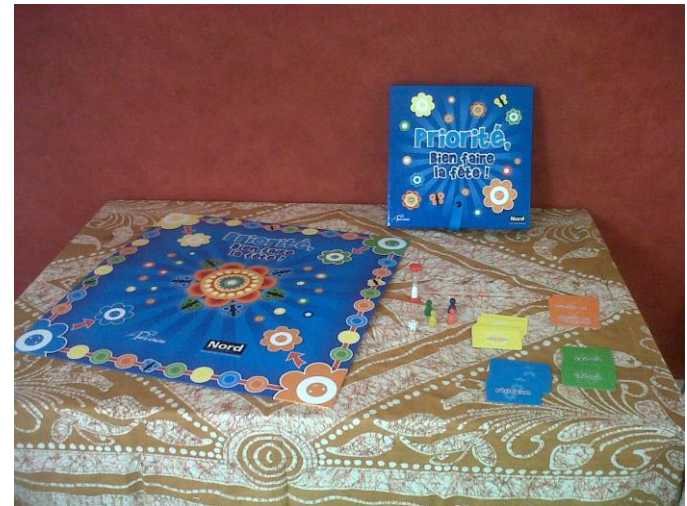


Livret d'animation

Priorité, bien faire la fête !!!



La prévention des conduites à risque:
un enjeu coopératif



SOMMAIRE

1. OBJECTIFS DU JEU

2. CONTENU

3. REGLE DU JEU

4. QUELQUES CONSEILS D'UTILISATION

5. CONCEPTEURS DU JEU

1. OBJECTIFS DU JEU

UN JEU POUR S'AMUSER

La convivialité que permet le jeu de société aide à passer de bons moments, rire et échanger avec d'autres, autour d'un sujet qui peut quelquefois être grave.

La distanciation permise par la dimension fictive du jeu autorise chacun à explorer des modes de comportements, des réflexions nouvelles et à les commenter avec d'autres. L'aspect « jeu coopératif » favorise les échanges positifs entre les joueurs.

UN JEU POUR COOPERER

Le jeu repose sur une stratégie de solidarité, la finalité du jeu étant de permettre aux participants de réunir les conditions pour réussir leur fête. Les joueurs sont souvent amenés à réfléchir ensemble, à chercher la meilleure stratégie à mettre en place pour remporter la partie...

Ainsi, ces jeux coopératifs nécessitent et développent la participation de chacun ; les capacités d'expression, d'écoute ; la confiance en soi et en l'autre ; le respect des différences comme source d'enrichissement ; la responsabilité, c'est-à-dire, la faculté de considérer les conséquences de ses choix pour soi, et l'ensemble du système, et de les assumer.

UN JEU POUR S'INFORMER

Ce jeu permet d'aborder plusieurs situations qui peuvent amener à se poser autrement des questions autour de la fête et des conduites à risque.

Il sera fait appel aux connaissances des joueurs mais aussi à leur bon sens. Le jeu se présente comme un véritable support d'informations incitant à la réflexion :

- il permet d'accéder à la connaissance de certaines règles élémentaires permettant de faire face à des situations quotidiennes ;
- il permet la mise en place d'échanges et de débats.

Mais surtout, il permet d'amener les joueurs à considérer la notion de fête dans toutes ses dimensions y compris dans la prise en compte et la prévention des conduites à risque.

2. CONTENU

Le jeu comprend :

- 1 plateau de jeu
- 2 dés
- 4 pions de couleur
- 4 jetons
- 1 puzzle de 4 pièces
- 5 lots de cartes questions de couleur (4 thématiques différentes)

5. CONCEPTEURS DU JEU

Association Para-chute

L'association a pour finalité d'accueillir, d'accompagner et d'orienter toute personne en questionnement sur les pratiques addictives.

L'association gère un Centre de soins et d'accompagnement et de prévention en addictologie : C.S.A.P.A. La Rose des Flandres.

5, rue de la Gare 59270 Bailleul, tél 03 28 42 28 48

Email : contact@larosedesflandres.org

Site : www.larosedesflandres.org

Le Pas de Côté

Cette association a pour finalité de promouvoir et développer les pratiques coopératives

(comme alternatives à la compétition excluante)

Contact Mohamed SLIMANI,

23 rue Gosselet 59000 LILLE, tél. 03 20 52 18 48

email : contact@lepasdecote.org

site : www.lepasdecote.org

4. QUELQUES CONSEILS D'UTILISATION

Cet outil peut être utilisé à l'occasion d'une opération de prévention des conduites à risque ou même dans le cadre d'un projet sur plusieurs séances avec un même groupe.

Il peut être animé auprès de groupes de 4 à 12 personnes.

N'hésitez pas à faire évoluer les questions en fonction des connaissances, des questions des participants et des éléments d'information que vous voulez faire passer. Cet outil ne peut pas aborder toutes les situations mais inspirez-vous en !

N'hésitez pas à faire le lien avec des situations que les personnes peuvent vivre à proximité du lieu d'animation...

3. REGLE DU JEU

But du jeu

Réunir les conditions de réussite d'une fête en remportant les 4 pièces de puzzle symbole d'une « fête bien faite »

Déroulement

L'animateur présente le jeu, l'esprit coopératif et les règles de fonctionnement du groupe.

Variante 1 : animation d'une durée de moins d'1 heure

Pour gagner la partie, les joueurs doivent remporter les 4 pièces de puzzle. Pour cela, ils doivent faire un tour complet du parcours de jeu

Chaque joueur prend un pion et le place sur la case départ correspondante (même couleur).

Il lance le dé et avance du chiffre indiqué.

Il tombe alors sur une case de couleur.

A chaque couleur est associée une thématique :

Jaune	questions ACTION
Vert	questions THEORIE
Bleu	questions REFLEXION
Orange	questions CULTURE et PATRIMOINE

L'animateur pose alors la question correspondante.

Sur cette partie du jeu, l'objectif des joueurs est de recueillir le plus d'informations possible et d'échanger autour des thématiques proposées.

Une fois que le pion revient à sa case de départ, les joueurs obtiennent une pièce du puzzle.



VARIANTE 2 : sauvetage imprévu

Pour faciliter la partie de jeu, l'animateur pourra :

- Placer au hasard 4 jetons sur le parcours de jeu. Si les joueurs tombent sur ces cases, ils remportent le jeton, et répondent ensuite à la question.
- Si les joueurs remportent les 4 jetons, ils pourront les mettre en commun à la fin du jeu pour remporter une pièce de puzzle non gagnée.

Fin du jeu

Les 4 pièces de puzzle remportées sont mises en commun au centre du plateau de jeu.

L'animateur peut alors échanger avec les joueurs des éléments qui ont favorisé cette victoire collective.

Si toutes les pièces ne sont pas remportées, l'animateur peut amener les joueurs à se questionner sur les causes du mauvais déroulement d'une manifestation festive.