

PromoSanté

— PAYS DE LA LOIRE —

Espace collaboratif d'expertise et de ressources

L'avis du réseau d'expertise d'outils pédagogiques en éducation et promotion de la santé des Pays de la Loire

EXPERTISE 30 Août 2022



Kamino. Chemins de deuil

Thématique : Soins palliatifs ; fin de vie ; mort

Support : Jeu

Public(s) : Adolescents (12-15 ans) ; Adultes ; Familles/Aidants/Association de patients ; Professionnels ; Tout public

Nombre de participants : 2 à 6 joueurs

Année de création : 2017

Acquisition : achat

Prix : 53 euros



Les informations du promoteur sur l'outil

Matériel

- 1 plateau principal
- 4 cartes réparties ainsi :
 - ✓ Une carte corps
 - ✓ Une carte relations
 - ✓ Une carte psychologie
 - ✓ Une carte spiritualité
- 1 règle du jeu
- 1 livret d'accompagnement
- 1 dé
- 6 pions

Objectifs

- ✓ Mettre de la parole à plusieurs sur un vécu douloureux
- ✓ Soutenir les aidants et accompagnants d'endeuillés
- ✓ Sortir de l'isolement et de la perte
- ✓ Echanger sur la problématique de la perte

Utilisation

Cf. conseils du promoteur

Durée de jeu

30 minutes à 2 heures

Conseils

Cf. livret d'accompagnement

Editeur – Promoteur de l'outil

L'outil est vendu au prix de 53 € auprès de *couples et familles*. Il peut être commandé :

- par téléphone : 09.51.08.25.98

- par email : couplesetfamilles@free.fr OU <https://www.helloasso.com/associations/federation-nationale-couples-et-familles/boutiques/1outils-pedagogiques>

Adresse :

Fédération Nationale Couples et familles

28 Place Saint Georges

75009 Paris 9

☎ : 09.51.08.25.98

Email : couplesetfamilles@free.fr

Site internet : <https://www.couples-et-familles.com/>

Commentaires

Kamino est né d'une problématique rencontrée par deux conseillères conjugales et familiales : comment parler du deuil ? Comment amener des personnes à s'exprimer et à parler de leurs deuils sans finir dans un torrent de larmes ? C'est alors qu'elles ont imaginé de re-penser un jeu de l'oie, jeu si présent dans notre enfance pour une majorité d'entre nous.



Appréciation globale

« *Kamino, chemins du deuil* » est un jeu de plateau conçu par l'association **couples et familles**. La thématique principale est celle du deuil et secondairement toutes les formes de deuils telles que les ruptures ou encore les séparations au cours de la vie.

« *Kamino, chemins du deuil* » prend la forme d'un jeu de l'oie dont les cases évoquent des événements de vie (décès, séparation, chômage ...). La progression sur le plateau symbolise les différentes étapes du deuil.

Le début du plateau est consacré à nommer ce que l'on a perdu (animal, maison, parent...) et comment (accident, pendaison, maladie...). Les événements de vie proposés sont variés et proches du vécu.

Ensuite, un état des lieux est fait sur « comment on se sent » (déli, fuite, régression...). Les dernières cases du plateau permettent d'aborder la phase de reconstruction.

Par ailleurs, des cases « aides », « émotions » et des cases « vides » permettent de prendre de la distance, d'avoir du répit.

Cette idée de progression dans les étapes du deuil symbolisée par les cases du plateau est intéressante. Toutefois, nous regrettons un certain nombre de points :

- Le rouage principal de cet outil repose sur le hasard : on lance le dé et on avance selon le nombre indiqué. Ce procédé paraît problématique compte tenu de la thématique du jeu : du fait du lancer de dé, le joueur peut ne jamais tomber sur une case qui le concerne. Dans le même ordre d'idée, un joueur peut tomber sur des associations à priori farfelues ou irréalistes tel qu'un animal de compagnie qui se suicide... Les participants n'ayant pas possibilité de choisir les cases sur lesquelles ils souhaitent verbaliser, cela peut générer de l'incompréhension ou encore de la frustration.
- Il y a une règle de jeu, mais celle-ci est laconique et nous semble insuffisante pour utiliser l'outil.
- Nous ne pouvons que regretter l'insuffisance du livret pédagogique, tant sur les contenus théoriques proposés -notamment sur les étapes du deuil- que sur les pistes d'animation. En effet, si le rôle de l'animateur est clairement défini, la méthode et le contenu d'animation le sont beaucoup moins... Que fait le joueur lorsqu'il se retrouve sur une case qui ne le concerne pas ? Par ailleurs, il n'y a pas d'indications sur le nombre souhaitable de participants. Sont également proposés des textes à lire que l'utilisateur ne retrouve pas. Le livret pédagogique gagnerait donc à être repensé de façon à faciliter la prise en main de l'outil par l'animateur.
- Les dessins figurant sur les cases ne sont pas intuitifs : certains sont difficilement reconnaissables.
- Les couleurs rouge et noire renvoient à un imaginaire violent : nous aurions apprécié des couleurs plus douces, plus apaisantes pour évoquer ce sujet.

Nous préconisons la présence d'un binôme d'animation : un animateur en première ligne, ainsi qu'un second qui pourra, le cas échéant, se rendre disponible pour accompagner un joueur qui se retrouverait en difficulté en raison de la thématique travaillée.

Accompagner les pleurs, les silences, les colères, faire cheminer adroitement dans ce processus de deuil nécessite des habiletés particulières. C'est pour cette raison qu'il nous paraît indispensable que le ou les professionnels qui l'animent soient formés sur l'accompagnement du deuil et/ou de la relation d'aide.

Si ce jeu est indiqué dès 11 ans, nous pensons qu'il est plutôt destiné à être utilisé seulement à partir de 15 ans.

Ce jeu a plutôt vocation à être utilisé en petit groupe et sur une communauté de deuil. Il nous paraît effectivement souhaitable de réunir des personnes dont la cause du deuil est proche.

Objectifs de l'outil

- ✓ Répondre aux besoins de partager la parole pour des personnes ayant vécu un évènement douloureux (deuil, rupture, perte...)
- ✓ Parler du deuil sans contrainte ou restriction et sortir de l'isolement

Public cible

Tout public à partir de 15 ans
professionnel·le·s et encadrants

Temps d'appropriation de l'outil

1 heure environ



Notes aux lecteurs :

- Les expertises d'outils sont réalisées dans le cadre de PromoSanté Pays de la Loire et coordonnées par l'IREPS Pays de la Loire.
Pour contacter la coordination du groupe d'experts : aglatre@irepspdl.org
Pour plus d'informations : www.promosantepdl.fr
- Cet avis d'expertise est construit sur la base d'un guide issu d'un groupe de travail composé de l'IREPS Pays de la Loire (Instance Régionale d'Education et de promotion de la Santé) et d'Apes Ulg Liège (Action, recherche, évaluation en promotion de la santé et éducation pour la santé)
- L'activité d'expertise consiste en la production d'un point de vue élaboré et étayé par des professionnels investis dans le champ de la santé, sur un outil pédagogique. Cet avis d'expertise s'appuie sur une [méthodologie spécifique](#). Il ne saurait avoir de valeur de labellisation ou de caution.