PIPSa
Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

# Des Récits et des Vies (Enfants-Ados)

*2018 - fiche modifiée le 28 janvier 2019*

Un jeu pour se raconter, être écouté, transmettre, donner du sens aux histoires de sa vie avec émotion et poésie. Version pour enfants et adolescents.

| | |
|---|---|
| **Support** | Jeu de table |
| **Âge du public** | De 6 à 18 ans |
| **Thèmes associés à cet outil** | Compétences psychosociales, Expression de soi |
| **Obtention** | Acquisition |
| **Participants** | A partir de 1 |
| **Prix** | 65,00 € |

PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

## Sur l'outil

### Description selon l'éditeur

**Matériel :**

- Plateau avec 1 flèche
- 100 cartes avec 4 libellés (bleu, rose vert, jaune)
  - dont 64 cartes pour 11-18 ans
  - 36 cartes pour 6-10 ans
- 1 notice

**Concept :**

Le jeu "Des récits et des vies©" est un outil d'expression accessible à tous, sans pré-requis intellectuel ni moteur. Il est fondé sur les valeurs de : bienveillance, respect, estime de soi, reconnaissance.

Le jeu s'utilise en groupe de 5-8 personnes ou en entretien individuel. Durée : de 30 min à 1h.

### Objectifs

- Libérer la parole
- Créer du lien
- Trouver des ressources

### Conseils d'utilisation

Voir l'onglet "Pistes d'utilisation"

### Bon à savoir

Le jeu Des récits et des vies© a été entièrement imaginé, conçu, développé et réalisé par Caroline Chavelli, Association Le Comptoir aux histoires. Page d'information et de commande

Voir aussi : Des récits et des vies, version adultes.

### Où trouver l'outil

**Chez l'éditeur :**

Association Le Comptoir aux histoires

Caroline Chavelli
46 Avenue Emilie de Villeneuve
81100 - Castres (Tarn)
France
+33 (0)9 50 80 12 45 - info@desrecitsetdesvies.com
http://desrecitsetdesvies.com

**Dans les centres de prêt :**

Centre liégeois de promotion de la santé
+32 (0)4 279.50.52 - promotion.sante@clps.be
http://www.clps.be
Catalogue : http://www.clps.be/outils-pédagogiques

Centre Local de Promotion de la Santé de l'arrondissement de Verviers
+32 (0)87 35 15 03 - s.vilenne@clpsverviers.be
https://www.clpsverviers.be/

Centre local de promotion de la santé du Brabant wallon
+32 (0)10 62 17 62 - info@clps-bw.be
http://www.clps-bw.be
Catalogue : http://www.clps-bw.be/que-proposons-nous/centre-de-documentation

Centre Bruxellois de Promotion de la santé
+32 (0)2 639 66 88 - info@cbps.be
https://cedosb.be

Centre local de promotion de la santé de Huy-Waremme
+32 (0)85 25 34 74 - info@clps-hw.be
http://www.clps-hw.be

Centre local de promotion de la santé de Mons-Soignies
+32 (0)64 84 25 25 - clps.documentation@yahoo.com
http://www.clps-mons-soignies.be/centre-doc

Centre local de promotion de la santé du Hainaut Occidental
+32 (0)69 22 15 71 - contact@clpsho.be
http://www.clpsho.be

Centre local de promotion de la santé en province de Luxembourg
+32 (0)84 31 05 04 - clps.lux@skynet.be
http://www.clps-lux.be
Catalogue : http://bit.ly/1AfCwMD

Centre local de promotion de la santé de Namur
+32 (0)81 75 00 46 - info@clpsnamur.be
http://www.clpsnamur.be
Catalogue : http://www.clps-namur.be/documentation/

Cultures&Santé asbl
+32 (0)2 558 88 10 - info@cultures-sante.be
http://www.cultures-sante.be
Catalogue : http://www.cultures-sante.be/centre-doc/pedagotheque.html

Centre de ressources documentaires provincial (Namur)
+32 (0)81 77 67 29 – 77 67 99 - anastasia@province.namur.be
Catalogue : http://anastasia.province.namur.be

Centre Local de Promotion de la Santé de Charleroi-Thuin
071/ 33 02 29 - secretariat@clpsct.org
http://www.clpsct.org
Catalogue : http://www.promotionsante.info/documentation.php

**Pistes d'utilisation**

**Description**

*Support d'animation / expression*

*Thème :Compétences psychosociales - émotions - socialisation*

*Support :jeu de table*

Sur base d'une dynamique ludique réduite à sa plus simple expression, Des Récits et des Vies (Enfants-Ados) permet de répondre et éventuellement d'échanger autour de questions tournant autour du récit de vie, des valeurs, des émotions et de l'imaginaire. Les questions ouvertes sont aptes à susciter la parole, sans toutefois s'appuyer sur la mémoire sensorielle ou le mouvement, ce qui le rend peut adapté pour des enfants plus jeunes.

Sur le plateau de jeu, une flèche détermine par le hasard la couleur de la thématique : bleu (récit de vie), vert (valeurs), rose (émotions), jaune (imaginaire)
Chaque carte contient 4 libellés, 1 par thématique

Exemples de libellés pour les 6-10 ans
- Bleu : Mon passe-temps préféré…
- Rose : Je suis impatient de…
- Vert : Qu'est-ce qui me donne des ailes ?
- Jaune : En haut des arbres, dans ma cabane Imaginer la suite

Exemples de libellés pour les 11-18 ans
- Bleu : J'ai toujours pensé…
- Rose : Ce que j'appréhende…
- Vert : Qu'est-ce qui me manque ?
- Jaune : Si j'étais une musique…

**Comment l'utiliser**

Individuel / Collectif : les deux sont possibles. La règle du jeu proposée n'est pas claire sur le déroulement du jeu. Voici les suggestions de la cellule d'évaluation :

Etape 1 : Présenter le "support", les objectifs et définir un cadre de sécurité (bienveillance, non jugement, respect, ce qui est dit dans le groupe reste dans le groupe, etc.)

Etape 2 : Faire tourner la flèche, participant répond
- Soit seulement une personne répond
- Soit tout le monde répond à la question, sans débat et sans référence aux autres réponses
- Soit on échange autour de la question et des réponses`

Etape 3 : Terminer
- soit au bout d'un temps donné
- soit après un certain nombre de questions
Variante : sélectionner une seule thématique, sans faire tourner le cadran.

Une formation est possible pour exploiter les possibilités du jeu (voir site internet). La cellule ne peut se prononcer sur la qualité de cette formation, n'en connaissant pas le contenu.

**Public**

Très statique, verbal et mental, le jeu paraît peu adapté pour les 6-10 ans. Les dimensions corporelles et/ou sensorielles en sont absentes. Il nous semble plus approprié pour des grands adolescents et des adultes.

Publics possibles :
- Groupe de parole
- Pour des personnes âgées, dans le cadre de la rédaction d'un recueil de souvenirs
- Groupes de jeunes
- Familles
- En intergénérationnel
- Dans le cadre de projet en Education Permanente pour se lancer sur le récit de vie

**Rôle de l'animateur**

- Trier les cartes au préalable et lire tous les libellés pour éviter les situations embarrassantes
- Veiller au respect du cadre sécurisant
- Pratiquer l'écoute active
- Veiller au temps de parole et à la répartition de la parole

**Aménagement de l'espace**

Disposition en cercle dans le cas d'une utilisation collective (plateau de jeu au centre).

**Temps d'appropriation**

30 min à 2h. Ce temps comprend les étapes suivantes : lire les cartes, définir les objectifs, concevoir le déroulé.

Le temps d'appropriation personnelle nous paraît très important par rapport aux possibilités offertes par le jeu dans le cadre d'un projet en promotion de la santé.

**A quel moment d'un projet ?**

- Dans un groupe en "bonne santé", "sain", ceci n'est pas un outil de résolutions de conflits
- Pas en "brise-glace", à moins de trier les questions au préalable.

**En quoi il est soutenant pour la promotion de la santé ?**

Il place l'individu au centre de la réflexion et le positionne en tant qu'acteur. Ce jeu vient faire écho au binôme de compétences "se connaitre soi-même" et "éprouver de l'empathie pour les autres" reprises parmi les 10 compétences psychosociales identifiées par l'OMS.

Objectifs :
- Se raconter, libérer la parole
- Etre écouté
- Transmettre, entre autres dans le cadre d'une utilisation intergénérationnelle
- Donner une place à l'imaginaire

**Temps de préparation :**

**Points forts :**

Outil qui a des qualités pour ouvrir la parole et peut dès lors offrir un soutien au développement des compétences psychosociales.

**Points d'attention :**

Jeu plutôt centré sur l'expression individuelle, l'expression de témoignages.
Il est centré sur la parole, et ne met pas en jeu d'autres leviers (moteurs ou sensoriels).

Temps d'appropriation personnelle : très important dans le cadre d'un projet en promotion de la santé.

**Sujets abordés :**

Communication, Parole (expression de soi), Se raconter, Ecouter.

**Date de l'avis :** 07 novembre 2018