

L'AVIS DU RESEAU D'EXPERTISE D'OUTILS PEDAGOGIQUES EN EDUCATION ET PROMOTION DE LA SANTE DES PAYS DE LOIRE

EXPERTISE du 28 mai 2015

SOCIABILUS

Thématique : Compétences psychosociales

Support : jeu de plateau éducatif

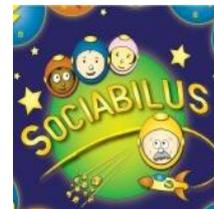
Public : tout public à partir de 8 ans, personnes présentant une déficience intellectuelle ou un trouble envahissant du développement

Nombre de participants : 2 à 8 personnes en individuel, ou en équipe

Année de création : 2007

Acquisition : Achat

Prix : 85 dollars canadiens



LES INFORMATIONS DU PROMOTEUR SUR L'OUTIL

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 1 dé
- 8 pions
- 330 cartes questions relatives aux habiletés sociales regroupées en six grands thèmes :
 - 63 questions gestion des émotions (bandeau rouge)
 - 76 questions vie affective et relationnelle (bandeau vert)
 - 85 questions règles sociales et civismes (bandeau bleu)
 - 48 questions autonomie et autodétermination (bandeau jaune)
 - 30 questions hygiène (bandeau orange)
 - 28 questions sécurité (bandeau rose)
- 33 cartes « flash »
- 3 cartes « médaille »
- 1 guide d'animation
- 1 fiche règle du jeu mémoire plastifiée

Objectifs

- Initier et renforcer des comportements sociaux appropriés aux différents contextes de vie
- Exercer plus facilement son jugement
- Exprimer les émotions et les sentiments susceptibles d'être ressentis dans diverses situations
- Développer et consolider l'estime de soi et la confiance en soi du participant

Utilisation

Le jeu est conçu pour jouer en petits ou en grands groupes (2 à 8 participants)
A partir des thèmes et des questions présentées sur les cartes du jeu, l'animateur peut en varier les utilisations : dans le cadre d'un programme personnalisé d'entraînement aux habiletés sociales, lors de soirées thématiques, de groupes de discussion, de sessions de sensibilisation pour les parents

Conseils

Afin de susciter des interactions qui permettront d'atteindre les objectifs visés, il est important que l'animateur-intervenant procède à une bonne analyse des besoins et des attentes des participants.

L'animateur -intervenant peut choisir de travailler un thème en particulier identifié par son code couleur et sélectionner les cartes qui correspondent aux habiletés qu'il vise aborder avec les participants.

Disponibilité

consulter le promoteur

Commentaires

Sociabilus est un programme d'entraînement aux habiletés sociales présenté sous forme de jeu de société amusant et innovateur.

La particularité du jeu est d'amener les participants à réfléchir aux moyens socialement acceptables et à puiser dans leur propre répertoire ceux qui sont les plus adéquats pour répondre aux situations présentées. Le fait de jouer en groupe multiplie le nombre de stratégies et offre ainsi de multiples réponses. Soutenue par les interactions entre les participants, cette démarche est basée sur la coopération et le partage. Sociabilus propose une approche structurée, dynamique et amusante pour l'apprentissage des habiletés sociales.

Editeur - Promoteur de l'outil

Centre du Flores de la région des Laurentides
et **CECOM** de l'Hôpital Rivière-des-Prairies

Contact :

CECOM de l'Hôpital Rivière-des-Prairies
7070, boul. Perras
Montréal (Québec)
H1E 1A4 CANADA

☎ 03 20 87 73 46 ou 03 20 87 78 15
Courriel : cecom.hrdp@ssss.gouv.qc.ca
Site internet : <http://cecom.qc.ca>

Objet social

CECOM : Centre hospitalier de soins psychiatriques
Centre du Flores : Etablissement public de réadaptation

L'AVIS DES EXPERTS

Appréciation globale :

L'outil « Sociabilus » est un jeu de plateau permettant de renforcer les habiletés sociales. Les participants sont plongés dans un univers imaginaire et doivent aider le personnage de Monsieur Curius, qui vient de la planète Bilus, à enseigner à ses compatriotes des comportements sociaux appropriés. L'activité proposée consiste à obtenir un maximum d'étoiles pour avancer sur le plateau et atteindre la planète Bilus en répondant à des questions, en complétant des phrases, ou en imaginant des situations. L'ensemble est regroupé sous six thèmes et chaque réponse doit être validée par l'ensemble du groupe et par l'animateur.

Les cartes questions sont claires et pratiques d'utilisation (code couleur par thème, public et niveau de difficulté). Leur grand nombre permet à l'animateur d'adapter le jeu aux besoins de son public.

« Sociabilus » sollicite la participation de tous en variant les compétences abordées, qu'elles relèvent du savoir, du savoir-être ou du savoir-faire. Toutefois, ces questions/réponses prennent parfois la tournure d'une normativité excessive et ne considèrent pas suffisamment le contexte socio-éducatif de l'enfant.

Le rôle de l'animateur et sa réflexion sur les objectifs à atteindre avec son public est donc primordial pour éviter le jugement et la stigmatisation dans le groupe.

Un guide pédagogique accompagne l'outil. Il offre une description détaillée du contexte de la création de l'outil, de ses objectifs, de son utilisation, ainsi que la liste de toutes les questions, sans toutefois préciser les règles de fonctionnement du groupe pendant le jeu.

La finition matérielle de l'outil est bonne, mais les couleurs et le graphisme utilisés, plutôt tristes et datés, peuvent en diminuer l'attractivité.

« Sociabilus » gagnera à être accompagné d'un travail préalable ou conjoint sur les compétences psychosociales : reconnaître et nommer les différentes émotions, identifier les moyens de gérer sa colère, travailler les différents modes de communication et la gestion des conflits.

Objectifs de l'outil

- Favoriser l'acquisition de comportements sociaux attendus en société
- Encourager l'expression orale
- Réfléchir à des moyens adaptés et socialement acceptables pour répondre à des situations de la vie quotidienne ou plus à risques

Public cible

Enfants ou adolescents en situation de déficience mentale ou ayant des troubles du comportement

Utilisation conseillée

Le jeu comportant certains termes typiquement québécois, le vocabulaire devra être adapté pour une utilisation en France.

Nombre de participants et durée de l'animation à déterminer en fonction des troubles des participants.

Temps d'appropriation de l'outil

D'une à deux heures.