



PIPSa

Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

yuugi ki : l'arbre qui crée des liens

2023 - fiche modifiée le 28 février 2024

Un jeu pour entrer en relation, communiquer, créer des liens, apprendre de soi et des autres.

Support	Jeu de table
Âge du public	A partir de 7 ans
Thèmes associés à cet outil	Compétences psychosociales, Vivre ensemble, Expression de soi
Obtention	Acquisition En centre de prêt
Participants	De 1 à 8
Prix	65,00 €



PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

- 1 plateau octogonal qui présente 4 axes de réflexion
 - o Souvenirs positifs ou négatifs
 - o Envies folles ou raisonnables
 - o Si c'était à refaire, je garde ou je change
 - o Points de vue pour ou contre
- Et un emplacement central pour déposer les cartes à thème
- 20 cartes à thème et 4 cartes vierges
- 40 branches de tailles, de formes et de couleurs différentes
- 20 fleurs thématiques et 4 fleurs vierges
- 1 dé
- 1 bloc-notes de 40 pages
- 1 bloc de post-it
- 1 carnet avec les règles du jeu
- Carnet pédagogique

Concept :

"Yuugi" est un mot japonais qui signifie "relations d'amitiés", "Ki" signifie "arbre".

yuugi ki c'est un outil conçu pour soutenir l'expression, créer des situations de mises en relation authentique et donner plus de chance de développer des liens durables et nourrissants qui ont un impact positif.

C'est un support à la communication, au service de la découverte de soi et des autres.

Outil polyvalent, il est adaptable à de nombreuses situations, ouvert à toutes les générations, et aux besoins de publics à besoins spécifiques.

Il s'adresse aux milieux professionnels, indépendants, asbl et sociétés dans le cadre du non marchand (médical, paramédical, accompagnement social...) mais aussi dans le cadre du marchand (gestion de projets, d'équipe ou team-building...).

[Vidéo de présentation](#)

Objectifs

Faciliter la communication, briser l'isolement, favoriser l'intégration de personnes dans un groupe, renforcer la cohésion, que ce soit dans le cadre familial, scolaire, professionnel, etc.

Conseils d'utilisation

Il est possible de faire des parties très rapides (10 min) ou plus longues (45 à 60 min) qui dépendront de la richesse et de la pertinence des échanges. Plus fondamentalement, le but déterminera le temps à y consacrer et le nombre de participants invités à jouer.

Voir l'onglet "[Pistes d'utilisation](#)".

Bon à savoir

L'asbl Senrj, dont l'objectif est la création, le développement et le maintien des liens sociaux, a développé dans un premier temps le projet "[yuugi](#)", un service d'échange de correspondances en langue française, un moyen de nouer des relations nourrissantes et soutenir du lien social durable.

Le jeu yuugi ki est disponible à la [commande sur leur site](#).

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Senrj asbl
Maison des Associations
Grand-Place Baudouin 1er, 3
1420 - Braine-l'Alleud
067/400.410 - youhou@yuugi.be
<https://www.yuugi.be>

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.vilene@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 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/>

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

Voir l'onglet "[Sur l'outil](#)"

Comment l'utiliser

Un thème est d'abord sélectionné, qui servira de sujet de discussion tout au long de la partie, tel que les vacances, les animaux, prendre soin, l'enfance, etc. Ensuite, le premier joueur lance un dé de couleur. En fonction de la couleur obtenue, un axe de réflexion est défini parmi souvenirs, envies, points de vue ou si c'était à refaire. Le joueur s'exprime en sélectionnant une branche de la couleur correspondant à l'axe de réflexion indiqué sur le dé.

Une fois qu'un joueur a fini de s'exprimer, il fixe la branche et le dé est passé à la personne suivante. Les joueurs ont également la possibilité d'utiliser un joker s'ils le souhaitent. Généralement, un ou deux tours sont réalisés. À la fin de la partie, un débriefing est effectué pour récapituler les échanges et les découvertes faites lors du jeu.

Un carnet pédagogique accompagne le jeu pour pouvoir l'exploiter dans des situations différentes. Il aborde aussi le rôle de l'animateur plus en détail.

Public

Enfants, jeunes, adultes

Rôle de l'animateur

L'animateur est chargé de poser le cadre de la partie, de guider les joueurs tout en facilitant les échanges et les découvertes. Il veille au bon déroulement de l'expérience, en s'assurant de l'équité dans la prise de parole et en gérant les aspects émotionnels. Son rôle est crucial pour créer un environnement propice à l'interaction sociale et à la découverte mutuelle des participants.

Aménagement de l'espace

Le plateau est placé au centre de la table, les branches viennent s'ajouter au plateau initial au fur et à mesure du jeu. Les participants sont autour de la table.

A quel moment d'un projet ?

Le jeu yuugi ki est polyvalent et peut être utilisé à divers stades d'un projet. Il facilite les échanges, renforce les compétences, favorise le partage d'expériences et permet la réalisation d'évaluations participatives. Son utilisation est hautement adaptable selon les besoins spécifiques du projet et des participants.

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

Le jeu yuugi ki favorise un environnement propice à la promotion de la santé en encourageant l'engagement actif des participants, le partage d'expériences et le renforcement des compétences essentielles pour des décisions éclairées sur leur santé. Son format simple et non textuel le rend accessible même aux publics non lettrés.

Temps de préparation :



Points forts :

Facilité opérationnelle, accessible, capacité à encourager l'écoute et l'approfondissement d'un sujet, facilite les échanges entre les participants.

Points d'attention :

Nécessite une gestion fine de la parole et des émotions par l'animateur. Le jeu ne présente pas de mécanisme ludique fort, il est plutôt un support d'expression. Fragilité potentielle du matériel, en particulier des branches.

Sujets abordés :

Lien social, communication, connaissance de soi et des autres, échanges, expression, compétences psychosociales.

Date de l'avis : 02 février 2024

<https://www.pipsa.be/outils/export-2139614274/yuugi-ki-l-arbre-qui-cree-des-liens.html?export>

24-04-2024 18:38