



# PIPSa

Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

## Multivies

2020 - fiche modifiée le 26 septembre 2024

Les joueurs sont invités à imaginer la vie des personnages, ses épreuves et la résilience face aux traumatismes.

<b>Support</b>	Cartes
<b>Âge du public</b>	De 7 à 77 ans
<b>Thèmes associés à cet outil</b>	Santé mentale, Compétences psychosociales, Vivre ensemble, Stress
<b>Obtention</b>	Acquisition
<b>Participants</b>	De 2 à 8
<b>Prix</b>	14,90 €



PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

### Sur l'outil

---

#### Description selon l'éditeur

#### Matériel :

- 1 règle du jeu
- 3 cartes de présentation
- 52 cartes illustrées : 12 cartes "personnage", 12 cartes "action", 12 carte "épreuve", 4 cartes "joker", 6 cartes "temps", 3 cartes "+2", 2 cartes "changement de vie", 1 carte "mirage"

[Présentation des cartes \(PDF\)](#)

Une [fiche pédagogique](#) (PDF en ligne) accompagne le jeu en [mode coopératif](#).

[Vidéo de présentation](#)

#### Concept :

Le jeu de cartes Multivies permet de faire vivre des personnages des différents pays du monde (12 cartes d'identités + carte-mirage à inventer) en racontant l'histoire qui correspond aux épreuves et aux actions qui leur arrivent.

#### Conseils d'utilisation

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

#### Bon à savoir

Commande [chez l'éditeur](#).

#### Où trouver l'outil

#### Chez l'éditeur :

Tous Reliés Editions - Béthune  
France - [contact@multivies-jeux.fr](mailto:contact@multivies-jeux.fr)  
<https://www.facebook.com/Multivies/> - <https://www.multivies-jeux.fr>

### Pistes d'utilisation

---

## Description

Voir l'onglet [«Sur l'outil»](#)

## Comment l'utiliser

Chaque joueur reçoit une carte d'identité et des cartes de vie (cartes action, épreuve, joker, temps...). À chaque tour, il doit se défausser d'une carte action ou imposer une carte épreuve à un autre joueur. Si celui-ci ne peut contrer l'épreuve avec une carte action, il doit piocher. Le jeu se termine quand un joueur a posé toutes ses cartes.

## Public

De 7 à 77 ans

## Rôle de l'animateur

L'animateur doit créer un climat de confiance et veiller à ce que les échanges se fassent de manière respectueuse, en prenant en compte la sensibilité de chaque joueur face aux épreuves évoquées. Il peut encourager l'imagination tout en évitant que les sujets traumatiques ne soient banalisés.

## Aménagement de l'espace

Le jeu se joue autour d'une table avec les cartes au centre, les joueurs assis en cercle pour favoriser les échanges.

## A quel moment d'un projet ?

Cet outil peut être utilisé en prévention pour sensibiliser aux risques de la vie, dans des ateliers collectifs pour développer les compétences psychosociales (empathie, communication, résilience), ou en accompagnement thérapeutique pour amorcer la parole sur des traumatismes dans un cadre sécurisé. Il permet aussi de travailler sur la gestion des émotions et de mettre en lumière des solutions positives face aux épreuves, tout en orientant vers des ressources spécialisées (psychologues, associations...).

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

Il favorise l'expression des émotions, la réflexion critique et permet de sensibiliser aux épreuves de vie à travers un jeu. Il offre un espace sécurisé pour parler de sujets lourds tout en cultivant la résilience.

## Temps de préparation :



## Points forts :

Le jeu aborde des thématiques souvent taboues comme les traumatismes, en mêlant imagination et stratégie. Il offre une opportunité d'ouvrir la parole sur des sujets délicats dans un cadre ludique.

## Points d'attention :

Les cartes épreuves révèlent des situations lourdes (prostitution, mort, guerre, solitude...), ce qui peut être difficile pour certains joueurs. Il faut veiller à ce que le groupe soit mature et que les discussions restent bienveillantes. Un animateur expérimenté est nécessaire pour encadrer les échanges et éviter que des traumatismes réels ne soient banalisés ou minimisés. La pertinence d'aborder de tels sujets dans un jeu doit également être prise en compte.

## Sujets abordés :

Épreuves de la vie, traumatismes, résilience, gestion des émotions, ressources.

**Date de l'avis :** 26 septembre 2024

<https://www.pipsa.be/outils/export-2139614286/multivies.html?export>

06-10-2024 07:21