

Pourquoi un jeu sur le thème de la bienveillance ?

La création de **Avec Léa et Tom, gagnons à vivre ensemble !** s'inscrit dans la lignée d'un vaste travail interne sur la bienveillance lancé en 2006 qui a mis en évidence la difficulté de la définir.

La bienveillance se « joue » chaque jour, à chaque instant même, au sein d'une institution médico-sociale. Il est important que chacun ait la possibilité de dire et d'entendre son quotidien (ressentis heureux ou douloureux), ses histoires de vie dans un contexte de bonne humeur, d'humour qui suscite l'expression libre et spontanée avec des situations inattendues créatrices de paroles porteuses de sens.

Le jeu permet, simplement, sans efforts ni difficultés particulières ces mises en situation : il a été mis au point, par une équipe de professionnels qui travaillent au quotidien dans des foyers de vie. Sa réalisation a été pilotée par un créateur de jeu, La Mèche Rebelle et il a été testé suffisamment pour permettre de valider son intérêt et sa fonctionnalité. Ces tests ont amené l'équipe à simplifier les règles prévues initialement. Rien n'a été fait par hasard, chaque choix a été éprouvé lors de parties avec des résidents et des encadrants pour rendre le jeu réellement accessible à tous les résidents de foyers occupationnels.

Dans le « pourquoi un jeu ? », il y a la réponse tautologique : parce qu'un jeu, c'est ludique ! C'est, à la fois essentiel et... pas si simple ! Celui-ci repose, clairement, sur les ressorts habituels du jeu : l'envie de gagner, les obstacles à surmonter, le plaisir de s'en sortir, la ruse, l'habileté... la triche (possible...) et le bonheur de coopérer.

Caractéristiques principales du jeu

Il simule la vie quotidienne en foyer de vie : il va baliser les moments de vie, les petits et les grands événements, provoquer des situations inattendues, susciter des rencontres agréables ou non à des moments non choisis...

Il a été pensé avec des règles simples particulièrement accessibles : il n'exige pas la maîtrise de la lecture (le discernement des couleurs suffit). Il permet de jouer avec une certaine souplesse (besoin de s'absenter, ou de s'arrêter un moment).

Il est possible de jouer individuellement ou en équipe et permet ainsi de palier au handicap.

Il y a des questions, mais pas de « mauvaise réponse ». Certaines cartes du jeu ont volontairement plusieurs sens : la réponse est modulable, fonction de l'expérience de chacun et soumise à l'approbation du groupe. Cette discussion est essentielle pour faire surgir les expériences de vie qui étayent les réponses singulières (notamment les cartes rouges qui sont en rapport avec la bienveillance et la pose des vignettes qui doit être justifiée).

La chance est inhérente à ce jeu du fait de l'utilisation d'un dé. Il n'y aura pas deux parties qui se ressembleront. Et ainsi tout le monde a sa chance de gagner.

Mais cela est rendu possible également par la posture de l'encadrant. Elle est essentielle.



ANAIS

Association d'Action et d'Insertion Sociale
reconnue d'utilité publique par décret du 28 août 2007



Règles du jeu

Le matériel

1 plateau de jeu, 45 cartes vertes, 45 cartes jaunes, 35 cartes oranges « Léa & Tom », 45 cartes rouges, 140 vignettes, 1 dé à 6 faces colorées dont 2 faces rouges, 6 pions.

Le but du jeu

Placer toutes ses vignettes le premier.

La préparation

Avant de jouer, chaque joueur pioche 4 vignettes au hasard et les place devant lui de manière à ce que tout le monde puisse les voir et choisit un pion et le pose sur la case départ.

Le déroulement

Le plus jeune commence et l'on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour lance le dé et déplace son pion vers la case de la couleur tirée la plus proche en suivant le sens de déplacement indiqué.

Attention : les cases ne peuvent accueillir qu'un seul pion à la fois. Il est permis de passer par-dessus un autre pion lors de son déplacement.

A chaque case de couleur correspond une carte à tirer, sauf pour les cases bleues :

- case verte : la carte verte correspond à une carte repère. Bonne réponse : le joueur pose une vignette ; mauvaise réponse : il passe, c'est au suivant de jouer.
- case jaune : la carte jaune invite au jeu dans le jeu (mime, devinette...). Bonne réponse : le joueur pose une vignette ; mauvaise réponse : il passe, c'est au suivant de jouer.
- case orange : la carte orange est une carte Léa&Tom. Chaque joueur pose, si possible, une vignette sur la case de Léa ou de Tom en rapport avec son activité.
- case rouge : la carte rouge est en rapport direct avec la bienveillance. Il s'agit de décrire l'image et d'indiquer ce qui n'est pas bienveillant. L'encadrant invite le joueur à faire un parallèle avec ce qu'il a pu vivre. Bonne réponse : le joueur pose une vignette ; mauvaise réponse : il passe, c'est au suivant de jouer, mais il garde sa carte et devra redonner la réponse apportée par le groupe au tour d'après.
- case bleue : le joueur place une de ses vignettes dans le lieu de son choix.

Fin de partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur a réussi à poser toutes ses vignettes. Il a gagné ! Les autres joueurs arrêtent de déplacer leur pion et de lancer le dé. Chacun regarde où il aurait pu placer ses vignettes restantes. Lorsque tous les joueurs l'ont fait, la partie est finie.

Avec Léa et Tom, gagnons à vivre ensemble !

Jeu créé par ANAIS
avec La Mèche Rebelle, concepteur de jeux au Mans,
et illustré par Loïc Jombart pour Empreinte Studio.



Rôle de l'encadrant

Il a été prévu la présence systématique d'un encadrant. La posture de l'encadrant est centrale. Bien que rien n'exclut qu'il soit l'un des joueurs, la conception du jeu lui-même, fait de lui un professionnel qui reste dans cette fonction :

- il régule le jeu dans l'équilibre des diverses habiletés, maintient le suspens ou le met à distance, et maintient la possibilité de tous de gagner en tenant compte du handicap de chacun,
- il régule aussi le temps : ne jamais jouer dans l'urgence, mais privilégier l'expression de chacun à partir des situations de jeu (il y a quelque chose du photo-langage dans ce jeu),
- il veille à ne donner à la règle que l'importance qu'elle doit avoir : permettre la dynamique de jeu (et non déterminer strictement la « légitimité » du gagnant). Il ne doit jamais être le gendarme qui bloque l'expression spontanée des joueurs.
- il est le garant du cadre institutionnel : l'activité de jeu s'inscrit strictement dans le cadre éducatif. Lorsqu'il fait surgir des vécus qui touchent à la non bienveillance, la fonction du jeu s'arrête. La reprise de ce qui est recueilli doit trouver sa place dans le fonctionnement institutionnel puisque le jeu n'a aucune vocation thérapeutique

Lors de la description et de l'analyse des cartes « bienveillance » (rouges), il est dans l'écoute, attentif aux récits de chacun sur son expérience, manifestant son intérêt pour en faciliter la possibilité d'expression, en veillant, bien évidemment, au respect de la vie intime.

Les situations suggérées ont une connotation qui peut être positive ou négative, il appartient à l'accompagnant de ne pas verser dans le moralisme. L'intérêt de ces cartes n'est pas de dire « c'est bien » ou « ce n'est pas bien », mais de mettre en parallèle la scène dessinée et le vécu de la personne. C'est également le moment de rappeler la loi et les droits de la personne.

Exemple d'expression sur les cartes « bienveillance »



Une joueuse : il est tout nu ! (rires)

L'encadrant au groupe : est-ce que ça vous arrive d'être nu ?

Un autre joueur : parfois, mais pas dans la rue.

L'encadrant : oui, dans le couloir comme ce matin.

Le même joueur : C'est différent.

L'encadrant : en quoi ?

Le groupe : C'est gênant de voir quelqu'un nu, même si on le connaît bien.

Un joueur : c'est comme moi : il n'a pas faim !

L'encadrant : Vous êtes sûr ? Quand ça vous plaît vous mangez sans problème.

Par exemple, avec une carte où figurent deux personnes qui se bagarrent, l'encadrant pourra :

- si le joueur est souvent en conflit avec d'autres résidents, lui faire faire un parallèle avec son comportement,
- si le joueur est quelqu'un de calme, lui demander ce qu'il ressent quand d'autres en viennent aux mains.

Autre exemple, lors des tests du jeu, face à une carte représentant la masturbation en public, une joueuse s'est exprimée ainsi : « ça me touche au cœur ». L'animateur connaissant son parcours et sa tendance à parler facilement a fait attention à ce qu'elle n'en dise pas de trop à ce moment là en lui rappelant qu'elle peut par contre toujours en parler avec lui ou avec la psychologue en tête à tête.



Partie « test » au FV ANAIS de La Chapelle Près Sées



Plateau de jeu

« Ca fait marcher la tête ce jeu. »
Julien, résident.

« C'est un vrai moment de partage. Les situations sur les cartes rouges sont bien choisies. »
Isabelle, psychologue.

« C'est un véritable atelier qui nécessite un lieu calme et un vrai temps. » Sébastien, AMP.

« C'est pas mal comme jeu ça. »
Jean-Sébastien, résident.

« C'est un jeu qui sera vraiment drôle quand les résidents se le seront approprié. » Pauline, AMP.