

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

EXPERTISE du 12 juin 2014

SOCIAB QUIZZ : LES HABILETES SOCIALES EN JEU

Thématique : Compétences psychosociales

Support : jeu de société éducatif

Public : préadolescents et adolescents sans retard mental présentant des difficultés dans le domaine des interactions sociales de 11 à 17 ans, professionnels de l'enfance et de l'adolescence

Nombre de participants : de 3 à 6 joueurs

Année de création : janvier 2013

Acquisition : Achat

Prix : 80 € + 10 € de frais de port (France)



LES INFORMATIONS DU PROMOTEUR SUR L'OUTIL

Matériel

- Un plateau de jeu,
- 7 quilles de couleur,
- 1 dé,
- 80 jetons (20 par couleur)
- 1 livret : Règle du jeu et Guide clinique à l'intention des animateurs du jeu
- Une fiche de présentation du jeu
- Plus 288 cartes :
 - 60 cartes : Action (bleues) et 10 cartes vierges
 - 60 cartes Interview (oranges) et 10 cartes vierges
 - 60 cartes Mystère (violette) et 10 cartes vierges
 - 60 cartes Remue-méninges (vertes) et 10 cartes vierges
 - 6 cartes Joker + 2 de rechange

Objectifs

Pour les professionnels, dans un cadre thérapeutique :

Favoriser l'implication des participants et la cohésion du groupe dans un atelier d'entraînement aux habiletés sociales

Pour les participants :

Général :

Acquérir et améliorer des habiletés sociales dans leur dimension cognitive, émotionnelle et comportementale aisément généralisables dans son environnement quotidien

Spécifiques :

- Se confronter dans un contexte ludique à des situations sociales non spécifiques : prendre sa place au sein d'un groupe, respecter des règles et les pairs
- Se confronter dans un contexte ludique à des situations sociales spécifiques
- Echanger dans un contexte rassurant et respectueux
- Faire le lien entre ce que je pense, ce que je ressens et ce que je fais

Utilisation

Dans un groupe d'entraînement aux habiletés sociales, au départ, en fil conducteur durant plusieurs séances consécutives, puis utilisation en fonction des besoins des participants.

Conseils

Nombre de participants : 3 à 6 joueurs

Animation : 2 animateurs (de préférence)

Avant chaque partie, trier et choisir les cartes en fonction des problématiques spécifiques des participants et des objectifs fixés

Faire preuve d'une extrême vigilance vis-à-vis de tout propos cliniquement inquiétant, orienter alors immédiatement le participant.

Interrompre le jeu si nécessaire à des fins de discussion.

Disponibilité

Consulter le promoteur

Commentaires

SOCIAB'QUIZZ est issu de trois décennies d'expérience et de recherches cliniques dans le domaine de l'animation de groupes thérapeutiques auprès d'enfants et d'adolescents présentant un diagnostic de Trouble du Spectre Autistique / Trouble Envahissant du Développement ou une anxiété / phobie sociale. Dans le cadre d'un atelier d'entraînement aux habiletés sociales il fournit un cadre attractif et régularisateur favorisant l'implication des participants et la cohésion de l'ensemble du groupe.

Editeur - Promoteur de l'outil

Valorémis

40 rue Saint Jacques

75005 Paris

☎ : 01 43 61 05 43

Fax : 01 43 61 15 29

Email : contac@valoremis.fr

Site internet : www.valoremis.fr

Objet social

Agence Conseil en communication et médiation. Maison de création et d'édition de jeux éducatifs.

L'AVIS DES EXPERTS

Appréciation globale

Le jeu de plateau « Sociab quizz » s'adresse à des pré-adolescents et des adolescents présentant des difficultés dans le domaine des relations sociales, et traite de la thématique des compétences psycho sociales.

Le parcours proposé met les participants en situation de manière individuelle, à partir de cartes « action, remue-méninges, interview ou mystères ». Les sollicitations proches du vécu sont diversifiées et complémentaires : communication, résolution de problème, reconnaissance des émotions, connaissance de soi, créativité...

Les règles du jeu sont simples et les consignes claires. Quelques cases permettent l'entraide entre deux participants, et une carte joker évite de mettre le jeune en difficulté. L'ensemble de ces attentions valorise le respect de soi, de l'autre et le climat de bienveillance.

Les compétences des animateurs en termes de connaissance du public et du sujet sont essentielles : ils sont effectivement attendus sur le repérage des difficultés

émotionnelles susceptibles d'émerger. Ils seront aidés en cela par un guide riche et précis qui éclaire sur le sens et les objectifs, les modalités d'animation, les attentions particulières, et recommande d'une manière cohérente une conduite en binôme.

L'adaptation au public est possible par la sélection ou la création de nouvelles cartes. Le jeu est conçu pour un usage thérapeutique mais pourra être utilisé dans un contexte plus large d'éducation pour la santé. Il faudra alors adapter la règle du jeu notamment sur le principe de validation des réponses en précisant qu'il n'y a pas de réponses exactes attendues comme dans un quizz traditionnel.

Cet outil complet, intelligent, pragmatique et bien structuré donne largement envie d'être utilisé.

Objectifs de l'outil

Objectif général :

Acquérir et renforcer ses habiletés sociales dans leur dimension cognitive, émotionnelle et comportementale

Objectifs spécifiques :

- Identifier et analyser au sein du groupe dans un climat ludique et sécurisant les difficultés rencontrées lors des interactions sociales
- Améliorer la communication verbale et non-verbale
- Reconnaître ses émotions et celles des autres
- Elaborer différentes manières d'agir face à des situations sociales du quotidien, en identifiant les attentes sociales et les réponses appropriées

Pour les professionnels, si utilisation dans un cadre thérapeutique :

Favoriser l'implication des participants et la cohésion du groupe dans un atelier d'entraînement aux habiletés sociales

Public cible

- Adolescents en difficultés psychiques ou psycho sociales
- Collégiens (11-14 ans)

Se référer aux conseils des promoteurs sur les milieux d'utilisation (Salle d'activité de médiation...)

Extension avec adaptation dans des structures diversifiées (médicosociales, PJJ, foyers, maisons d'enfants à caractère social, IME, ITEP...)

Utilisation conseillée

- Se référer au guide clinique, et bien respecter la co- animation en binôme.
- Dans un contexte d'éducation pour la santé, adapter les règles en fonction des objectifs poursuivis.
- Possibilité de s'adjoindre des supports complémentaires, comme des images (visages émotions photos de situations) ou miroir.

Temps d'appropriation de l'outil

D'une heure à deux heures