

Parfois, la personne ne sait pas quoi répondre. De la même manière, on ne la pousse pas. Dans ce cas, on évitera les réflexions qui nous semblent parfois encourageantes du type « allez, tu dois bien avoir une petite idée ! » mais qui sont en fait bien maladroites et plutôt déstabilisantes.

Comme précédemment, on pourra plutôt essayer de transformer la question avec la personne et trouver un sujet avec lequel elle sera plus à l'aise de répondre. On pourra aussi suggérer de la coopération. On pourra aussi laisser passer si on sent la personne trop en difficulté.

Ouverture et adaptation

La liste de questions est ajustable, car les cases de jeu ne sont pas dépendantes de la liste de questions. Ainsi, chaque animatrice pourra imaginer transformer les questions ou transformer le jeu sur un autre thème de son choix. L'idée étant de garder à l'esprit la philosophie générale du jeu.

Historique et genèse du jeu

Le jeu a d'abord été imaginé dans le cadre d'un projet partenarial entre le centre de Loisirs de la ville d'Unieux et l'IREPS ARA.

Puis il a été approfondi et développé par un collectif d'associations* en 2021 dans le cadre du mois de la parentalité de la Communauté de Communes des Monts du Pilat dans la Loire.

* **L'IREPS Auvergne Rhône Alpes** – Instance Régionale d'Education et de Promotion de la Santé
<http://ireps-ara.org>

* **Espace Déôme de Bourg-argental** – centres sociaux
<https://espacedeome.centres-sociaux.fr/>

* **Tu Joues ?** – Ludothèque associative – St Julien Molin Molette
www.tujoues.fr

* **Nananère Parentalité Education** – association de promotion d'une éducation bienveillante
<https://nananere-parentalite-education.business.site/>



La création du jeu a été possible grâce au financement de la CAF 42 dans le cadre du REAAP et de l'ARS Auvergne Rhône-Alpes.



Conception Graphique : Gisèle Jacquemet et Thelma Gonnet



Livret de présentation

Jeu pour 2 à 4 équipes
 (membres de plus de 5 ans d'un même foyer)
Durée : de 30 à 45 mn

MATÉRIEL

- Ce livret de présentation !
- 40 cases de jeu 40/40 cm en PVC numérotées de 1 à 40 :
 - 4 cases spéciales : 1 Départ, 1 Arrivée, 2 « avance de 5 cases »
 - 36 cases « consignes » : 9 Rouges, 9 Bleues, 9 Jaunes, 9 Vertes
- 8 cartons « joker »
- 4 dés géants numérotés de 1 à 6, avec la face 3 différente.
- 1 fiche « consignes » pour l'animatrice.
- 1 contenant (Valise à roulettes)

Pour la version sur table :

- 1 case plateau de jeu
- 1 sachet en tissu avec :
 - 4 pions
 - 4 dés

PRÉPARATION

- Espace minimum nécessaire : 50 m² sol nu (dehors ou en salle)
- Disposer les cases de jeu au sol pour dessiner un chemin numéroté. Laisser suffisamment de place entre les différentes cases pour qu'un groupe de 2 à 6 personnes puisse se tenir debout autour de chaque case.
- Les équipes se positionnent en amont de la case départ.
- Chaque équipe dispose de 2 cartons « joker » qu'elle pourra utiliser en cours de partie.

Chaque case de jeu est associée à une consigne qui sera dévoilée au fur et à mesure du jeu par l'animatrice qui garde la fiche consigne en main.

BUT

Se rencontrer en s'amusant, discuter autour de questions selon 4 catégories différentes : des **actions** à faire ensemble pour les **cases rouges**, des **souvenirs à partager** avec les cases **bleues**, des questions **jaunes** adressées à **chaque membre** de l'équipe et les questions **vertes** auxquelles il faudra **répondre ensemble** !

DÉROULEMENT

La règle est expliquée à voix haute !

- Présentation du jeu, distribution du matériel et chaque membre de chaque équipe donne son prénom.
- A tour de rôle, chaque équipe va lancer le dé, se déplacer du nombre de cases indiqué par le dé, puis répondre à la consigne proposée par l'animatrice.
- Lorsque l'équipe a répondu à la consigne, c'est à l'équipe suivante de jouer.



• Quand le dé tombe sur 3 l'équipe en jeu choisit une autre équipe qui devra elle aussi répondre à la consigne donnée. Attention : on choisit l'autre équipe avant de connaître la consigne.



• Chaque équipe a droit à 2 jokers qui lui permettent d'esquiver la question. Selon le type de consigne le joker peut être utilisé par un membre de la famille ou l'équipe complète. Lorsqu'une équipe utilise son joker elle recule d'1 case et donne un carton joker à l'animatrice



• Quand on tombe sur une case spéciale (17 et 27) , on avance de 5 !

• Fin de la partie : dès qu'une équipe a dépassé la case arrivée la partie se fini avec une météo générale (cf fiche consigne!).

Bonjour et bienvenue au Blablathon, un jeu pour être ensemble et se faire plaisir !

Proposition de présentation du jeu aux participants

Ce jeu repose sur le principe du jeu de l'oie. Vous tirez au dé, vous avancez sur les cases.

Et à chaque numéro correspond une question que je vais vous poser, à laquelle une personne de l'équipe ou bien chaque personne de l'équipe ou encore l'équipe d'une seule et même voix devra répondre.

Il s'agit de questions qui parlent de vous, de votre histoire, de ce que vous aimez, de ce que vous partagez, pas de culture générale ! Il n'y donc aucune bonne réponse à donner ! Le but du jeu est juste de passer un bon moment ensemble. Pas de gagnant-es, pas de perdant-es.

En revanche, pour que le jeu ne dure pas trop longtemps, on convient tous et toutes ensemble que le jeu prend fin lorsque une équipe a rejoint la case arrivée.

Vous voyez qu'il y a des cases de 4 couleurs différentes :

- case bleue : pour des questions Souvenirs !
- case jaune : pour des questions adressées à chacun-e.
- case verte : pour des questions qui concernent l'équipe entière.
- case rouge : pour des Actions à réaliser !

Vous voyez également qu'il y a 2 cases spéciales la 17 et la 27.

Lorsque vous tombez dessus, vous avancez de 5 cases.

Il n'y a pas de pions ; vous faites les pions !!

L'équipe avance et se positionne autour de la case où elle est au fur et à mesure du jeu.

Chaque équipe a son propre dé à lancer.

Petite surprise : quand on fait 3 avec le dé, alors l'équipe qui joue choisit une autre équipe qui devra répondre elle aussi à la question posée (ou à l'action demandée). Elle choisit l'autre équipe avant de savoir quelle sera la question.

Donner le dé à chaque équipe si ça n'est pas déjà fait...

Enfin, chaque équipe dispose de 2 jokers. (les distribuer) : chaque joker peut être joué par une personne ou par l'équipe entière pour éviter d'avoir à répondre à une question.

Vous pouvez alors passer votre tour. Mais attention, le joker vous fait reculer d'1 case !

N'oubliez pas : chaque réponse est bienvenue !

Alors c'est parti, je vous laisse vous présenter en nous disant votre prénom !

Puis vous tirerez au dé pour savoir qui commence. L'équipe qui fait le plus gros chiffre démarre !

Blablathiez-bien !

A l'attention des animatrices !

Philosophie générale

L'intention du jeu est avant tout de proposer un temps de rencontres et d'échanges, pour « faire du lien » :

- au sein de la famille, du foyer, du groupe d'éducation : resserrer les liens entre les membres.
- sur le territoire : se rencontrer et faire connaissance avec d'autres personnes, d'autres foyers, d'autres familles.

Ce temps de lien se fait dans un esprit constructif, valorisant et inclusif.

Objectifs

Il n'y a donc aucun but à atteindre. En ce sens, personne ne perd, personne ne gagne !

Le seul objectif est de passer un moment agréable ensemble.

Sur la base de questions ou actions simples, le jeu est une occasion pour expérimenter le fait de se présenter, d'écouter les autres, de (re)découvrir les autres, de faire des choses ensemble, de dialoguer, peut-être de se dépasser.

Dans l'idée de parties rapides et dynamiques, les échanges restent spontanés. Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses

Posture de l'animatrice

L'animatrice est le/la garant-e du cadre.

Il sera nécessaire que l'animatrice prenne le temps de poser clairement le cadre auprès des participant-es :

- chacun-e est libre de faire, ou de ne pas faire : on est là pour passer un bon moment ensemble et c'est tout.
- il n'y a aucune bonne réponse attendue. La réponse est totalement libre. Chaque réponse est bienvenue.
- chacun-e doit se sentir en lien, respecté-e, et non pas jugé-e ou moqué-e. On est ici pour passer un moment agréable !

La posture de l'animatrice est déterminante pour insuffler une intention positive, constructive. Il/elle cherche à valoriser et inclure plutôt que différencier ou forcer.

Si quelqu'un-e ne veut pas répondre à une question, il existe le joker qui permet de passer son tour. Pour challenger les joueuses, l'utilisation du joker est assortie d'une petite pénalité (recul d'une case).

Toutefois, si l'animatrice sent qu'une personne ne veut pas répondre parce qu'il y a une sorte de blocage, aussi petit soit-il et bien que tous les jokers aient été utilisés, l'animatrice peut donner la permission à la personne de ne pas répondre.

On pourra éventuellement transformer la question ou proposer de dire autre chose.