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 10 juillet 2025

Le 31

Le jeu des habiletés sociales

Thématique : handicap psychique – gestion du budget
Support : jeu de plateau + cartes
Public(s) : adolescents de plus de 15 ans et adultes
Nombre de participants : entre 3 et 8 joueurs
Année de création : 2022
Acquisition : achat
Prix : 93 €

Les informations du promoteur sur l'outil

Matériel

1 plateau de jeu (sur bâche)
8 pions couleur
1 dé
60 jetons bois (3 couleurs)
Spécimen billets de banque (49 de 5 euros, 52 de 10 euros, 40 de 20 euros, 40 de 50 euros, 30 de 100 euros, 20 de 200 euros)
10 cartes "personnage"
50 cartes "courrier"
50 cartes "sociabilité"
50 cartes "santé"
50 cartes "Environnement citoyenneté"
1 règle du jeu

Objectifs

- ✓ Gagner en habiletés sociales
- ✓ Apprendre à gérer son budget de façon ludique

Utilisation

Cf. conseils du promoteur

Durée de jeu

Environ 60 minutes

Conseils

Cf. guide pédagogique

Editeur – Promoteur de l'outil

L'outil est vendu au prix de 93 €
Il peut être commandé en ligne : https://hooponoponogames.fr/produit/le-31-jeu-daccompagnement-du-handicap-psychique/

Commentaires

/

L'avis des experts

Appréciation globale

L'outil pédagogique ***Le 31, le jeu des habiletés sociales*** fonctionne comme le jeu « La Bonne Paye », il est court (31 cases) et retrace les aléas de la vie quotidienne sur un mois. L'objectif est de finir le mois avec de l'argent en ayant rempli l'objectif fixé au début de la partie (nombre de jetons à gagner).

Les participants reçoivent une carte personnage sur laquelle sont indiqués différents éléments de sa situation de vie, dont les aspects financiers qui vont rythmer la partie. Après avoir présenté leur identité, ils progresseront sur le plateau de jeu et tireront des cartes (sociabilité, santé, environnement/citoyenneté, ou encore courrier). Ces dernières permettent de créer des ruptures dans le jeu afin de susciter le débat à partir d'éléments décalés **:** réflexion, demandes, publicités**…**

Imaginé pour un public en situation de handicap psychique, la règle de jeu est dynamique et le matériel, dont le plateau, cadre l'attention du groupe. Les éléments de jeu sont agréables, de bonne facture et les couleurs sobres correspondent bien au public visé : on apprécie les cases calendrier en guise de repères temporels. ***Le 31*** favorise les interactions, la projection, et la mise en situation physique. Ces modalités donnent l'occasion d'appréhender différentes situations et de découvrir de nouvelles perspectives en termes de savoir-faire, savoir-être et de compétences psychosociales.

Nous apprécions la proposition du promoteur quant à des mises en place différentes selon les caractéristiques du groupe, ainsi qu'une variante pour utiliser ***le 31*** de manière coopérative (avec un seul personnage). À cette fin, les créateurs ont ajouté des repères sur les cartes pour choisir parmi différents ressorts :

- Les cartes action sont ludiques, interactives : elles s'appuient sur la créativité et l'attention aux autres.
- Les cartes quiz posent des questions de connaissances pour lesquelles nous aurions souhaité trouver les sources dans le jeu.
- Les cartes de mises en situation sont construites à partir de scénarios sociaux, ce qui entraîne des réponses très normées, renforcées par le gain de points pour la « bonne » attitude à adopter. S'il est essentiel de souligner l'importance des comportements prosociaux pour sa santé, il est aussi nécessaire que ce ne soit pas au détriment de ses propres besoins, d'autant plus avec un public vulnérable. Ces propositions concrètes et pertinentes mériteraient d'être interrogées sous l'angle du sens de ces comportements.

Ainsi, nous aurions apprécié des propositions pédagogiques pour débattre des sujets abordés, comme la curatelle, le tabac, l'hygiène... et installer un cadre sécurisant. Selon la composition du groupe, l'animateur sera amené à lire les cartes pour éviter la mise en difficulté des participants peu ou non lecteurs, et à reformuler certains énoncés.

Enfin, selon la configuration du groupe, nous nous interrogeons sur la réalisation de certains objectifs proposés **:** est-il réellement possible de gagner le nombre de jetons indiqué, entre autres à 4 participants en regard du nombre de cases ? Y a-t-il suffisamment de billets (environ 13000€) pour une attribution de personnages au hasard avec un groupe conséquent ?

Le jeu est facile à prendre en main et utilise une mécanique connue, tout en y apportant quelques touches créatives.

Le 31, le jeu des habiletés sociales est un outil plein d'humour qui colle au réel et peut créer de belles interactions au sein d'un groupe et donner envie de l'utiliser plusieurs fois !

Objectifs de l’outil

- ✓ Développer son empathie et son écoute
- ✓ Prendre des décisions
- ✓ Réfléchir à des stratégies d’adaptation

Public cible

Public vulnérable avec ou sans handicap psychique
Jeunes adultes et adultes

Utilisation conseillée

/

Temps d’appropriation de l’outil

1 à 2 heures

L’expertise « le 31, le jeu des habiletés sociales » en un clin d’œil !

Niveau d'expertise attendu de l'animateur	Compétences attendues pour l'animateur de l'outil : * peut être novice dans la thématique * doit disposer de connaissances de base sur la thématique * doit disposer de connaissances solides sur la thématique * doit avoir de l'expérience en animation collective
Implication des participants / Interactivité	La mécanique de l'outil favorise : * l'implication individuelle * l'implication collective
Inclusivité	Prise en compte de la diversité via l'écriture, les personnages (couleur de peau, origine, genre, handicap…) : * l'outil n'est pas inclusif * l'outil est en partie inclusif * l'outil est inclusif
Utilisations répétées de l'outil possibles	* l'outil est pensé pour une utilisation ponctuelle ("one-shot") * l'outil est pensé pour une utilisation sur plusieurs séances
Plaisir d'utilisation	Lors de l'utilisation de l'outil * 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
Temps de prise en main de l'outil / technicité	Pour être mis en œuvre, l'outil nécessite : * 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 Promotion Santé Pays de la Loire.
  Pour contacter la coordination du groupe d’experts : abonnaudet@prmotionsante-pdl.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 Promotion Santé 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.