certaines émotions liées à des formes de compétition, hasard, vertige ou simulacre vécus. Le travailleur social pourrait ainsi avoir la possibilité de travailler certaines situations douloureuses à travers le jeu, à condition de garder la maîtrise de la situation si celle-ci devient trop difficile à gérer pour la personne. Nous sommes loin ici du jeu innocent et sans conséquences, car il devient évident que le jeu s'enracine aussi dans des vécus émotionnels.

Quels apports pour le travail social?



Si tu joues aux policiers, ils joueront aux bandits Si tu joues au bon Dieu, ils joueront au diable Si tu joues au geôlier, ils joueront aux prisonniers Et si tu es toi-même, ils seront bien embêtés...

« Graine de crapule » – Conseils aux éducateurs qui voudraient la cultiver par Fernand Deligny – 1945

Notre parcours à Habitat et Participation nous invite à vous proposer deux types d'apport. Le premier relève bien du jeu, dans son sens premier, lorsque les joueurs

sont « sur pieds d'égalité », l'intervenant.e social.e étant alors confronté à ce rapport subversif qu'apporte le jeu. Les réflexions seront entre autres issues d'un article écrit par Valérie Navarro, éducatrice, ayant pratiqué le jeu avec des adolescents en état de fragilité. Le second, en faisant référence aux apports actuels de la Ludo sociologie et de la Ludo pédagogie, avec des outils ludiques d'animation qui vous sont proposés dans le cadre de cet article et mis sous forme de fiches-outils, avec toutes les explications utiles pour vous en servir. Nous les avons nous-mêmes déjà expérimentés avec succès, notamment lors d'un projet INTERREG autour de l'accompagnement social de personnes en difficultés.

Mais avant de parcourir ces deux « *modalités* » utiles en travail social, il nous semble important de consacrer quelques lignes à cet éducateur bien connu – **Fernand Deligny** – dont l'apport a été capital pour les jeunes générations dans les années 1950, lorsque l'on croyait qu'éduquer, accompagner les jeunes délinquants, consistait à les cadenasser dans un parcours tout tracé qu'ils se devaient de suivre. Comme un rameau tordu qu'il fallait redresser, l'intervenant social de l'époque se devait de *redresser* le jeune délinquant.

Alfred Deligny a proposé une approche révolutionnaire pour l'époque : imaginer que l'intervenant social ne possède ni le « but » auquel le jeune doit tendre ni même le « chemin » pour y arriver. Le chemin consistait alors à proposer à ces jeunes des possibles et à rester soi-même, comme travailleur.euse social.e, avec ses défauts, ses limites, sans chercher à endosser le rôle de « policier », de « Dieu » ou de « geôlier ». Parce que, dans toute relation, il y a de l'adaptation réciproque au comportement de l'autre. Si l'autre est enfermé dans un comportement précis, il s'adaptera pour « jouer » le comportement que l'on suppose qu'il aura. Au final, assistant et assisté « jouent » tous les deux un rôle qui les enferme.

Le jeu, c'est du sérieux!

Cette partie nous a été largement inspirée par l'article rédigé en 2008 par **Valérie Navarro**, éducatrice, suivi d'un partage de réflexions entre travailleurs sociaux dans le cadre de notre projet INTERREG sur 4 années et demi (le projet « *Habitat Défi Jeunes* »)

Dans son article « *Le jeu, outil éducatif pour la prise en charge des adolescents* », Valérie Navarro nous donne un point de vue très intéressant sur le jeu :

Le jeu, par son côté ludique et parfois désinvolte, peut sembler, dans le domaine éducatif, être en marge ou avoir un intérêt secondaire. Ainsi, il est parfois victime d'un regard critique sur sa portée éducative. Jouer, ce ne serait pas sérieux ?

En tant qu'éducatrice, son point de vue vise principalement les jeunes

Il n'est pas question de le substituer aux outils habituels de l'éducateur, mais de venir les compléter, les enrichir, les nuancer et parfois même les étayer. Quels sont les enjeux du jeu dans les pratiques éducatives ? Le jeu permet-il de se construire à l'adolescence ? Peut-il être un support à la relation éducative ? Un outil de médiation ? Est-il au service des apprentissages ? Jouer n'est-ce pas aussi, sans s'en apercevoir, accepter un cadre et même y trouver une certaine satisfaction ? Et avant tout, pourquoi joue-t-on à l'adolescence ?

(...)

Le « jouer » adolescent connaît des adaptations qui permettent à l'adolescent de créer de nouveaux espaces entre le monde et lui.

(...)

Les adolescents placés ont parfois des difficultés à s'extérioriser et à communiquer avec l'autre : adultes, adolescents. Le jeu peut servir de support à la relation. Lorsqu'un adolescent m'invite à entrer dans son jeu, il s'opère des transferts et la communication devient possible dans une relation que l'adolescent s'approprie et qu'il maîtrise. Dans ce monde-là, il se sent en sécurité et les barrières protectrices qu'il se crée face à la réalité et notamment pour éviter les angoisses s'estompent.

Le jeu permet, entre autres, d'instaurer une relation de confiance, parce que cela implique que le travailleur social est prêt à perdre, à perdre au jeu, à perdre la face :

Moins angoissant qu'un contact direct avec l'adulte, le jeu est entre deux personnes, il est l'objet commun, partagé, tel un médiateur qui permet aux individus de se rencontrer et de se découvrir avec une dimension supplémentaire, le plaisir.

(...)

Winnicott souligne que « jouer implique la confiance ». Le jeu favorise l'instauration d'un cadre suffisamment sécurisant pour l'adolescent.

« Tu veux jouer avec moi, t'es prête à perdre ? » (Jennifer).

Dans le jeu l'éducateur se met en scène, il partage quelque chose avec l'adolescent. En acceptant de perdre ou de gagner, l'éducateur se place au même niveau que l'adolescent. Dans le jeu, il est son égal.

« Quand on joue, on vous voit pas pareil (les éducateurs), on peut gagner contre vous dans les règles. Si on triche, vous allez encore nous prendre pour des bouffons..., il n'y a que dans le jeu qu'on arrive à être plus fort que vous sans qu'on se fasse enqueuler. » (Lyes)

(...)

Le jeu initie une nouvelle façon d'être ensemble, de se reconnaître ; les adolescents sont en attente et insistent sur le besoin d'être reconnus, dans les règles, sans tricher.

(...)

Ces adolescents qui transgressent bon nombre d'interdits se confrontent de manière respectueuse dans le jeu. Parfois dépeints comme sans repères, anomiques, ces adolescents montrent qu'ils savent se plier à des règles dans un espace très structuré. Le cadre est ici important : les adolescents ont besoin de ce repère pour éviter de tricher. À chaque fois que la fonction de l'arbitre, garant de la loi, a pu être reconnue, j'ai constaté un soulagement de la part des adolescents.

Elle aborde ensuite le cas d'un jeune qui a de gros problèmes familiaux et ressort d'un coup de fil avec sa famille, terriblement énervé. Son éducateur lui propose une partie de Ping Pong. Une manière de délier une parole qui sinon ne sortirait pas.

Peu à peu, il prend la parole pour comptabiliser les points, mais il n'est pas prêt à s'exprimer sur autre chose. Un quart d'heure plus tard tout en jouant, Olivier aborde avec Jonas la situation passée et les circonstances de son comportement. Jonas est disposé à lui répondre. La discussion permettra d'éclairer la situation.

Dans cette situation, l'éducateur a mis en place un temps de jeu afin de permettre à Jonas de retrouver son calme et de mettre de la distance entre eux au travers d'un support ludique. Séparation et rapprochement sont deux notions essentielles de la médiation par le jeu.

Selon elle, le jeu peut servir de support de séparation ET de rapprochement tout à la fois.

Le support ludique a une fonction séparatrice qui, par sa fonction de tiers, offre à l'éducateur un espace, une prise de recul suffisante pour gérer les angoisses déversées par l'adolescent.

Mais le support rapproche aussi les deux interlocuteurs. D'abord occasion de la rencontre, le support permet un investissement partagé où chacun peut évoluer dans un climat détendu et de confiance qui fait office de tremplin pour aborder des sujets autres que le support.

(...)

Pour Joseph Rouzel, « la position de l'éducateur est délicate à tenir dans un tel espace. Il doit accepter d'y être lui-même pris. L'éducateur ne saurait se retrancher dans une quelconque neutralité. Il est celui qui propose, anime, soutient, et celui qui fait lui-même partie de ce cadre, en le garantissant. D'où un travail de va et vient permanent entre ce qu'il vit dans d'autres espaces ».

(...)

Un soir après le repas, quatre jeunes sont réunis dans la salle à manger, ils ne font rien, s'ennuient et l'expriment vivement. Je propose de jouer au Monopoly. Le groupe refuse. Sans me décourager, j'installe le jeu sur une table, je sors les cartes, les billets, comme si j'allais jouer seule. Je suis consciente qu'à compter de cet instant je vais susciter leur attention. Deux adolescents viennent me voir intriqués. Ils me font comprendre que ce jeu ne se joue pas

seule. « Tu es folle, tu ne peux pas jouer seule », me dira Farès. Je réponds que je me débrouillerai mais que ça serait plus amusant ensemble. Ils acceptent ma proposition, puis les deux autres nous rejoignent. La partie se déroule avec beaucoup de plaisir et de rires.

La fameuse question de la « juste distance » en travail social se pose :

Ce qui nous met en relation, c'est ce fond commun, le langage. Toutefois la question de la bonne distance se pose lorsqu'une éducatrice joue avec un adolescent. Ne va-t-elle pas perdre sa place ? Dans chaque rencontre avec un adolescent, l'éducateur oscille entre le trop proche, le trop éloigné, entre le suffisamment près et le suffisamment distancié.

Certains apprentissages sont ainsi facilités, Madame Navarro cite par exemple la question de l'apprentissage du rapport à l'argent.

Ainsi à travers le jeu, l'apprentissage pourrait rimer plus souvent avec plaisir, pour faire naître et développer l'intérêt et la motivation des adolescents. Jouer, au moyen de simulations, permet de comprendre des mécanismes complexes, et de travailler sur des situations et des problèmes plus proches de la vie quotidienne.

Les adolescents ne rejettent pas le savoir, mais la façon habituelle de le normaliser, du moins lorsque cette façon ne leur convient pas ou qu'ils ne la comprennent pas.

(...)

Il s'agit de donner du sens afin que les adolescents puissent comprendre ce qu'ils apprennent, relier les savoirs à du concret, à d'autres activités humaines à travers le jeu.

Le jeu permet de d'accrocher les joueurs à des certitudes d'un côté, d'ouvrir le champ des savoirs non définitifs de l'autre. Les règles du jeu peuvent servir à mieux comprendre les règles imposées – proposées par le travailleur social.

S'accrocher à des certitudes permet de se rassurer, de trouver un peu de paix quand l'histoire individuelle est chaotique et douloureuse. Il est parfois difficile d'accéder au « savoir » et aux savoir-faire sans, au préalable, avoir accepté de se défaire de ses certitudes, et avoir admis qu'il n'y a pas de savoir définitif.

(...)

Le jeu pourrait-il permettre un angle d'approche et d'accroche intéressant pour des adolescents en rupture, en manque de repères, en conflit avec la règle ?

(...)

L'idée est que le passage par le jeu, avec ses règles et ses propres contraintes, facilite l'action pédagogique. Le jeu et le fait de jouer procèdent de l'autorisation, c'est-à-dire fonctionnent comme une ouverture à la liberté. Le cadre et les règles sont des conditions d'un jeu possible, de l'expression d'un espace de liberté.

(...)

La règle pose le cadre auquel on peut se référer et les limites à respecter, le rendant alors supportable par tous. La règle est un principe organisateur. Elle est un guide d'action, elle a des auteurs et des destinataires et est liée à un projet d'action commune. Elle peut même être support de satisfaction, de plaisir.

(...)

Le joueur qui transgresse les règles ou feint de les respecter abuse de la loyauté des autres joueurs. La malhonnêteté du tricheur vient détruire le jeu.

(...)

Ainsi cet adolescent, lors d'une partie de billard indien, peut dire à son éducatrice : « tu viens arbitrer, toi, tu ne tricheras pas ». L'éducateur permet de mettre en place un cadre fonctionnant comme un contenant où un certain nombre de repères sont présents. En faisant référence à la règle, en la rappelant, il aidera les adolescents à la respecter, tout en les rassurant. C'est en effet grâce à un règlement précis et bien repéré que la confrontation avec les autres est possible et que le respect des échanges avec les adversaires, les partenaires, peut s'instaurer.

Le jeu permet aussi de prendre des risques, ce qui peut sembler nécessaire pour aborder la possibilité d'un changement utile.

Mais pour éprouver du plaisir dans ces jeux il faut être en groupe : « on se sent plus fort à plusieurs ». Mutualiser et partager le risque, c'est être ensemble, compter les uns sur les autres, s'étayer du regard de l'autre, et partager le plaisir éprouvé. Ainsi les jeux dangereux des adolescents s'organisent sur la ligne qui se tend de la dérision au défi. Défi par le risque introduit par l'adolescent dans ces divers jeux, défi lancé à la morale de l'adulte, défi à soimême, inspirant ces paris stupides qui émaillent parfois le parcours d'un adolescent, et misent sur la chance (juché sur un toit...). Jouer un instant sa sécurité ou sa vie, au risque de la perdre, pour gagner enfin la légitimité de sa présence au monde ou simplement arracher dans la force de cet instant le sentiment d'exister!

(...)

« Je me suis couché sur les rails d'un train en attendant qu'un train passe, c'était génial. Je me suis enlevé au dernier moment. J'ai eu peur et j'ai senti des frissons de plaisir. J'en avais la chair de poule. Géant! » (Jonathan)

En conclusion, le jeu comme une invitation à la rencontre et au plaisir

Dès lors, le jeu peut être utilisé comme un outil éducatif dont l'éducateur va se saisir pour proposer une rencontre autrement. Une simple invitation au plaisir, et de plus au plaisir partagé, expérience que beaucoup d'adolescents n'ont pas eu l'occasion de connaître. Le plaisir de la rencontre va se créer dans le temps éducatif.

Le jeu est gratuit. Il délivre de l'obligation. Il échappe à la réalité. Il laisse parfois la place au hasard, à la chance et au pas de chance, qui vont et viennent. Le jeu n'a pas d'âge. Impliquant l'égalité des partenaires, il gomme les différences de sexe, de génération, et crée une situation relationnelle nouvelle.

Le jeu est un combat. Il sollicite la rivalité, les fantasmes de mort, les prises de risques. Le jeu est strictement codifié. S'il sollicite la rivalité, il la contient dans un cadre précis, régi par des règles précises qui, même si elles invitent à la transgression, mettent les adolescents à l'abri de la violence du combat.

Que retenir en lien avec le travail social?

Deligny et Navarro, deux éducateur.trice pour qui le jeu a un réel intérêt.

Être travailleur.se social.e, c'est jouer un rôle qui peut être enfermant ou libérateur, selon la manière dont on considère les choses.

La relation d'égalité est souvent un atout important du jeu dans une relation entre accompagnant et accompagné, une manière subversive de faire du travail social. Fernand Deligny (se rapprochant ainsi des courants plus asiatiques du travail social), estime que l'intervenant social n'a pas d'autre « solution » que de proposer des choses aux personnes, à elles à décider si elles prennent ou pas ces choses. Il en va de même du jeu : tout est proposé, ensuite chaque jouer décidera de ce qu'il va faire de ses pions, de ses atouts, de ses possibilités dans le jeu. Un certain « *lâcher prise* » est dès lors de mise quand le travail social est aussi imaginé à travers le jeu.

Le jeu, c'est un combat, mais à l'abri du monde réel.

Pour Valérie Navarro, le jeu induit divers comportements en travail social qui ne sont généralement pas inculqués dans les écoles sociales : oser perdre (la face) en jouant, délier des langues en passant par une activité « tierce », retravailler la notion de « juste distance », permettre des apprentissages « autrement », aborder les notions de règles et de risques qui sont au cœur du travail social et du changement que l'intervenant social espère de son travail,...

Dans tous les cas, une manière de prendre de la distance et d'introduire la notion de plaisir, y compris dans la relation, ce qui est un atout de taille!

Jouer, en équipe ou avec les bénéficiaires ...

Ce chapitre sera court, il veut simplement inviter le lecteur à considérer que le jeu a des vertus non seulement dans la relation avec les personnes accompagnées, mais aussi dans une équipe d'intervenants sociaux. En effet, les effets subversifs du jeu sont également utiles pour comprendre certaines choses. Notre expérience nous a montré que des jeux en équipe peuvent s'avérer tout à la fois des moments de grands fous-rires libérateurs, mais aussi de forte tension car certaines remises en question – grâce au jeu – peuvent s'avérer douloureuses pour l'intervenant social qui essaie toujours de « tout bien faire », avec les outils qui sont les siens.

C'est pourquoi, nous proposons au lecteur des jeux qui peuvent aussi se réaliser en équipe ...

10 outils ludiques à utiliser sans modération

Comment utiliser cet outil?

Par définition, un jeu, tout comme n'importe quel « outil d'animation » doit s'utiliser à bon escient, donc au bon moment avec les bonnes personnes. Citons un exemple issu de notre pratique. Un Monsieur âgé, vivant dans un habitat groupé solidaire, se plaignait du peu de collaboration, du peu

d'interactions avec ses cohabitants. L'idée est alors venue, plutôt que de partir dans de grands débats idéologiques, d'utiliser le jeu « *Broken Circles* » (fiche-outil N°8). Il a été *choisi*, sans le savoir, pour avoir le cercle déjà tout fait dans son enveloppe mystère. Il s'est ainsi confronté à la réalité qu'il décrivait comme problématique à travers le jeu. Ceci a permis de débloquer la situation pour lui et le collectif d'habitants.

Il n'y a donc pas de « parcours » de jeux à vous proposer, mais des jeux divers à utiliser en fonction de votre réalité au quotidien.

Une mise en garde toutefois : tout outil d'animation en général, le jeu en particulier, peut être perçu par certaines personnes comme « *infantilisant* ». Les personnes qui sont accompagnées socialement sont souvent particulièrement sensibles au fait qu'on pourrait les infantiliser à travers des animations (ludiques) ou des jeux. Assurez-vous que les jeux que vous allez leur proposer seront bien acceptés. Une manière de procéder – *dans la mesure du possible* – est de jouer « avec » les personnes.

Quelques conseils avant de passer aux choses sérieuses ...

Choisissez le bon moment pour utiliser ces jeux ou outils ludiques car l'impression d'être infantilisé.e n'est jamais loin, quel que soit le public. Il faut donc avoir l'accord des personnes pour les faire jouer.

Les jeux, outils ludiques, tout comme n'importe quel outil d'animation doivent être utilisés avec parcimonie. Inutile de proposer 25 jeux d'affilée. Mieux vaut choisir le « bon », celui qui va s'adapter à la situation selon vous, qui va pouvoir déclencher un débat, une prise de conscience.

Le jeu « classique » permet de passer un bon moment et de renverser les hiérarchies. Il peut apporter un aspect transgressif au travail social. Il doit être pris pour ce qu'il est, sans chercher à théoriser ensuite, ce qui pourrait être tentant pour « reprendre du pouvoir » sur la personne avec on a joué.

Les 10 jeux ou animations ludiques ci-dessous ont au contraire d'autres objectifs, amenant le plus souvent de la réflexion au premier degré (Mes colères, Mes rêves, Mots Kado, etc.) ou au second degré (Jeu du Pont, Rainbow Logic, etc.). Dans ce second cas, ne sous-estimez pas le temps nécessaire au débriefing qui est le cœur de l'activité, le jeu étant le support pour prendre du recul sur une situation. Le manuel réalisé ici vous guidera également pour les questions à poser en fin d'activité.

Enfin, un ultime conseil : ne proposez de jouer que si cela vous amuse vous-même, que si vous êtes joueur.se et que ce type d'approche vous plaît. Le plaisir fait partie de la thérapie ... Je parle de la vôtre évidemment ... Rire !!!

Remerciements aux concepteurs

Nous voudrions ici remercier les personnes et organismes suivants qui sont à la base des outils mis à votre disposition :

L'école sociale la HELHa et le Professeur Philippe Degimbe pour son jeu de cartes interculturel; Daniel Mignolet, formateur à Habitat et Participation pour son jeu du Pont issu des cercles de qualités; Les jeux Rainbow Logic et Broken circles proviennent de l'association italienne Arcobaleno qui a formé Habitat et Participation aux outils de Cooperative Learning ou apprentissages coopératifs; l'animation ludique « Interconnectés » nous vient de la Ludo Sociologue Béatrice

Bosschaert de l'association Cooplay; la boîte à objets s'inspire de discussions avec Bruno Milone, systémicien et, pour finir les mini-jeux Mes colères, Mes rêves – la Roue de la Fortune – Mots Kado et Faites le Buzz ont été élaborés par l'association Habitat Jeunes en France et son animatrice Perrine Behage.

Tous ces jeux ou animations ludiques ont été testés plusieurs fois, le plus souvent dans le cadre de rencontres autour du travail social et de l'accompagnement social en matière de logement, rencontres organisées grâce aux projets INTERREG III – IV et V.

Jouer en équipe, et pourquoi pas ?

Ce premier set de 3 jeux a été expérimenté en équipes de travailleurs sociaux. Ces jeux leur sont davantage destinés, mais ils pourraient servir dans d'autres circonstances.

Outil N°1 - Jeu des cartes interculturel



Objectif : Prendre conscience de l'interculturalité en jouant

A travers un jeu de cartes qui semble « banal », de type WHIST, les participants pourront vivre les difficultés de l'interculturalité. Ceci aiguisera le sens critique. Le tout dans le silence absolu. Attention que ce jeu peut rendre certaines personnes assez nerveuses!

L'idéal est de disposer de plusieurs espaces (salles) afin que les joueurs ne se voient pas en train de jouer d'une table à l'autre. Idéalement 4 salles – 4 tables pour mener à bien ce jeu. Si tout se fait dans une seule salle, vous devrez, en tant qu'animateur, être d'autant plus attentif.ve.

DEROULEMENT

PREPARATION: Installer le matériel à chaque table : jeu de cartes normal + feuille avec les consignes (*en annexe 01 de ce manuel*). 1 feuille de consignes par participant. Numéroter les tables afin de savoir dans quel ordre les joueurs devront « tourner ».

- 1° Demander aux personnes de respecter le silence tout au long de ce jeu.
- 2° Proposer aux personnes de prendre place autour des 3-4 tables de jeu et de lire en silence les consignes.
- **3°** Lorsque tout le monde aura lu les consignes, vous reprenez toutes les feuilles de consignes distribuées.
- **4°** Le jeu peut ensuite démarrer avec un premier tour de jeu et des « vainqueurs » en fin de tour de jeu.
- **5°** Les vainqueurs devront alors se diriger vers la table suivante, suivant les consignes lues en démarrage du jeu de cartes.
- 6° Un second tour de jeu va s'entamer, chacun ayant en tête les règles (consignes) lues au départ.

7° C'est à ce moment que vous devrez commencer à être très attentif.ve pour imposer le silence là où cela s'avèrera utile afin que le jeu puisse se dérouler convenablement. A l'issue du jeu, deux nouveaux vainqueurs quitteront leur table et se dirigeront vers la table suivante.

... Et ainsi de suite **3-4-5 fois** selon votre volonté et le temps à disposition.

A quoi devez-vous vous attendre et comment réagir?

En général, on observe 3 types de comportement : ceux et celles qui cherchent à trouver un moyen de résoudre l'énigme de la situation et qui s'amusent — ceux.celles qui font du lâcher-prise se disant que ce jeu ne ressemble à rien — ceux.celles qui s'énervent, ayant souvent l'impression que les autres joueurs ne savent pas jouer convenablement.

Vous l'avez compris : ce jeu de cartes est truqué car chaque table de joueurs a reçu des consignes très semblables à quelques différences près, l'occasion de les plonger dans un univers interculturel où les différences sont minimes et où le dialogue est impossible (parce qu'on ne possède pas la langue de l'autre).

Que devez-vous faire ? Les deux premières réactions ne nécessitent pas d'intervention de votre part. Par contre, ceux et celles qui se fâchent, proposez-leur de quitter la table et d'aller boire un café en attendant le débriefing. Lors du débriefing vous ne manquerez pas de leur donner la parole (s'ils le souhaitent) afin de pouvoir exprimer leur malaise.

Le débriefing. C'est maintenant que votre rôle est le plus important. Vous avez observé les joueurs, Il est temps à l'issue du jeu de leur donner la parole pour exprimer leurs perceptions de la situation. Voici quelques idées de questions à leur renvoyer si tout cela ne vient pas « naturellement » :

- Comment vous êtes-vous senti durant ce jeu ? Parfois certaines personnes ne se sentent pas bien. Si c'était votre cas, avez-vous envie d'en parler ?
- Quel était l'objectif de ce jeu selon vous ?
- Quel intérêt de faire ce jeu « en silence »?
- Est-ce que votre groupe a mis en place des stratégies pour faciliter l'arrivée des « nouveaux » à sa table ?
- Qu'est-ce qui pourrait aider une personne dans un contexte d'interculturalité?
- Est-ce que cela interroge les actions ou postures de travailleurs sociaux ?

Outil N°2 - Jeu du Pont en équipe



Objectif: Construire ensemble un projet, comment chacun.e s'investit-il.elle?

Le jeu du pont est un exercice très ludique en apparence qui va permettre à des groupes de mieux comprendre comment chacun.e fonctionne dans le cadre d'un projet collectif, voire comment s'améliorer collectivement.

Ce jeu est issu des cercles de qualité, modèles de management utilisés en entreprise il y a quelques années. Ce jeu permet de passer un bon moment en équipe et de mieux comprendre comment chacun.e réagit, s'investit quand il faut travailler ensemble pour un projet commun. Comme ce jeu provient du milieu des entreprises, il a un caractère « commercial » qui permet aux travailleurs sociaux de s'éloigner de leur monde et de se plonger pleinement dans le jeu.

DEROULEMENT

PREPARATION: avoir à disposition 2 grandes tables pour vos 2 équipes (ou 3 grandes tables pour 3 équipes, etc.). Disposer une bonne quantité de blocs Lego sur chacune des tables, de manière égale. Avoir imprimé pour chaque équipe la feuille des consignes et la feuille du devis final. Sur chaque table, mettez également une grande latte d'1M ou plus. (feuilles de ce jeu *dans l'annexe 2 de ce manuel*).

- 1° Diviser le groupe en 2 équipes ou plus. C'est un jeu compétitif! Chaque groupe devra nommer en son sein un rapporteur qui devra expliquer ce qui s'est passé dans son groupe, sans pouvoir participer à la construction du pont.
- **2°** Vous expliquer ensuite que chaque équipe aura **40 minutes** pour tester le challenge à réaliser et que chacune devra vous rendre son devis « devis chiffré » à l'issue de ces **40 minutes**. Ensuite, toutes les constructions devront être détruites. Sur base du devis, les équipes devront alors construire le pont en respectant leur devis. Tout dépassement entraînera des pénalités.
- **3°** Vous proposez aux 2 équipes de rejoindre leurs tables respectives et vous lancez le chrono (**40** minutes).

A quoi devez-vous vous attendre et comment réagir?

En général, on observe 3 types de comportement : ceux qui vont prendre le leadership assez rapidement et vont tenter de faire gagner leur équipe — ceux qui vont tenter de prendre le leadership, mais ne seront pas suivis par le groupe. Ils risquent de devenir de mauvaise humeur, parfois même, de se désintéresser du jeu. Enfin, les solitaires qui vont en douce amener quelques Lego vers eux afin de jouer en solo. S'ils prennent peu de Lego, cela ne dérangera pas le groupe ; s'ils en prennent beaucoup, cela va mettre à mal la capacité du groupe à réaliser le challenge.

A nouveau, ne vous opposez pas aux réactions des personnes. Tout au plus, proposez-leur d'aller boire un café si le challenge ne les motive pas ou que leur équipe semble les pousser dehors parce qu'elles monopolisent les ressources (Lego) pour elles seules.

Dans tous les cas, observez très attentivement ce qui se passe dans chaque équipe, quels stratagèmes sont mis en place pour atteindre l'objectif.

- **4°** Vous arrêtez le jeu à l'issue des 40 minutes chrono et vous récupérez les devis établis par les équipes. Vous obligez toutes les équipes à détruire ce qu'elles ont construit en Lego. Vous informez les équipes qu'elles vont devoir reconstruire leur pont lorsque vous lancerez à nouveau le chrono et qu'elle doivent crier lorsque le pont est terminé.
- 5° Vous relancez alors votre chrono et notez chaque fois qu'une équipe dit avoir fini sa construction.

Le débriefing. C'est maintenant à vous de jouer pour que ce jeu prenne du sens aux yeux des participants. Vous allez commencer par annoncer l'équipe gagnante, c'est-à-dire qui a pu remplir au mieux les trois critères annoncés du devis : nombre de minutes pour construire le pont + nombre de briques utilisées + la longueur du pont. Ce débriefing prendra sans doute 10 à 20 minutes.

Ensuite, prenez tous ensemble le temps de ce débriefing, en vous adressant d'abord aux rapporteurs des 2 équipes, puis en reposant la même question au groupe, s'il veut rajouter un point de vue. Voici les questions de ce débriefing. Vous n'êtes pas obligé.e de passer en revue toutes les questions!

1. L'efficacité du fonctionnement du groupe

- a. Aviez-vous le sentiment de partager le même projet ?
- b. Aviez-vous le sentiment de partager le même objectif?
- c. Chaque membre de l'équipe était-il mobilisé?
- d. Existait-il un chef, un leader ? Était-il accepté par tous.tes ?
- e. Comment a-t-on communiqué au sein du groupe ?
- f. A-t-on tenu compte de l'avis de chacun.e?
- g. Comment se sont prises les décisions ? Était-ce facile ?

2. L'efficacité de l'organisation du groupe

- a. Le travail a-t-il été organisé?
- b. Chacun.e savait-il.elle ce qu'il.elle devait faire?
- c. A-t-on fixé des priorités ?
- d. A-t-on bien lu et analysé les consignes?
- e. A-t-on organisé des moments d'arrêt pour faire le point ?

3. L'efficacité individuelle au sein du groupe

- a. Chacun.e a-t-il le sentiment d'avoir contribué au résultat ?
- b. Chacun.e a-t-il le sentiment d'avoir bien fait son travail?
- c. Chacun.e a-t-il parlé de la « même voix »?
- d. Chacun.e a-t-il eu le sentiment d'avoir été écouté ?

Ce qui est au cœur de ce jeu, ce sont les interrelations entre les personnes et les leaderships naturels qui se mettent en place. Si c'est une équipe constituée, il est parfois étonnant de voir que le responsable ne prendra pas ce rôle de leader naturel. Il peut s'avérer intéressant de lui poser la question du pourquoi. A nouveau un jeu qui ne laisse pas indifférent car les personnes qui y jouent s'y investissent pleinement.

Outil N°3 – Jeu du Rainbow Logic



Objectif : Construire des habilités ensemble

Ce jeu provient des outils de Coopérative Learnings ou apprentissages collaboratifs. Le Rainbow Logic a été créé par Stenmark, Thomson et Cussi. Son objectif est de permettre à un groupe d'améliorer son processus de réflexion-action à travers un exercice d'apparence très ludique.

Avant de présenter ce nouveau jeu, il est important de poser les bases des **Cooperative Learnings** afin de mieux comprendre le cadre de référence de ce jeu.

Qu'est-ce que les Cooperatives Learnings et quel intérêt pour le travail social?

L'école est une communauté de vie à l'intérieur de laquelle les élèves sont amenés à coopérer, les conduisant à l'habitude de réfléchir de façon critique sur l'expérience vécue dans un cadre de vie communautaire démocratique. (Dewey)

L'approche des **Cooperative Learnings** est issue des milieux scolaires, des chercheurs s'étant penchés sur la meilleure manière d'apprendre en collectif.

Une classe intelligente est une classe à l'intérieur de laquelle l'enseignant fait tout pour que les élèves aient une pleine conscience des processus régulateurs, cognitifs et affectifs, associant ainsi apprentissages coopératifs et processus métacognitifs. (Perkins)

La métacognition implique de comprendre les processus mentaux qui nous permettent d'agir. Il s'agit donc de proposer de prendre un recul critique face à nos comportements pour pouvoir les modifier, les modifier pour acquérir plus de capacité à agir ensemble. Perkins souligne l'importance d'associer l'affectif aux processus d'apprentissage ... et on se rappellera que le jeu est un moyen de plonger « pour de faux » dans de l'affectif, ce qui signifie que le jeu a donc un pouvoir d'apprentissage.

Dans les écoles d'apprentissage (tout comme dans les jeux), il existe deux écoles : celle qui prône la compétitivité afin de pousser les personnes et les équipes à se dépasser à travers des liens compétitifs ; celle qui propose des apprentissages coopératifs et non compétitifs, permettant de créer des liens sociaux coopératifs.

Les Cooperative Learnings proposent la seconde approche ...

Dans les années 60', deux chercheurs, **David et Roger Johnson** vont démontrer que les enseignants qui adoptent les techniques d'apprentissage coopératif augmentent de **60%** leur taux de réussite. Pour cela, ils s'appuient sur le développement cognitif et les habiletés sociales.

Par développement cognitif, il faut entendre développer les fonctions de l'esprit afin d'accéder à la connaissance (langage, mémoire, raisonnement, décision, jugement, mouvement, ... Le développement du sens critique fait ainsi pleinement partie de cet objectif.

Par habiletés sociales, il faut entendre le fait de développer des comportements appropriés et efficaces dans une contexte social donné.

Enfin, les Cooperative Learnings se basent sur 7 piliers qui peuvent se travailler à travers des activités ou des jeux :

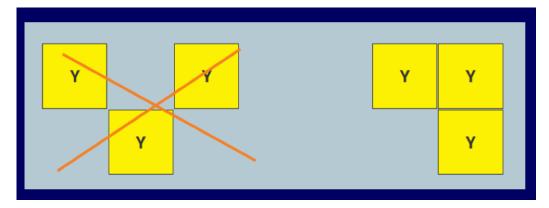
- 1. La structuration des groupes (le fait de mettre les personnes en petits groupes autogérés de 3 à 5 personnes, chacun.e ayant un rôle à jouer)
- 2. L'interdépendance positive, au contraire de la compétition, c'est mettre les personnes en état de dépendance les unes par rapport aux autres, mais de manière positive ... ou 1+1 = 3.
- 3. Les habiletés coopératives car coopérer ne va pas de soi, cela s'apprend, se construit petit à petit. Au plus un groupe teste la coopération, au meilleure devient sa capacité à coopérer.
- 4. L'interdépendance simultanée signifie que l'interdépendance doit non seulement être positive, mais aussi simultanée. Les répercussions d'une action sur le voisin doivent être visibles quasi immédiatement.
- 5. La participation égalitaire. Les petits groupes autogérés de 3 à 5 personnes, avec des rôles assignés à chacun.e facilite la participation égalitaire, avec des leadership tournant par exemple, sans qu'une des personnes ne prenne un leadership en continu sur le groupe.
- 6. Les Processus de métacognition, c'est développer la capacité à comprendre ce que je dois mettre en place, ce que nous devons mettre en place pour apprendre, pour mieux agir, pour progresser. Pour cela, il faut savoir prendre du recul et analyser son action, comprendre comment nous construisons notre pensée en séparant artificiellement les éléments de cette pensée.
- 7. Autoévaluation pour s'améliorer. Si une tierce personne peut apporter un regard externe pour évaluer, l'habitude de s'autoévaluer doit permettre de s'améliorer sans avoir besoin systématiquement de tierce personne. Savoir ce dont on est capable, ni trop « au-dessus » ni trop « au-dessous » est un atout capital dans la vie.

Plusieurs outils, jeux, exercices ont été développés par les cooperative learnings. Concentrons-nous maintenant sur celui qui est présenté dans le cadre de ce manuel de formation : le Rainboiw Logic.

DEROULEMENT

PREPARATION: identifier 3 espaces de travail: un pour les observateurs (avec une table) au centre de la pièce; un pour l'équipe N°1 et un pour l'équipe N°2 (idéalement avec des tables aussi). Vous aurez imprimé la grille du Rainbow Logic (*en annexe 3 du manuel*) 3 fois. Vous aurez mis à disposition sur les 3 tables 4 feutres ou crayons de couleur: un Rouge, un Jaune; un Vert et un Bleu.

- 1° Vous diviserez le groupe en 2 sous-groupes pour créer 2 équipes. Chaque équipe ira s'installer à une des tables excentrées.
- 2° Vous demanderez ensuite à chaque équipe de déléguer un « observateur » qui viendra rejoindre la table centrale.
- **3°** Les deux observateurs devront ensuite, ensemble, créer la grille Rainbow Logic à faire deviner aux équipes, selon les règles suivantes qui seront connues de tous.tes (à mettre sur une feuille de papier ou à afficher via un Power Point) :
 - Utiliser uniquement 3 couleurs sur les 4
 - Chaque case de même couleur doit être connectée par au moins une case de cette même couleur.



4° Lorsque le binôme a terminé de réaliser sa grille, le jeu peut commencer et vous donnez le signal du départ avec les consignes suivantes pour gagner : gagnera l'équipe qui aura trouvé la bonne solution en posant le moins de questions possibles à l'observateur de son équipe. Par ailleurs, cet observateur n'a le droit de répondre que par OUI ou par NON aux questions. Les questions (affirmations) posées ne peuvent concerner qu'une seule colonne ou une seule ligne. Exemple : « il y a du rouge et du jaune dans la colonne 1 ». Un conseil aux équipes : prenez le temps de réfléchir avant de poser la question suivante. Pour rappel, gagnera l'équipe qui aura trouver en posant le moins de questions.

5° Vous pouvez maintenant vous reposer, boire un café et étudier ce qui se passe.

Le débriefing est à nouveau le moment-clef de ce jeu. A nouveau, quelques questions à renvoyer à votre groupe :

- Qu'est-ce qui a aidé le groupe à trouver la solution ?
- Qu'est-ce qui a retardé le groupe pour trouver la solution ?
- Comment aurait-on pu améliorer le processus de discussion, réflexion au sein de votre groupe ?
- Certaines personnes ont-elles pris certains rôles ? Lesquels ? Pourquoi ?
- Quels liens ce jeu a-t-il selon vous avec les apprentissages coopératifs ?

Le but est bien évidemment d'amener le groupe à un processus de métacognition : comment pourrait-on faire mieux la prochaine fois ? Qu'est-ce qui nous permettrait de faire mieux ? Qu'est-ce que le jeu nous a appris sur notre manière d'agir et de nous améliorer ? Comment un travailleur social peut-il se servir de cette réflexion dans son travail au quotidien ?

Jouer avec les personnes accompagnées

Après avoir proposé quelques jeux à faire en équipe(s), en voici d'autres, plus spécifiquement destinés aux personnes que vous accompagnez comme travailleur social. Comme déjà dit, tous ont été testés par Habitat et Participation, à plusieurs reprises, avec un taux de satisfaction important. Les deux premiers jeux sont l'occasion de faire connaissance de manière originale, tout en rentrant déjà dans des considérations que la personne ne souhaiterait pas forcément dire d'elle sans ce type d'outil-jeu. Tous les outils présentés ci-après relèvent plus de l'animation ludique que du jeu stricto sensu.

Outil N°4 - Interconnectés



Objectif: Comprendre les connexions qui existent dans un groupe, même lorsqu'on ne se connait pas

Petit-jeu exercice de type un peu brise-glace pour un groupe qui se crée, mais avec aussi l'objectif de casser les a priori ou les préjugés que l'on pourrait avoir sur ceux qui nous entourent. 12 à 40 participants possible.

Ce petit jeu brise-glace issu de la Ludo Sociologie a le double avantage de proposer aux participants de se choisir un « avatar », un personnage qui va les représenter et peut donner des indications précieuses sur la personne et/ou son état

d'esprit sans demander de verbaliser cela (comme ce qui se fait généralement en début d'animation), puis de permettre à des personnes qui se connaissent peu de créer des liens entre elles. Quand des personnes ne se connaissent pas, les premiers liens sont souvent primordiaux pour que chacun.e se sente bien dans un groupe.

DEROULEMENT

PREPARATION: sur une table, proposez des tas d'avatars (type Lego ou plus si votre imagination s'en mêle), variés et divers. Par terre, vous aurez déroulé une immense feuille de papier (type nappe en papier). Vous aurez autant de feutres à disposition que de participants.

- 1° Proposez à chaque participant de se choisir un avatar qui le.la représente, en signalant qu'il ne sera pas demandé de se présenter avec cet avatar. Toutefois, si vous le jugez utile, cette variante est possible, mais prendra plus de temps. Prenez vous-même votre avatar.
- **2°** Cela fait, vous proposerez à tout le monde de se réunir autour de la grande feuille nappe en papier que vous aurez déroulée au sol.
- **3°** Vous demanderez à chacun.e de déposer son avatar quelque part sur cette feuille et de se munir de son feutre.
- **4°** Vous proposerez alors aux participants de former des binômes et de discuter ensemble jusqu'à ce qu'ils.elles se trouvent un point commun (aimer les bananes, faire du yoga, avoir une petite sœur). Dès qu'un binôme aura trouvé son point commun, il doit tracer une ligne qui relie les 2 avatars et noter ce point commun.
- **5°** Dès que cela est fait, il faut aller à la rencontre d'une autre personne du groupe pour se découvrir un autre point commun.
- 6° Lorsque vous estimerez que le jeu a assez duré, vous l'arrêterez.
- **7°** Tous ensemble, vous contemplerez votre « **toile d'araignée** » finale qui peut être exposée dans la salle si d'autres activités vont encore se passer.

Vos commentaires : il s'agit d'une première prise de contacts, donc il n'est pas nécessaire de s'appesantir sur ce qui vient de se passer. Pensez toutefois à relever si certains points communs reviennent souvent, ce qui vous donnera la « température » du groupe et n'oubliez pas de demander aux participants comment ils se sentent à l'issue de l'exercice. Si vous pensez que le groupe peut supporter plus de commentaires, vous pouvez aussi donner vos impressions quant au processus pour

réaliser cette toile : tout le monde semble-t-il avoir participé ? Y a-t-il des zones plus remplies que d'autres et cela a-t-il un sens ? Les avatars choisis ont-ils des points communs ? Etc.

Outil N°5 - Boîte à objets



Objectif : Se dévoiler, de l'individuel au collectif

Cet outil est largement inspiré de la systémique, afin de se projeter seul ou ensemble dans la réalité. Un outil d'expression très performant déjà expérimenté avec tous les publics (y compris porteurs de handicaps)

Cet autre exercice peut s'utiliser en début de journée – d'animation comme brise-glace, tout en ayant déjà pour objectif de plonger les participants dans le contenu de la réunion. Le plus souvent, cet outil d'animation est vu comme très ludique par les participants qui se révèlent en toute « légèreté ».

DEROULEMENT

PREPARATION: prenez autant de boîtes que de petits groupes autogérés vous comptez mettre en place, chacun à sa table. 4 sous-groupes = 4 boîtes, par exemple. Avant l'arrivée des participants, vous pouvez déjà placer les boîtes. Qu'y mettre? De nombreux objets simples, mais pouvant avoir une signification symbolique. <u>Exemples</u>: un Dafalgan, un paquet de mouchoirs, un mini tableau, un crayon de couleur, un parapluie, une coupe de champagne, un jeu de cartes, des sparadraps, etc. Soyez créatif.ve et amusant.e dans vos choix! Une vingtaine d'objets.

- 1° Vous proposez aux participants de s'installer aux différentes tables.
- **2°** Vous choisissez si vous souhaitez que ce jeu soit réalisé en individuel ou en collectif, selon votre objectif.

Possibilité 1 - en individuel. L'animateur va demander de choisir individuellement un objet qui symbolise, par exemple : la qualité majeure d'un habitat pour lui-elle, en silence. Ensuite, par table, les participants expliquent leur choix. L'animateur peut demander à 1 personne par table de partager avec le grand groupe.

Possibilité 2 - en collectif. L'animateur va demander au petit groupe de choisir 1 seul objet, par exemple : c'est quoi le plus important quand on habite ensemble ? Le groupe devra discuter pour se mettre d'accord. L'animateur demandera à une personne par table d'expliquer l'objet choisi et pourquoi.

Possibilité 3 – mixer les deux. L'animateur commence par le choix individuel puis demande au groupe de se mettre d'accord sur l'objet auquel adhère le plus le collectif. Tout est possible !

4° N'hésitez pas à mettre un peu de pression pour que cela avance, surtout en collectif car les débats risquent d'amener les gens loin de la consigne, parfois aussi via des fous-rires qui sont les bienvenus ! Évitez que tout jugement de valeur soit posé sur l'objet choisi lors des débriefings. N'obligez pas tout le monde à parler, cela alourdit le déroulé et certaines personnes peuvent se sentir mal de cette « exposition » publique. Le débriefing en mini-groupe est plus acceptable pour la plupart des personnes, une manière de créer un lien plus intime avec les personnes de « son » groupe.

Conseils pédagogiques

Cet exercice, malgré qu'il puisse révéler des choses assez profondes chez les personnes (exemple un grand besoin de sécurité indiqué par le parapluie, une peur d'affronter le monde avec le Dafalgan, etc.), se déroule en général toujours dans de bonnes conditions, sans que les personnes ne déchargent un émotionnel trop intense. Inutile de vous stresser!

Par ailleurs, cet objet, choisi souvent en début d'activité et, en toute « innocence » peut être conservé par le ou les participants et ainsi resservir à un autre moment. Exemple : on réalise un autre exercice sur les valeurs dans un groupe ou les aspirations de chacun à vivre en collectif. C'est le moment de demander aux personnes de ressortir leur objet premier et de voir s'il est compatible avec le « résultat » de ce nouvel exercice.

Outil N°6 - Mes colères, mes rêves



Objectif : Pour partager des besoins, des difficultés, en osant se dire en colère

Une manière d'exprimer, à partir de son vécu, des colères, des doutes, des incertitudes, des espoirs ou des rêves. L'occasion de parler aussi de ses émotions face à des situations vécues ou espérées.

DEROULEMENT

PREPARATION: une grande feuille de papier, de type poster A1 et des post-it de 2 couleurs. Exemple: vert ou bleu pour les rêves et rouge ou orange pour les colères.

- 1° L'animateur distribue à chaque participant quelques post-it des 2 couleurs (3 à 5 par exemple). Il peut avoir préparé cela avant l'animation, pour une distribution plus rapide.
- **2°** Il aura préalablement choisi une thématique, la nommera et s'assurera que tous les participants aient bien compris de quoi il s'agit. Ensuite, il donne la consigne d'écriture : Une idée = Un post-it ; un post-it vert pour un rêve et un post rouge pour une colère. Il annonce qu'il demande de travailler en silence pour que chacun.e puisse rédiger 3 à 5 post-it.

Il laisse quelques minutes (5 à 8 minutes) pour que les participants puissent écrire leurs post-it. Il mesurera si les participants ont besoin de plus de temps ou pas ; si certains s'ennuient et qu'il faut passer à la suite.

3° Arrive le moment du partage des informations contenues par les post-it. Selon votre humeur, soit vous vous concentrez sur toutes les colères, puis tous les rêves, soit vous mixez les deux. Dans tous les cas, un traitement différent selon le post-it :

Les post-it des colères / doutes / incertitudes seront lus, un à un. Dès qu'un post-it de cette catégorie est lu, celui qui l'a rédigé doit en faire une boulette qu'il peut jeter (avec rage) au sol.

Les post-it des rêves / espoirs / désirs. Dès qu'un post-it de cette catégorie est lu, il est collé sur la feuille proposée par l'animateur. Soit n'importe où, soit avec des axes proposés par l'animateur, selon le thème choisi.

L'animateur est à la manœuvre pour « sentir » lorsqu'une remarque peut nécessiter un approfondissement, un débat entre les participants avant de passer à la suite. Animer demande un équilibre entre faire avancer l'animation pour que les participants ne s'ennuient pas et garder le timing ET laisser des espaces de discussion-réflexion-exercice de l'esprit critique.

Conseils pédagogiques

Cet exercice peut être utilisé en même temps que le suivant (outil N°7 – Roue de la Fortune) avec 2 animateurs, chacun à sa table. En effet, une même thématique peut être souvent abordée avec des questionnements différents. Exemple le logement avec 2 questions : trouver un logement + avoir son chez soi. Chaque question est abordée avec un « outil ludique » différent pour alléger le débat.

Outil N°7 - Roue de la Fortune



Objectif : Exprimer, partager des besoins, difficultés, préoccupations

Cette animation va permettre d'exprimer des émotions diverses en lien avec un vécu. Pour rendre ludique ce partage, l'animation se base sur le jeu de la roue de la fortune.

DEROULEMENT

PREPARATION : vous reproduirez sur du carton ou du papier fort le *schéma en annexe 4*. Puisqu'il faut faire tourner cette petite roue, il vous faudra trouer le centre et introduire un petit bâton qui permettra de faire tourner votre roue de la fortune.

- 1° En tant qu'animateur, vous devrez choisir un sujet, un thème qui se prête à utiliser cette Roue de la Fortune, sachant que les participants vont devoir partager des faits et des émotions.
- **2°** Il expliquera aux participants le principe du « jeu » : faire tourner la roue et répondre en fonction de la case sur laquelle il.elle arrivera. Si l'animateur sent que la personne n'est pas à l'aise avec la case, il peut soit proposer de relancer la roue, soit proposer de passer son tour. Dès que la question des émotions et du vécu est proposée dans une animation, il faut rester très prudent.e, voire avoir un second animateur.trice qui pourra prendre en charge le.la participant.e qui a besoin de soutien.
- **3°** L'animateur peut, s'il le souhaite, noter sur une feuille les éléments intéressants, spécifiques, éléments qui pourraient servir de base de discussion, etc. pour garder une trace de l'activité et/ou pouvoir se servir de celle-ci ensuite.

Conseils pédagogiques

Cet exercice peut être utilisé en même temps que le suivant (outil N°6 – Mes colères, Mes rêves) avec 2 animateurs, chacun à sa table. En effet, une même thématique peut être souvent abordée avec des questionnements différents. Exemple le logement avec 2 questions : trouver un logement + avoir son chez soi. Chaque question est abordée avec un « outil ludique » différent pour alléger le débat.

Outil N°8 – Broken Circles



Objectif: Explorer sa capacité à interagir

Cette animation-jeu provient des outils de « Coopérative Learnings » ou apprentissages coopératifs. Elle permet de proposer aux participants de découvrir leurs capacités d'interactions ... dans le silence!

C'est pourquoi, nous invitons le lecteur-animateur à lire ou relier les explications données lors du jeu N°3 (Rainbow Logic) sur les principes de cette approche. Ce « jeu » permet aux participants de développer leurs capacités à être attentifs aux besoins des autres participants. C'est **Nancy et Ted Graves** (Graves & Graves, 1985) qui ont imaginé ce jeu des cercles

brisés (broken circles), jeu basé sur les « carrés brisés » ou « broken squares », jeu inventé par le Dr. Alex Bavelas (1973).

DEROULEMENT

PREPARATION: ce jeu-animation demande une réelle préparation de la part de l'animateur, une préparation à deux niveaux. Le premier niveau est de reproduire *les « cercles » qui sont dessinés en annexe 05.* Vous devrez choisir le modèle qui convient à votre groupe — au final, il faut 1 cercle par participant. Vous devrez découper et mélanger les « morceaux » afin de les placer dans des enveloppes (ex : 5 participants = 5 enveloppes). N'oubliez pas de conserver le plus petit morceau pour vous, sans le dévoiler, sans que les participants ne sachent que vous le possédez. Le second niveau est de réfléchir à *quelle personne* vous allez donner l'enveloppe qui contient un cercle entier déjà formé, parce que vous voulez que cette personne, plus que les autres, soit sensibilisée au sens de l'interaction, le besoin d'interactions.

- 1° Vous disposez les personnes autour d'un table, 5-6 personnes par table, pas plus. Vous utilisez plusieurs tables si nécessaires ou vous proposez aux autres participants d'être des observateurs.
- **2°** Vous donnez une enveloppe à chaque participant.e en leur disant de ne pas l'ouvrir avant votre signal. Vous expliquez alors **l'objectif = que chaque participant.e ait devant lui.elle son cercle complet terminé.** Puis la manière d'y arriver :

- Faire un silence total durant tout le temps du jeu
- Ouvrir son enveloppe
- Chacun.e, sans attendre un moment précis, sans tour de table, peut choisir 1 et 1 seule pièce de son enveloppe et la proposer à un autre participant.
- Ce participant peut l'accepter ou la refuser. Si le participant la refuse, le participant devra la reprendre dans ses pièces de cercle.
- Il est interdit de montrer à un autre participant la pièce qu'on souhaite recevoir. On ne peut évidemment pas aller se servir d'une pièce chez un autre participant.
- Personne ne doit montrer à un autre participant comment réaliser son cercle.

3° Au moment que vous jugerez le plus opportun, voyant que certains participants ont découvert la supercherie, vous sortez votre petite pièce et la donnez au participant.e de votre choix. Le jeu se terminera alors très vite.

Le **débriefing** est le moment-clé de ce jeu, sachant que certaines personnes auront bien vécu ce jeu et d'autres pas. Vous devez planifier, dans votre déroulé, un temps pour ce débriefing indispensable. Parmi les frustrés, on trouve principalement celui.celle qui a reçu l'enveloppe avec le cercle complet, mais aussi ceux.celles qui voulaient finir le jeu et se sont rendus compte que c'était impossible. Il va falloir faire une force de ces sentiments de frustration induits par l'activité. Voici une manière d'engager la discussion avec vos participants :

- Comment vous sentez-vous à l'issue du jeu ?
- Si vous vous sentez en état de malaise, qu'est-ce qui a créé selon vous ce malaise ?
- Qu'est-ce qui a été le plus difficile pour vous ?
- Si vous deviez rejouer, que feriez-vous autrement ? (ici, la personne qui avait le cercle complet va souvent émettre l'idée qu'elle aurait pu aussi proposer « sa » pièce afin de pouvoir prendre part au jeu).
- Y a-t-il dans votre groupe des personnes plus intéressées par le résultat et d'autres par le processus ?
- Que pensez-vous que ce jeu, cette activité veut vous faire comprendre ?
- Existe-t-il du « plaisir » à interagir ensemble ?
- Etc.

Cette animation-jeu permet donc de prendre la distance critique utile pour mieux se comprendre et comprendre comment fonctionne un groupe ou son groupe si on se connaît déjà. Après ce type de jeu, qui peut réveiller certaines émotions fortes, n'hésitez pas à faire une pause café!

Outil N°9 - Mots Kado



Objectif : Débattre des mots, des termes que nous utilisons

Cette animation permet aux participants d'exprimer, de débattre, de définir les mots en fonction de leurs représentations. Une activité qui permet de relativiser, de prendre du recul sur les mots, d'ouvrir sa compréhension aux mots.

Ce nouvel exercice ludique apporte une manière originale de sortir de certaines difficultés, celle de se comprendre à travers les mots. Le fait de devoir faire ce jeu en binôme (=2 personnes) limite la difficulté de se mettre d'accord dans un

premier temps, puisqu'il ne faut se mettre d'accord qu'à deux. Comme on joue vraiment au jeu MIKADO en binôme, jeu connu de tous, cet exercice a véritablement un côté ludique apprécié des participants.

DEROULEMENT

PREPARATION: ce jeu-animation nécessite un jeu de MIKADO et la préparation de petites fiches avec des mots, mots que vous pensez devoir être explorés utilement avec les participants. Sur chaque petite fiche avec son mot (expression), vous notez au dos un chiffre (1 à X). Vous disposez ces fiches sur le côté ou vous les gardez dans votre main. Il faut minimum une petite table pour jouer au MIKADO. Les participants peuvent rester debout autour de cette petite table.

- 1° Vous conviez les participants à vous rejoindre autour de la petite table. Vous jetez le MIKADO afin que les baguettes soient bien entremêlées.
- **2°** Vous créez vous-même les binômes (= groupe de 2 personnes) ou vous laissez le groupe se mettre par 2. Ils font maintenant équipes.
- **3°** Vous donnez les consignes : chaque binôme devra d'abord attraper « ensemble » une baguette de MIKADO. Si ce n'est pas fait « ensemble » (ou si cela bouge, comme le jeu traditionnel), c'est perdu. Dès qu'une baguette est gagnée, le binôme peut décider du chiffre de la petite fiche. L'animateur donnera la fiche et le binôme a une-deux minutes pour décider d'une définition du mot. Le binôme propose sa définition qui est ensuite discutée pour être améliorée. L'animateur peut en profiter pour prendre des notes.

Conseils pédagogiques

Ne jouez pas trop longtemps à cette activité car cela peut vite devenir long pour les participants.

Par contre, pourquoi ne pas en faire une sorte de fil rouge au cours d'une réunion, d'une rencontre, un peu comme une sorte d'Energizer.

Cela signifie aussi, pour vous, que le job n'est pas de trouver le plus de mots possible, mais vraiment de choisir des mots sur lesquels vous pensez que le groupe devrait vraiment s'entendre.

Outil N°10 - Faites le Buzz



Objectif : Débattre de manière ludique

Cette animation, provenant du jeu de société Buzz-it, permet aux participants d'échanger des idées et de débattre de sujets en lien avec la thématique choisie. Une manière de partager ses convictions, idées, points de vue critiques de manière originale.

Ce dernier jeu-outil ressemble au précédent dans son fonctionnement : à partir d'un vrai jeu ludique, bien connu de tous.tes, permettre aux participants d'exprimer des choses qui peuvent être très profondes. A nouveau, cela permet aussi d'introduire un temps plus léger pour les personnes (et même

pour l'animateur.trice !). Ce jeu a un caractère plus léger que le précédent pour le groupe et s'inspire du jeu BUZZ IT assez connu.

DEROULEMENT

PREPARATION: ce jeu-animation nécessite un Jeu BUZZ pour la petite sonnerie ou tout autre objet qui fera un bruit amusant. Par ailleurs, vous aurez réalisé des fiches que vous disposerez face cachée sur la table autour de laquelle se mettront les participants ou en paquet qui passera de main en main. Quelques *idées de fiches vous sont proposées en annexe 06*. N'hésitez pas à créer des cartes dont les réponses vont amener des fous rires !!!

- **1°** L'animateur rappelle le cadre de confiance : respect du tour de parole, bienveillance face aux réponses, confidentialité.
- **2°** L'animateur explique le jeu. A tour de rôle, chaque participant tire une carte (face cachée) et la lit à haute voix. Ensuite, les autres participants (en tournante) vont devoir répondre à la question. Chacun.e n'a que 15 secondes pour donner sa réponse. C'est le participant qui a tiré la carte qui est seul.e juge pour dire si la réponse est acceptée ou pas.
- **3°** La personne qui n'a pas su répondre ou n'a pas bien répondu se retrouve à prendre la carte. La personne est alors pénalisée puisque le but est d'avoir le moins de cartes possible à la fin de la partie. L'animateur trice joue bien sûr, à titre égal, avec les autres personnes!
- 4° L'animateur arrête le jeu quand il le souhaite.

Conseils pédagogiques

Ce n'est pas tout à fait par hasard que ce dernier jeu soit situé ici. En effet, l'idée est bien de prendre du recul, de la légèreté par rapport à certains problèmes, à travers des questions qui amèneront des réponses parfois profondes, parfois amenant des rires chez les participants.

Une chouette activité pour finir la réunion, l'animation, la journée ...

Bibliographie

BROUGERE G., 2011, *Jeu et éducation*, coll. Éducation et Formation, Paris, L'Harmattan CAILLOIS R., 1958, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard

COSME S., 2023, « Les jeux de société pour mobiliser des compétences », fiches pédagogique de l'&, N°116, juin, CIEP

DELIGNY F., 1945, Graine de crapule, ????

DESGRANGES B., FARAUT E., MONDOU A., EUSTACHE F., LAISNEY M., 2018, La memo : évaluation de l'impact de l'émotion sur la mémorisation d'informations verbales en mémoire épisodique, Revue Neuropsychologie, PP 257 à 263

HITTELET A.S. et DE MOREAU A., 2020, *La ludopédagogie – jeux et jeux*, Ancrage, Bruxelles, Résonance

HUERRE P., 2007, *Place au jeu, jouer pour apprendre à vivre, l'enfance en question*, Clamecy, Nathan HUIZINGA J., 1951, *Homo ludens : essai sur la fonction du jeu*, Paris, Gallimard

NAVARRO V., 2008, « *Le jeu, outil éducatif pour la prise en charge des adolescents* », ERES, Enfances & Psy, vol 2, N°39, France

PIAGET J., 1945, La formation du symbole chez l'enfant : imitation, jeu et rêve, image et représentation, Lausanne & Paris, Delachaux & Niestlé

ROUVINEZ S., 2012, « Le jeu dans l'éducation sociale — un outil formel et informel pour l'éducateur social travaillant en foyer avec des enfants en âge de scolarité primaire », TEF Bachelor of Arts HES-SO, Suisse

Sites Internet consultés

Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales [en ligne consulté en août 2024] https://www.cnrtl.fr/etymologie/jouer

CNRS journal [en ligne consulté en novembre 2024] : https://lejournal.cnrs.fr/articles/un-jeu-video-pour-detecter-alzheimer

La Diagonale du Fou [en ligne consulté en août 2024]

http://abstractstrategygames.blogspot.com/2010/10/must-read.html

Site-Outil pour le travail social, géré par Habitat et Participation, avec les éléments issus des projets européens INTERREG III-IV-V : https://accompagnement-social.eu/

Contact
Habitat et Participation asbl
contact@habitat-participation.be
+32 45 06 04
www.habitat-participation.be

Annexe fiches-outils à imprimer, à découper

Annexe 01 – Consignes du jeu de cartes interculturel

Annexe 02 – Consignes et Devis du Jeu du Pont

Annexes 03 – Grille du Rainbow Logic

Annexe 04 – Roue de la Fortune à imprimer

Annexe 05 – Broken Circles

Annexe 06 – Fiches pour le BUZZ (exemples)

- Ce jeu se joue en SILENCE
- C'est un jeu de cartes qui se joue à 5 ou 6 personnes
- L'objectif du jeu est de faire, individuellement, le plus de plis.
- La personne qui est assise devant le jeu de cartes distribue les cartes. Toutes les cartes doivent être distribuées. Tous les joueurs doivent avoir le même nombre de cartes. Laisser de côté les quelques cartes restantes.
- La personne qui a distribué le jeu commence la partie en jetant une carte au choix. Chaque joueur suivra en jetant une carte. Pour gagner le pli, il faut avoir la plus grosse carte de la donne (l'as est la plus grosse carte, le 2 est la plus petite). En cas d'égalité, la couleur de la carte départagera les égalités (ordre : cœur, carreau, trèfle, pique)
- La personne qui a distribué la première fois tiendra les comptes (nombre de plis remportés) pour chacun des joueurs
- Dès que le pli est remporté, celui qui a gagné ce pli relance une carte. Le jeu se déroule ainsi jusqu'au moment où toutes les cartes auront été jouées.
- Tant que le maître de jeu n'arrête pas la partie, redistribuer d'autres cartes
- Dès que le maître de jeu arrête la partie, la personne qui tient les comptes les montre à la tablée
- La personne qui a eu le plus de plis et la personne qui a le moins de plis quittent la table et vont s'asseoir à une autre table. En cas d'égalité, la personne désignée sera celle dont le prénom se rapproche le plus de la lettre A. Les autres restent à la table
- Au signal du maître de jeu, le jeu reprend à sa phase initiale.

- Ce jeu se joue en SILENCE
- C'est un jeu de cartes qui se joue à 5 ou 6 personnes
- L'objectif du jeu est de faire, individuellement, le plus de plis.
- La personne qui est assise devant le jeu de cartes distribue les cartes. Toutes les cartes doivent être distribuées. Tous les joueurs doivent avoir le même nombre de cartes. Laisser de côté les quelques cartes restantes.
- La personne qui a distribué le jeu commence la partie en jetant une carte au choix. Chaque joueur suivra en jetant une carte. Pour gagner le pli, il faut avoir la plus petite carte de la donne (l'as est la plus grosse carte, le 2 est la plus petite). En cas d'égalité, la couleur de la carte départagera les égalités (ordre : pique, trèfle, carreau, cœur)
- La personne qui a distribué la première fois tiendra les comptes (nombre de plis remportés) pour chacun des joueurs
- Dès que le pli est remporté, celui qui a gagné ce pli relance une carte. Le jeu se déroule ainsi jusqu'au moment où toutes les cartes auront été jouées.
- Tant que le maître de jeu n'arrête pas la partie, redistribuer d'autres cartes
- Dès que le maître de jeu arrête la partie, la personne qui tient les comptes les montre à la tablée
- La personne qui a eu le plus de plis et la personne qui a le moins de plis quittent la table et vont s'asseoir à une autre table. En cas d'égalité, la personne désignée sera celle dont le prénom se rapproche le plus de la lettre A. Les autres restent à la table
- Au signal du maître de jeu, le jeu reprend à sa phase initiale.

- Ce jeu se joue en SILENCE
- C'est un jeu de cartes qui se joue à 5 ou 6 personnes
- L'objectif du jeu est de faire, individuellement, le plus de plis.
- La personne qui est assise devant le jeu de cartes distribue les cartes. Toutes les cartes doivent être distribuées. Tous les joueurs doivent avoir le même nombre de cartes. Laisser de côté les quelques cartes restantes.
- La personne qui a distribué le jeu commence la partie en jetant une carte au choix. Chaque joueur suivra en jetant une carte. La couleur la plus forte est le cœur, puis le carreau, puis le trèfle et enfin le pique. Au sein d'une même couleur, c'est celui qui a la plus grande carte qui gagne. Exemple : un 2 de cœur est plus fort qu'un roi de pique (car le cœur est plus fort que le pique).
- La personne qui a distribué la première fois tiendra les comptes (nombre de plis remportés) pour chacun des joueurs
- Dès que le pli est remporté, celui qui a gagné ce pli relance une carte. Le jeu se déroule ainsi jusqu'au moment où toutes les cartes auront été jouées.
- Tant que le maître de jeu n'arrête pas la partie, redistribuer d'autres cartes
- Dès que le maître de jeu arrête la partie, la personne qui tient les comptes les montre à la tablée
- La personne qui a eu le plus de plis et la personne qui a le moins de plis quittent la table et vont s'asseoir à une autre table. En cas d'égalité, la personne désignée sera celle dont le prénom se rapproche le plus de la lettre A.
- Au signal du maître de jeu, le jeu reprend à sa phase initiale.

- Ce jeu se joue en SILENCE
- C'est un jeu de cartes qui se joue à 5 ou 6 personnes
- L'objectif du jeu est de faire, individuellement, le plus de plis.
- La personne qui est assise devant le jeu de cartes distribue les cartes. Toutes les cartes doivent être distribuées. Tous les joueurs doivent avoir le même nombre de cartes. Laisser de côté les quelques cartes restantes.
- La personne qui a distribué le jeu commence la partie en jetant une carte au choix. Chaque joueur suivra en jetant une carte. La couleur la plus forte est le pique, puis le trèfle, puis le carreau et enfin le cœur. Au sein d'une même couleur, c'est celui qui a la plus petite carte qui gagne. Exemple : un 2 de pique est plus fort qu'un roi de cœur (car le pique est plus fort que le cœur). Si deux personnes ont déposé du pique, c'est celui qui aura déposé la plus petite carte qui gagnera.
- La personne qui a distribué la première fois tiendra les comptes (nombre de plis remportés) pour chacun des joueurs
- Dès que le pli est remporté, celui qui a gagné ce pli relance une carte. Le jeu se déroule ainsi jusqu'au moment où toutes les cartes auront été jouées.
- Tant que le maître de jeu n'arrête pas la partie, redistribuer d'autres cartes
- Dès que le maître de jeu arrête la partie, la personne qui tient les comptes les montre à la tablée
- La personne qui a eu le plus de plis et la personne qui a le moins de plis quittent la table et vont s'asseoir à une autre table. En cas d'égalité, la personne désignée sera celle dont le prénom se rapproche le plus de la lettre A. Les autres restent à la table.
- Au signal du maître de jeu, le jeu reprend à sa phase initiale.

CONSTRUISONS UN PONT - CONSIGNES

L'État belge vient de contacter votre structure parce qu'elle n'a pas trouvé de maître d'ouvrage capable de réaliser un pont indispensable pour relier deux villages qui sinon resteront isolés. Il vous demande de réaliser ce pont tout en respectant une série de critères : économiques – techniques et de gestion du temps.

Votre objectif est de faire un maximum de bénéfice qui iront à votre structure qui en a bien besoin (les subsides se font rares !!!)

Vous travaillerez en équipe, selon l'organisation que vous déciderez.

Voici le matériel mis à votre disposition :

- Un boîte de briques Lego
- Latte de 1 mètre
- Usage de votre GSM comme chronomètre

Les critères techniques seront les suivants :

- Votre pont sera construit selon une base horizontale (table)
- Le tablier du pont doit également être horizontal et permettre le passage de véhicules
- Aucune instruction n'est donnée par rapport à la largeur du pont et les voies d'accès au pont ne doivent pas être construites
- Le tablier du pont doit reposer au minimum sur deux piliers.
- La longueur du pont doit être de minimum 90 cm. Elle est mesurée par la distance existante entre l'intérieur des deux piliers centraux les plus proches.
- La hauteur du pont est au minimum de 10 cm : elle est mesurée du point le plus bas du tablier par rapport au sol (la table).
- L'affaissement du tablier (différence entre le point le plus bas du tablier = au centre et la hauteur du tablier à la jonction avec les piliers), dû au poids des briques, ne peut pas dépasser deux centimètres.

CRITERES ECONOMIQUES

Temps/hommes:

3 minutes = 60.000 euros de bénéfice 4 minutes = 45.000 euros de bénéfice 5 minutes = 30.000 euros de bénéfice Etc.

Nombre de briques utilisées :

50 briques = 60.000 euros de bénéfice 51>100 briques = 40.000 euros de bénéfice 101>150 briques = 20.000 euros de bénéfice

Longueur du pont :

90 cm = 0 euro de bénéfice 100 cm = 100.000 euros de bénéfice 110 cm = 200.000 euros de bénéfice 120 cm = 300.000 euros de bénéfice

CRITERES DE GESTION DU TEMPS

- ➤ Vous aurez 40 minutes pour faire tous les essais que vous désirez. A la fin de ces 40 minutes, vous devez nous remettre votre devis et il faudra entièrement tout casser de ce qui a été construit. Il faudra remettre TOUTES les briques dans la boîte.
- Le temps de réalisation du pont final sera décidé par vous et représente un élément de votre devis.
- Tout dépassement du temps de votre devis vous vaudra une amende de 25.000 euros la minute!

DEVIS A ETABLIR ET A NOUS REMETTRE

Attention, si vous prévoyez qu'il vous faudra plus qu'une personne pour réaliser votre pont, le temps de la réalisation devra être multiplié par le nombre de maçons prévus. Exemple : 2 maçons qui travaillent 3 minutes = 6 minutes)

VOTRE DEVIS PREVISIONNEL

Temps de réalisation = minutes ;	profit = €
Nombre de briques utilisées = Briques ;	profit = €
Longueur du pont = Cm ;	profit = €

VOTRE PROFIT TOTAL PREVISIONNEL:

ŧ

GRILLE MYSTERE DU RAINBOW LOGIC

4 couleurs

R = Rouge

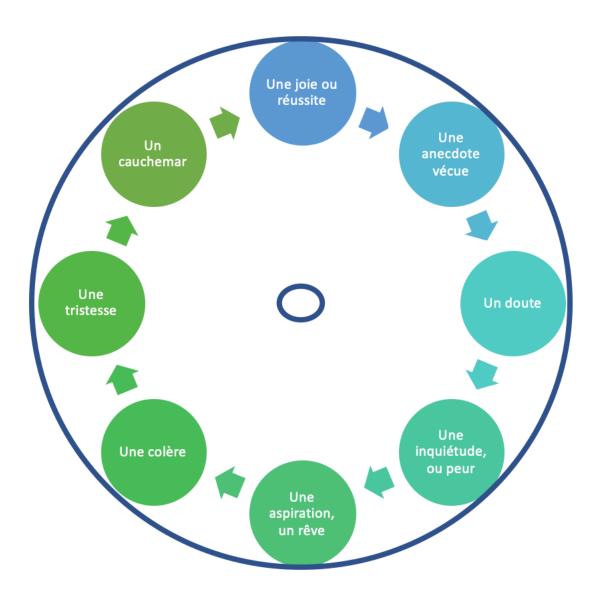
J = Jaune

V = Vert

B = Bleu

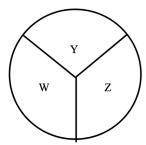
- > Utiliser uniquement 3 couleurs sur les 4
- Chaque case de même couleur doit être connectée par au moins une case de cette même couleur.

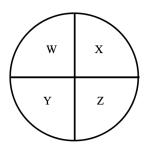
LA ROUE DE LA FORTUNE A IMPRIMER

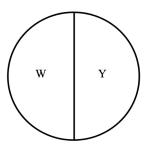


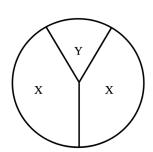
CERCLES BRISES A AGRANDIR ET A DECOUPER

1° Version simple

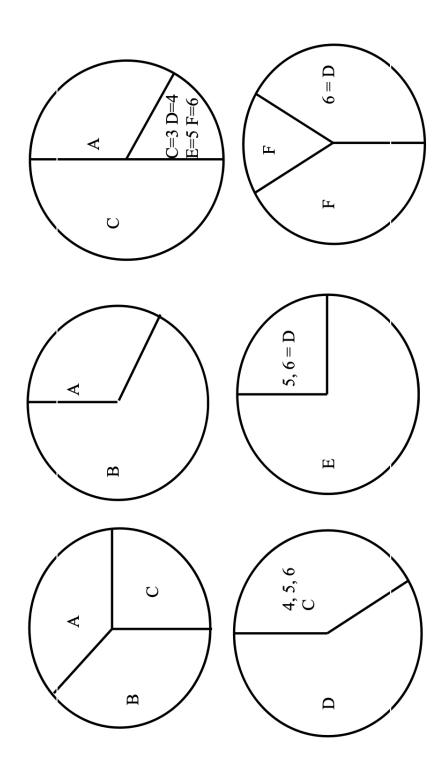








2° Version plus compliquée



IDEES DE FICHES POUR FAIRE LE BUZZ

DONNE UN MOT QUI DÉCRIT POUR TOI LE Logement rêvé CITE UNE DIFFICULTÉ POUR TROUVER UN EMPLOI

PROPOSE UNE CHOSE A NE PAS FAIRE POUR TROUVER UN LOGEMENT

DONNE UNE IDÉE POUR AMÉLIORER LE BIEN-ÊTRE AU TRAVAIL

CITE UNE TECHNIQUE OU UNE ACTIVITÉ QUI PERMET DE PRENDRE SOIN DE SA SANTÉ DONNE UNE ACTION QU'IL FAUDRAIT METTRE EN PLACE POUR RÉDUIRE LE CHÔMAGE

CITE UN MOYEN DE LOCOMOTION ÉCOLOGIQUE ET VERT DONNE UN CONSEIL A UNE PERSONNE QUI CHERCHE UN LOGEMENT

Présentation

Notre société a tendance tout à la fois à magnifier le jeu, à travers de multiples possibilités de jeux en ligne, escape game et autres formules, mais aussi à critiquer ce « passe-temps » qui détourne des choses sérieuses, importantes pour nous amener dans un univers de futilités.

Loin de prendre l'une ou l'autre option, Habitat et Participation souhaite ici partager environ 20 années d'expériences et de formations, le jeu étant une manière « autre » d'appréhender la réalité. Depuis une formation, voici 20 ans, dans le Nord de l'Italie avec l'association Arcobaleno, en passant par des outils de cercle de qualité, mais aussi depuis 2004, via des animations-réflexions-actions avec des travailleurs sociaux et des personnes fragilisées dans le cadre de projets INTERREG franco-wallons, nous avons pris du recul sur le sens du jeu en travail social.

Depuis 2010, habitat et Participation est agréée comme Association de Promotion du Logement en Wallonie (APL) et, depuis 2018, comme Association d'Insertion Par le Logement en région bruxelloise (AIPL). A ce titre, notre association accompagne au quotidien des personnes en fragilité sociale.

Par cette publication, Habitat et Participation vous propose de prendre un recul critique par rapport au travail social aujourd'hui. En effet, le jeu est ici abordé non seulement à travers le prisme des « outils ludiques » tant à la mode (Ludo Sociologie, Ludo Pédagogie), mais aussi comme pratiques transgressives en travail social. Il s'agit ici de donner au jeu sa pleine potentialité, à travers des analyses issues des premiers penseurs du jeu, mais aussi de l'apport des neurosciences et des pratiques sociales venues d'éducateur.trice.

Le jeu devient donc une chose « sérieuse » dans notre société, y compris pour les pratiques sociales qui devraient s'appuyer sur cette « tierce » voie pour résoudre certaines difficultés. Il ne s'agit pas ici de faire croire que le jeu est la réponse à tous les problèmes, mais qu'il permet d'envisager autrement le travail social, en instaurant un autre type de relation, basée sur des formes d'égalité (voire d'inégalité bénéfique, parce que le travailleur social peut s'avérer être un très mauvais joueur, par exemple aux échecs, tandis que la personne accompagnée excelle à ce jeu de haute stratégie.)

C'est donc à travers une lecture assez subversive du jeu en travail social que cette publication peut être appréhendée, avec des réflexions, mais aussi une série de « jeux » à mettre en pratique entre travailleurs sociaux et/ou avec les personnes qu'ils.elles accompagnent.

Bons jeux! Bon amusement!

Attention, trop sérieux s'abstenir!!!

L'équipe d'Habitat et Participation