

Livret de règles



45 min



2-5

A quoi sert ce jeu ?

Ce jeu a été conçu pour faciliter la rédaction de projets pédagogiques dans les Accueils de Loisirs.

Il est conçu pour faciliter la prise de parole des membres de l'équipe pédagogique.

Il permet d'apprendre à débattre, à trouver du sens, des inévitables éducatifs, à faire du lien.

Ainsi, chaque participant devra faire des choix, argumenter, essayer de comprendre d'autres points de vue, remettre en question ses propres pratiques, pour finalement se fixer des objectifs communs et des moyens pour les atteindre.

Dans ce jeu, à partir d'un objectif choisi par le groupe, des actions devront être déclinées, en y associant au moins une période de la journée et une attitude à adopter par l'équipe d'animation.

La photo finale du plateau de jeu permet de se remémorer les choix effectués et sera un élément qu'il sera possible de reprendre et de décliner dans un projet pédagogique.

La notion de vote et de débat est importante. Elle permet de confronter des idées, de préciser les interprétations de chacun et de faire des compromis. Le sablier, utilisé en option, force à synthétiser les idées dans un temps imparti. Il peut aussi obliger à dérouler une idée en obligeant le joueur à utiliser le temps complet pour développer son argumentation.

La notion d'évaluation, incontournable à tout projet, n'apparaît pas dans ce jeu. Une extension "évaluation" est en cours de préparation.

Stéphane Picard

But du jeu :




Vous êtes une équipe d'animation et votre directeur souhaite réécrire le projet pédagogique. Il vous demande de choisir un objectif qui est important pour vous. Vous devrez ensuite le décliner en actions à mettre en oeuvre. Pour finir, il faudra préciser à quel moment de la journée pourront avoir lieu ces actions, mais aussi souligner l'attitude à adopter. Pour preuve de l'efficacité de votre travail, vous prendrez en photo le résultat final.

Serez-vous à la hauteur ?

Mise en place :



Distribuez à chaque joueur :

- 9 cartes "Activités" (cartes grises)
- 6 cartes "A quel moment?" (une de chaque type, soit 6 chacun)
- 4 cartes "Rôle et Attitudes"
- Facultatif : 3 cartes objectifs (suivant le mode de jeu choisi)
- 25 rondelles vertes 
- 15 rondelles rouges 
- 3 cubes bleus 


Utilisation du sablier

Avant de commencer à jouer, les joueurs décident d'utiliser le sablier ou non. Deux utilisations possibles : restreindre le temps de débat et/ou obliger un temps d'argumentation au moment où un cube bleu est posé. Le sablier fourni a une durée de 2 min.

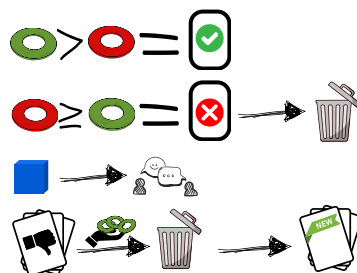
Aide de jeu

Sur le plateau de jeu, vous trouverez ces deux carrés qui reprennent les règles de base, ainsi que des logos qui rappellent la distribution des cartes et des cubes.

Déroulement :

- Distribution du matériel
- 4 objectifs tirés au hasard
- 1 seul objectif est conservé **VOTE**
- Actions placées et **argumentées** (min. 1 action par joueur)
- Vote des actions **VOTE**
- Temporalité et Attitudes sont placées (min. 1/action)
- Vote sur Temporalité et attitudes **VOTE**
- Photographie du tableau final 

Principes du **VOTE** :



Déroulement du jeu :

Les cartes "objectifs"



Trois modes possibles :

1/ Vous imposez un objectif qui est à travailler par l'équipe.

2/ Vous ne distribuez pas de cartes "Objectifs" (mode recommandé pour les débutants) et vous placez au hasard 4 cartes "Objectifs" faces visibles aux emplacements prévus.

3/ Vous distribuez 3 cartes à chacun et les emplacements sont complétés par les joueurs (au moins 1 carte placée par joueur).

Première phase de jeu : "Il n'en restera qu'un"

Une fois les cartes "Objectifs" placées, nous commençons la 1ère phase de **VOTE**

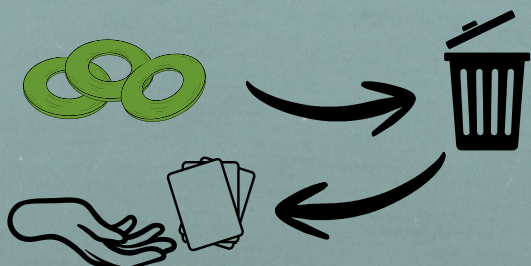
Les votes ont lieu en plaçant les rondelles vertes sur les cartes soutenues et les rondelles rouges sur les cartes qui n'ont pas convaincu. Plusieurs rondelles peuvent être dépensées par joueur, mais attention à en garder pour pouvoir voter pour la suite du jeu. **Il faut poser au moins une rondelle par carte.**

Il est possible de poser un cube bleu sur une ou plusieurs cartes, ce qui déclenche immédiatement un débat et interrompt la suite des votes jusqu'à la fin de la discussion.

Quand tous les joueurs ont fini de voter et qu'il n'y a donc plus de débats, l'objectif qui a reçu le plus de vote favorable est retenu, la carte reste face visible. Les autres sont retournées face cachée. Les rondelles et cubes sont défaussés et remis dans le sachet.

"Que faire si aucune carte ne me plaît ?" A tout moment dans le jeu, les joueurs peuvent se défausser de cartes qu'ils ont en main pour en piocher de nouvelles.

Le coût de cet échange est d'une rondelle verte par carte défaussée.



Utilisation du cube bleu : dès qu'un cube bleu est posé, les joueurs stoppent toute activité de vote et le débat est lancé, en commençant par le joueur qui a posé le cube. Il peut demander plus d'explications, exprimer un désaccord, ... Tout le monde participe au débat.

Attention, cela implique qu'une carte sans cube bleu ne peut pas faire l'objet de commentaires.

Deuxième phase de jeu : "1,2,3 ACTION"

En fonction de l'objectif retenu, les joueurs posent des cartes "Activités". **Chaque joueur doit en poser une au minimum.**

Une fois les cartes "Activités" placées, nous commençons la 2ème phase de **VOTE**. Comme pour la 1ère phase, les votes ont lieu en plaçant les rondelles vertes sur les cartes soutenues et les rouges sur les cartes qui n'ont pas convaincu. Plusieurs rondelles peuvent être dépensées par joueur, **au moins une rondelle par carte.** Il est toujours possible de poser un cube bleu sur une ou plusieurs cartes : sa propre carte que l'on a envie de défendre, ou une autre carte pour laquelle on a envie de débattre.

Chaque débat fini entraîne une reprise des votes.

Quand tout le monde a pu voter, les cartes qui ont eu une majorité de vert sont conservées. Les autres sont enlevées.

Troisième et dernière phase de jeu : "Le bouquet final !"

La pose de cartes "A quel moment" et des cartes "Rôles". Elles sont posées derrière les cartes "Action", de façon à laisser le texte visible. Il n'y a pas de justification à donner, sauf si un cube bleu est posé sur la carte.

Le système de **VOTE** est identique à la deuxième phase. C'est la dernière phase, écoutez vos stocks de cubes en fonction de ce que vous voulez défendre !!!!!

La photo finish

Après débats et votes, le plateau est complet et les cubes sont enlevés. La photo est prise.

FLASH sur les cartes temporalités "A quel moment"

Les cartes "À quel moment" correspondent à des moments types présents dans la plupart des accueils de loisirs. Certaines cartes peuvent être retirées du set de cartes distribuées à chaque joueur pour l'adapter au fonctionnement de chaque structure.

- **Temps d'accueil** : c'est le moment où l'enfant arrive ou repart de la structure. Ce moment est généralement échelonné.
- **Temps libres** : ce sont les moments pendant lesquels les enfants ne pratiquent pas une activité dirigée. Ils servent de coupure, pour prendre soin de ses propres besoins, comparé généralement au temps de récréation à l'école.
- **Temps Calmes** : principalement identifié après le repas, un temps de digestion pendant lequel les enfants doivent proscrire les activités physiques.
- **Temps de repas** : assez explicite dans le titre, on peut y ajouter si on le souhaite le moment du goûter .
- **Projets d'animations** : dans les missions des animateurs, la menée de projets d'animations a une place importante. Il implique des objectifs à atteindre, un lien entre plusieurs activités, une progression, une évaluation.
- **Activités à la carte** : des périodes de la journée pendant lesquelles différentes activités sont proposées aux enfants, sans forcément de liens les unes envers les autres.

Le mode "expert"



Cette variante s'inspire des 6 chapeaux de Bono. Lors d'un débat après avoir posé un cube bleu, le joueur qui a posé la carte concernée doit jeter 1 dé. La première argumentation est alors orientée. Voir qui et comment en suivant ces consignes :



= la personne qui a posé la carte



= la personne qui a posé le cube bleu



= une personne désignée par celui qui a posé le cube bleu

1. ARGUMENTER AVEC LE CHAPEAU BLANC — LES FAITS ET DONNÉES

- S'appuyer sur des observations concrètes
- Citer des recherches ou constats professionnels
- Décrire sans juger



2. ARGUMENTER AVEC LE CHAPEAU ROUGE — LES ÉMOTIONS ET RESENTIS

- Exprimer son ressenti professionnel
- Evoquer les émotions des enfants
- Parler du climat affectif



3. ARGUMENTER AVEC LE CHAPEAU NOIR — LES LIMITES ET RISQUES

- Anticiper les dérives
- Evoquer les dangers éducatifs
- Questionner la faisabilité



4. ARGUMENTER AVEC LE CHAPEAU JAUNE — LES BÉNÉFICES ET OPPORTUNITÉS

- Valoriser les effets positifs
- Montrer le potentiel éducatif
- Souligner les réussites



5. ARGUMENTER AVEC LE CHAPEAU VERT — LA CRÉATIVITÉ ET ALTERNATIVES

- Proposer d'autres solutions alternatives ou complémentaires
- Imaginer des compromis
- Inventer des outils éducatifs



6. ARGUMENTER AVEC LE CHAPEAU BLEU — LA PRISE DE RECUL ET RÉGULATION

- Structurer le débat
- Reformuler les positions
- Proposer une synthèse ou décision



Projet Educatif

Valeurs
Intentions éducatives

Prend en compte

Les enfants

Besoins
Capacités
Milieux de vie
Rythme de
vie

Cerne

Moyens existants

Temps - Humains
Financiers - Matériel
Espaces

Tient compte

L'équipe éducative

élabore

Le projet pédagogique

Objectifs mesurables

Organisation
du groupe

Organisation matérielle

Programme

Rôles et
attitudes
de l'animateur

Concertation Enfants et
Equipes

Aménagements
de l'espace
et du temps



www.media-tion.fr



NOUVEAUTÉ

DERNIER OUVRAGE

Guide de l'animation socioculturelle

Disponible en librairie à défaut sur le site de l'éditeur

www.chroniquesociale.com

