

Interactions

— PAYS DE LA LOIRE —

Ressources et expertises en promotion de la santé

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

EXPERTISE du 30 janvier 2025

Yuugi Ki

L'arbre qui crée des liens



Thématique : compétences psychosociales

Support : jeu de plateau

Public(s) : à partir de 7 ans

Nombre de participants : seul / en binôme / en groupe

Année de création : 2023

Acquisition : achat

Prix : 65€ + fdp



Les informations du promoteur sur l'outil

Matériel

- 1 plateau
- 1 dé
- 20 cartes thèmes + 4 cartes vierges
- 20 fleurs thématiques + 4 fleurs vierges
- 40 branches (10 jaunes / 10 vertes / 10 fuchsias / 10 bleues)
- 1 bloc-note + post-it
- 1 règle du jeu
- 1 livret d'accompagnement

Objectifs

- ✓ Aider à faire connaissance
- ✓ Faciliter la correspondance entre les personnes en s'amusant
- ✓ Apprendre à se connaître
- ✓ Favoriser le développement des compétences psychosociales (capacité à communiquer de façon constructive, capacité à développer des relations, capacité à résoudre des difficultés)

Utilisation

Cf. conseils du promoteur

Durée de jeu

Seul : 10 minutes
En binôme : 30 minutes
En groupe : 60 minutes

Conseils

Cf. guide pédagogique

Editeur – Promoteur de l'outil

L'outil est vendu au prix de 65 € (+ fdp) par Senrj asbl.
Il peut être commandé en ligne sur le site consacré au jeu :
<https://www.yuugi.be/produit/jeu-yuugi-ki/>

Commentaires



Appréciation globale

Yuugi Ki invite à faire connaissance en favorisant les échanges et la communication entre les participants, autour d'un plateau présentant 4 axes de réflexion (« souvenirs », « envies », « points de vue », « si c'était à refaire ») et 20 cartes à thèmes comme autant de sujets de discussion. Grâce au lancer de dé, les joueurs sont invités à s'exprimer à travers leur vécu, expérience ou ressenti. Cette expression permet de se rencontrer en toute liberté, de se découvrir des points communs.

L'aspect ludique de l'outil permet d'intégrer facilement des personnes dans un groupe.

En fin de partie, un débriefing est réalisé par les joueurs grâce à des « fleurs » (représentant différentes idées) : elles sont à poser sur une ou plusieurs branches de leur choix.

Yuugi Ki peut tout autant être utilisé seul qu'en binôme, avec tout public en capacité d'expression, l'hétérogénéité au sein du groupe est la bienvenue et sera un point d'appui aux échanges, dans l'empathie.

Un livret pédagogique décrit finement les concepts théoriques auxquels l'outil se rattache et permet à l'animateur de comprendre l'état d'esprit de Yuugi Ki. Celui-ci présente l'origine du projet, les objectifs (dont celui du développement des compétences psychosociales), les utilisations possibles du jeu, ainsi que des références bibliographiques et des ressources Internet. Le livret propose également une utilisation à distance (par courrier postal ou courriel) à l'aide d'un bloc-notes reprenant le plateau central, à compléter au fur et à mesure, voire une utilisation par visioconférence ou téléphone.

Le livret pédagogique informe l'animateur sur les modalités de cadre à poser. En effet, les sujets abordés convoquent essentiellement l'histoire de vie des participants, il est donc indispensable que l'animateur maîtrise la régulation émotionnelle du groupe. Il sera garant de la qualité du lien entre participants, du temps de parole et des attitudes d'écoute. La posture de l'animateur sera fondamentale dans la conduite du jeu.

Yuugi Ki est à destination de tous les publics, à partir de 7 ans, dans des contextes très divers : amical, scolaire, familial, établissements médico-sociaux, entre personnes qui ne se sont jamais rencontrées... En cas d'utilisation en milieu professionnel ou en team-building (*consolidation d'équipe*), une vigilance sera nécessaire car les participants n'auront pas forcément le désir de s'exprimer sur des choses parfois personnelles.

L'outil propose le travail des fondamentaux en éducation pour la santé et respecte les droits de la personne, l'égalité des genres et la diversité. **Yuugi Ki** est un jeu convivial, ayant comme finalité assez originale, non pas d'utiliser la communication comme moyen, mais de la poser comme objectif à part entière !

Objectifs de l'outil

- ✓ Expérimenter le partage de vécus/expériences/ressentis personnels au sein d'un groupe

Public cible

Tout public (à partir de 7 ans et jusqu'aux seniors) / tous milieux

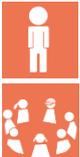
Utilisation conseillée

- ✓ Prévoir un espace agréable, confortable et calme
- ✓ Prévoir un espace pour déployer le jeu (plateau de base + branches + fleurs)

Temps d'appropriation de l'outil

Moins de 1 heure

L'expertise outils « Yuugi Ki » en un clin d'œil !

<p>Niveau d'expertise attendu de l'animateur</p> 	<p>Compétences attendues pour l'animateur de l'outil :</p> <ul style="list-style-type: none"> * peut être novice dans la thématique * doit disposer de connaissances de base sur la thématique * doit disposer de connaissances solides sur la thématique (émergence de la parole / groupe de parole) * doit avoir de l'expérience en animation collective
<p>Implication des participants / Interactivité</p> 	<p>La mécanique de l'outil favorise :</p> <ul style="list-style-type: none"> * l'implication individuelle * l'implication collective
<p>Inclusivité</p> 	<p>Prise en compte de la diversité via l'écriture, les personnages (couleur de peau, origine, genre, handicap...) :</p> <ul style="list-style-type: none"> * l'outil n'est pas inclusif * l'outil est en partie inclusif * l'outil est inclusif
<p>Utilisations répétées de l'outil possibles</p> 	<ul style="list-style-type: none"> * l'outil est pensé pour une utilisation ponctuelle ("one-shot") * l'outil est pensé pour une utilisation sur plusieurs séances
<p>Plaisir d'utilisation</p> 	<p>Lors de l'utilisation de l'outil</p> <ul style="list-style-type: none"> * l'outil et sa mécanique ne donnent pas envie de rejouer / l'utiliser à nouveau * l'outil et sa mécanique donnent envie de rejouer / l'utiliser à nouveau
<p>Temps de prise en main de l'outil / technicité</p> 	<p>Pour être mis en œuvre, l'outil nécessite :</p> <ul style="list-style-type: none"> * moins d'une heure de prise en main * entre 1h et 2h de prise en main * plus de 2h de prise en main



Notes aux lecteurs :

- Les expertises d'outils sont réalisées dans le cadre de InteractionS Pays de la Loire et coordonnées par l'IREPS Pays de la Loire.
Pour contacter la coordination du groupe d'experts : abonnaudet@irepspdl.org
Pour plus d'informations : www.interactionspdl.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.