

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

EXPERTISE du 28 août 2015

LA VIE DEVANT TOI

Le jeu pour faire grandir l'estime de soi

Thématique : Compétences psychosociales, estime de soi
prévention des conduites à risques
Support : jeu de plateau éducatif
Public : Adolescents (12 à 15 ans) ; Jeunes (16 à 20 ans)
Adultes; Tout public
Nombre de participants : de 2 à 6 joueurs en 2 équipes si plus
de 2 joueurs
Année de création : 2012
Acquisition : Achat
Prix : contacter le promoteur



LES INFORMATIONS DU PROMOTEUR SUR L'OUTIL

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 1 règle du jeu
- 1 livret du meneur de jeu
- 1 dé, 2 pions carrés
- 2 cartes d'identité
- 4 livrets « sentiments/besoins »
- 2 pots de « Patarev »
- 2 feutres effaçables
- 12 cartes "Aspiration"
- 36 cartes "Action"
- 36 cartes "Tuile"
- 27 cartes "Cadeau"
- 54 cartes "Evènement"
- 44 cartes "Aide"
- Livre de ressources (à compléter avec les coordonnées locales)

Objectifs

- Libérer la parole
- Formuler ses aspirations, ses désirs
- S'entraîner à reconnaître et à nommer ses sentiments, ses besoins
- Découvrir toutes les aides possibles
- Développer l'estime de soi.

Utilisation

Instance Régionale et Départementale d'Education et de Promotion de la Santé – IREPS pôle Loire Atlantique
85, Rue Saint-Jacques – 44093 NANTES Cédex 1 Tél. : 02.40.31.16.90 - Fax. : 02.40.31.16.99
Action, recherche, évaluation en promotion de la santé et éducation pour la santé – Apes-Ulg Liège
Guide pour la rédaction d'un avis d'appréciation

2 à 6 joueurs avec meneur de jeu
Durée minimum du jeu : 1h

Conseils

Le promoteur propose d'animer "La vie devant Toi" dans toute structure qui en fait la demande (collèges, lycées, associations d'insertion, espaces jeunes, MDJ, FJT, missions locales...)

Disponibilité

consulter le promoteur

Commentaires

"La Vie devant Toi" est un jeu de prévention des conduites à risques. Basé sur un principe de communication non-violente, il emmène les joueurs au coeur de leurs émotions et leur permet de repérer toutes les aides et ressources possibles.

Se mettre en danger, prendre des risques inconsidérés nous ramène inmanquablement à la question de l'Estime de Soi et ce, quel que soit notre âge, notre genre ou notre catégorie socio-professionnelle.

Etre à l'écoute de ce que l'on ressent et bien connaître ses besoins fondamentaux nous aide à faire face aux événements de la vie, à opérer des choix. Ces choix sont d'autant plus faciles à faire lorsque nous sommes portés par nos aspirations, nos rêves, nos envies

Editeur - Promoteur de l'outil

Le JOK'coeur

Contact : Karine Minidré
3 avenue de Vera Cruz
44600 Saint-Nazaire - Tél. : - - www.lejokcoeur.fr
1/ 2, place Saint Jean -1000 BRUXELLES - Belgique.
☎ 02 40 19 31 39
Email : lejokcoeur@gmail.com
Site : www.lejokcoeur.fr

Objet social

Entreprise.

Activité : Animation par le jeu de manifestations et d'évènements pour des collectifs (collectivités, associations, entreprises...) et pour des particuliers ; création de jeux

L'AVIS DES EXPERTS

Appréciation globale

Partir en équipe avec une vie devant soi en se mettant dans la peau d'un personnage, interagir face aux cadeaux et tuiles de la vie, c'est la démarche proposée par cet outil d'une grande densité.

Les participants, répartis en deux équipes, sont sollicités de manières multiples, sur le chemin de vie de leur personnage d'adoption respectif : aspirations, buts, valeurs, besoins fondamentaux, émotions, ressources personnelles et extérieures... Après un temps d'analyse, ils font des choix et se positionnent sur la manière dont celui-ci va évoluer dans le temps sur le plateau de jeu symbolisant deux traversées des âges.

Le jeu permet d'ouvrir un espace de dialogue autour de situations difficiles et de conduites à risques.

C'est la force de cet outil, et dans le même temps son défi pour le meneur de jeu quant à sa capacité à gérer les débordements émotionnels susceptibles d'apparaître. En effet, il y a un déséquilibre entre situations dramatiques, surreprésentées, et événements agréables, trop peu nombreux. En cela un recours à l'humour de temps à autre aurait été le bienvenu et aurait pu introduire un peu de légèreté dans la partie.

Par ailleurs, si le choix d'un personnage fictif invite à la distanciation et à la projection, le « vous » utilisé dans les cartes comme « vous tentez de vous suicider » est contradictoire.

Les codes couleurs sont très peu différenciés ce qui entraîne de la confusion ; la correspondance entre âge du personnage et situations manque parfois de cohérence ce qui nuit à la fluidité du jeu.

D'une façon générale, la réalisation matérielle de l'outil est décevante sur le plan esthétique et manque de dynamisme. Néanmoins, il faut souligner l'originalité de l'astuce symbolique de la « Patarev » qui témoigne au fur et à mesure de la croissance de l'estime de soi.

Les appuis théoriques, juste nommés, ne sont pas assez solides. Le développement de l'estime de soi est axé essentiellement sous l'angle des émotions et des besoins retrouvés dans la théorie de la communication non violente, ce qui est insuffisant pour travailler l'objectif annoncé.

La complexité du sujet exige dans l'animation une bonne maîtrise des concepts et une conduite expérimentée des échanges. Une formation est proposée par le promoteur pour se familiariser avec l'outil.

Au vu du travail important réalisé et pour faciliter son appropriation par les éducateurs de santé, l'outil gagnera à être amélioré sur les points abordés précédemment et à être enrichi d'un guide pédagogique.

Objectifs de l'outil

- Explorer les notions d'émotions et de besoins face à des situations fictives de vie
- Se projeter dans un parcours de vie
- Réfléchir aux conséquences des choix posés face à des événements rencontrés
- Argumenter et négocier une position commune au sein d'un groupe
- Connaître les ressources et aides à mobiliser

Public cible

Adolescents à partir de 15 ans

Adultes et seniors

Publics fragilisés, en soins ou en insertion, en hébergement ...

Utilisation conseillée

Animateur aguerri ayant une bonne maîtrise des concepts

Connaissance des participants souhaitée

Trier les cartes en fonction de la connaissance que l'on a du groupe

Attention à des situations difficiles faisant écho au vécu des participants

Utilisation intéressante avec de petits groupes impliqués dans un parcours

Temps d'appropriation de l'outil

Plus de deux heures