

# JEU DE L'OIE

## « Tenter l'aventure d'apprendre »

Un outil d'animation,  
2 déclinaisons

## SOMMAIRE

### Jeu de l'oie « Tenter l'aventure d'apprendre »

- ✓ Concept et démarche
- ✓ Les acteurs
- ✓ De quoi est-il question : le jeu initial
- ✓ La démarche de capitalisation
- ✓ L'aboutissement : les deux déclinaisons
- ✓ La « recette » du jeu de l'oie : une méthodologie pour adapter le jeu
- ✓ *Annexes : les mallettes numérisées*

*NB : Les structures intéressées peuvent se rapprocher de la Maison des solidarités pour recevoir les formats éditables de différents documents composant la mallette*

[contact@maisondessolidarites.org](mailto:contact@maisondessolidarites.org) // 04 72 41 98 24

# CONCEPT ET DEMARCHE

## « Tenter l'aventure d'apprendre » Un outil d'animation 2 déclinaisons

Ce jeu a été conçu et construit par les associations de solidarité locale et internationale qui conduisent des actions dans le domaine de l'accès à l'éducation dans le monde, dans le cadre du Festival des solidarités de Lyon en 2018.

Son usage était destiné au départ à un public de visiteurs déambulant au gré de ses intérêts dans un espace très vaste : un public que l'on nomme « non captif ».

Avec les associations concernées, nous avons fait évoluer le jeu au fil des années : simplification pour le public, cohérence des situations proposées, facilité de prise en main par les associations, adaptation de la règle du jeu.

En outre, il a été utilisé par quelques associations hors Festival. De là est venue la nécessité de l'adapter pour d'autres usages

Compte tenu de son intérêt, et des perspectives éducatives qu'il offrait, la Maison des solidarités s'est engagée dans cette démarche.

## LES ACTEURS

### « Tenter l'aventure d'apprendre » Un outil d'animation 2 déclinaisons

Cette démarche a été conduite et expérimentée en coopération avec 5 des associations qui ont contribué à sa construction :

- Honduras par cœur
- AGIR abcd
- Solidarité Afrique
- le GREF
- Partage Lyon Rhône

D'autres associations qui ont contribué à sa construction sont présentes dans les éléments du jeu; à l'avenir, d'autres encore pourront y être associées.

Si des associations d'autres territoires souhaitent l'utiliser, nous proposons une méthodologie simple leur permettant de l'adapter aux associations de leur territoire.

## DE QUOI IL EST QUESTION : LE JEU INITIAL

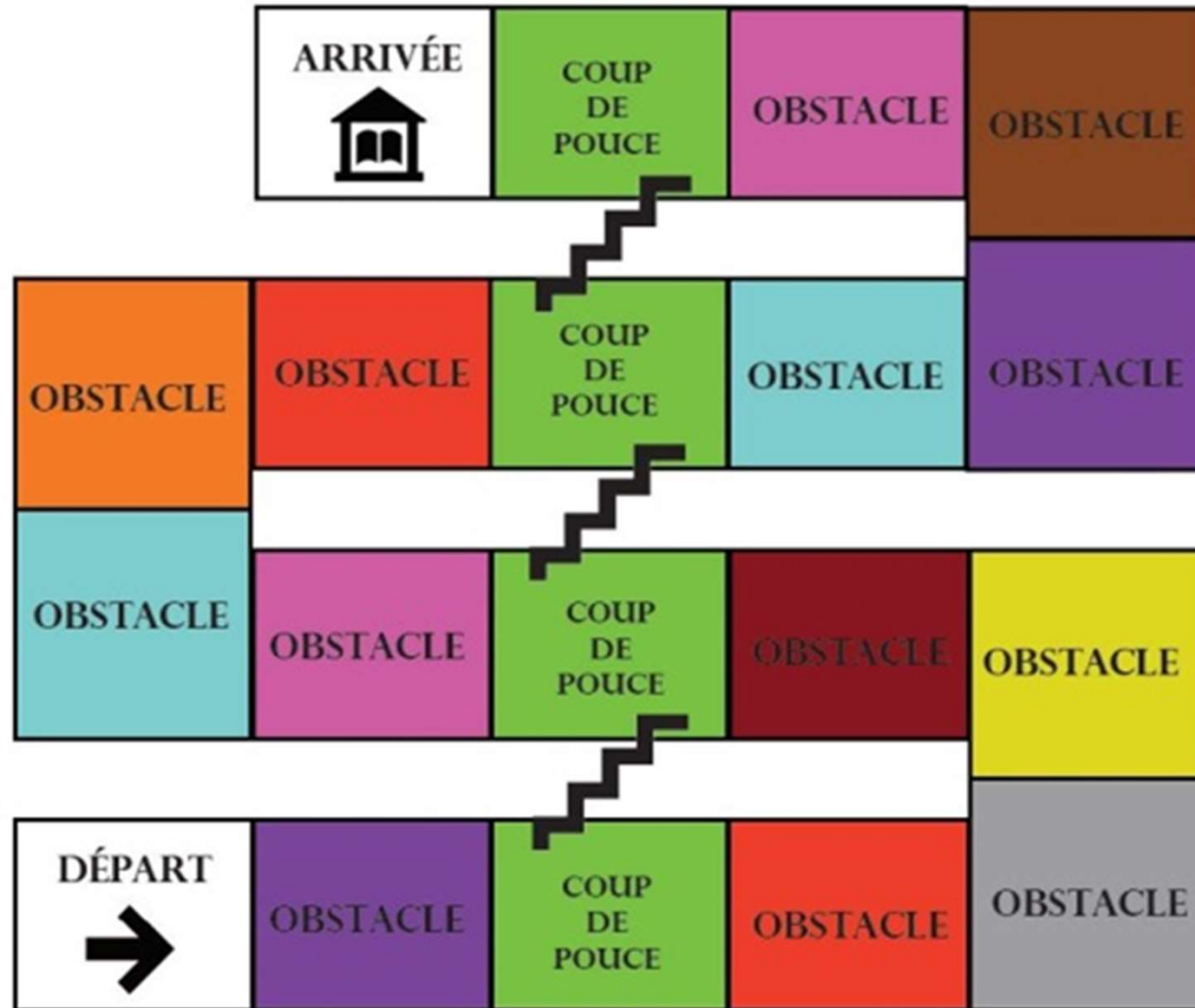
### LES OBJECTIFS

- Sensibiliser le public aux difficultés d'accès à l'éducation dans le monde, promouvoir les solutions mises en œuvre par les associations, susciter l'engagement
- Rencontrer les associations de solidarité qui agissent pour un accès de tous à l'éducation et à la citoyenneté .

### DESCRIPTIF

- Une bache géante ( 12 m<sup>2</sup>) est posée au sol : 17 cases représentant 9 types d'obstacle différents
- Le joueur se déplace sur le jeu à l'aide d'un dé;
- Il découvre les obstacles à l'éducation dans différents pays à l'aide de « fiches obstacles » posées sur le jeu , décrivant des situations réelles ;
- Il va ensuite rencontrer l'association concernée par la situation pour connaître ses actions


LA VERSION INITIALE : une bâche géante de 4mx3m, soit 12m<sup>2</sup>




TENTER L'AVENTURE D'APPRENDRE


## LES OBSTACLES DU JEU :

des problèmes auxquels les associations tentent d'apporter des solutions

 : Environnement familial (x2)

 : Conditions d'hygiène / Santé

 : Pandémie


 : Travail des enfants

 : Isolement social / géographique (x2)

 : Finances, argent (x2)

 : Discrimination

 : Alimentation

 : Manque de formation / connaissances

COUP DE POUCE : 

COUP DE FREIN : 

\* **COUP DE POUCE** : événement facilitant

\* **COUP DE FREIN** : avant dernière case freinant l'arrivée

## LES COUPS DE POUCE :

des événements qui peuvent aider sur le parcours vers une éducation de qualité

- Un afflux de bénévoles
- Lancement d'une campagne de crowdfunding ;
- Une entreprise propose des collaborateurs « bénévoles » (mécénat de compétence)
- L'implication des autorités locales par la mise à disposition d'espaces ou de matériel
- Un organisme de soutien au projet : le Fond Européen de Développement finance un projet de solidarité

## LA REGLE DU JEU :

**Nombre de joueurs/euses : 2 joueurs et 2 animateurs si plusieurs associations  
1 ou 2 joueurs (à définir) 1 animateur si une seule association**

Chaque joueur/euse lance le dé.

Il/elle tombe sur une case indiquant **un « obstacle »**.

Il/elle récupère la **fiche obstacle** posée sur la case, et en prend connaissance

**>> Si plusieurs associations animent** Au dos de cette carte, **une série de situations** décrivant les difficultés d'accès à l'éducation. Une association est rattachée à chaque situation. Il/elle choisit la situation à laquelle il/elle est le/la plus sensible. L'animateur lui communique la solution correspondant à l'obstacle et invite le /la joueur/joueuse à aller rencontrer le représentant de l'association citée , soit tout de suite, soit en fin de jeu

Dans le cas où l'association n'est pas présente l'animateur lui présente la fiche d'identité de l'association concernée

**>> Si une seule association anime, pour se promouvoir** Au dos de cette carte, **une situation** décrivant les difficultés d'accès à l'éducation, et les solutions mises en œuvre par l'association. Le joueur accumule les obstacles et en fin de jeu rencontre l'association qui l'informe sur ses actions et sur ses offres de bénévolat et lui remet un document descriptif.

Lorsque le joueur tombe sur une **case coup de pouce** une fiche lui est donnée lui décrivant le coup de pouce . L'animateur/trice lui explique en quoi ce coup de pouce l'aide dans son parcours. Il/elle va alors directement sur la prochaine case coup de pouce, via l'escalier, et continue le jeu.

**Il/elle termine la partie** lorsqu'il/elle arrive sur la case arrivée, il/elle rend le dé à l'animateur/trice et peut aller à la rencontre des associations qu'il/elle n'a pas eu l'occasion de voir pendant son parcours.

# LA DEMARCHE DE CAPITALISATION

## FINALITE DE LA DEMARCHE :

- Permettre à toute association visant l'accès à l'éducation , d'utiliser le jeu avec divers publics hors d'un évènement type festival, soit en coopération avec d'autres associations, soit pour promouvoir ses actions
- Donner les clés pour l'adapter au territoire concerné

## OBJECTIFS DE DIFFERENTS USAGES :

- **Pour plusieurs associations :** découvrir les obstacles concrets à l'éducation, promouvoir les solutions mises en œuvre par les associations, les rencontrer, susciter le désir de s'engager
- **Pour une association :** découvrir les obstacles concrets à l'éducation, promouvoir les solutions mises en œuvre par l'association qui anime, la rencontrer,
- susciter le désir de s'engager, découvrir les différentes formes d'engagement par les témoignages des personnes impliquées dans les associations

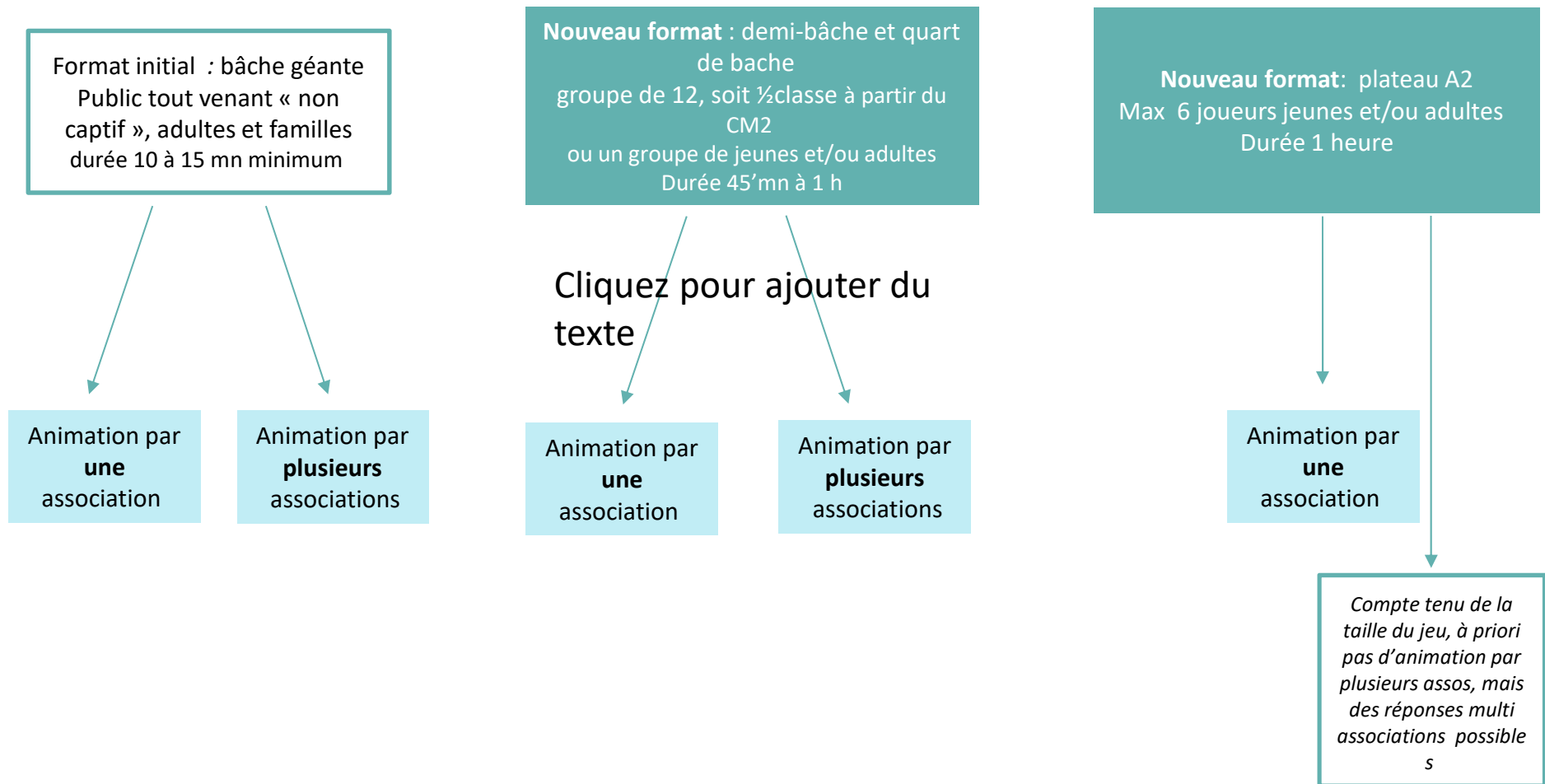
## DEUX DECLINAISONS :

- Deux bâches de moyenne dimension (2m x 3m, soit 6 m<sup>2</sup>) et (2m x 1m,50, soit 3m<sup>2</sup> )
- Un jeu de plateau : 59x 42 cm format A2 qui plié en 4

## DES ADAPTATIONS :

**Public scolaire à partir du CM2, jeunes, adultes, familles des modalités et des règles du jeu revisités**

# LE JEU, SUITE A LA CAPITALISATION : 2 DECLINAISONS, 2 NOUVEAUX FORMATS POUR DE NOUVEAUX PUBLICS



## RETOUR D'EXPERIENCE AVEC LA MAISON DES SOLIDARITES, SUITE AU FESTIVAL

*Suite à la première utilisation au Festival qui a permis de voir les points forts et les faiblesses, la Maison des solidarités a proposé un travail sur le « retour d'expérience », afin de remédier aux difficultés et d'améliorer le jeu*

- Le jeu a été re-testé avec les associations concernées pour identifier les problèmes et les résoudre
- Abandon des « fiches personnages » au profit des « fiches obstacles », plus simples à concevoir et permettant plus de cohérence dans le parcours du jeu
- Redéfinition des modalités d'animation
- Recueil de fiches obstacles et solutions auprès des associations
- Test du jeu avec des joueurs non initiés
- Création d'une mallette d'utilisation à l'usage des associations le jour du festival
- **Séances de prise en main du jeu**, avec les associations animatrices
- Centré au départ sur l'accès à l'éducation, nous avons intégré l'éducation à la citoyenneté avec l'arrivée d'une nouvelle association

## LES ETAPES DU TRAVAIL

**Avril 2021** : préparation du travail par la Maison des solidarités, premières hypothèses de travail

**Juin 2021** : suite aux utilisations du jeu par les associations dans d'autres contextes que le festival, une proposition a été faite aux associations d'éducation investies dans le pôle éducation du festival des solidarités organisé par la Maison des solidarités:

Objectif : décliner le jeu pour une population scolaire, et des petits groupes de jeunes ou adultes

**Juillet 2021** : réunion de travail avec les 5 associations intéressées ; 2 groupes de travail ont porté sur la déclinaison en demi bâche pour des demi-classes , et sur le jeu de plateau pour de petits groupes de jeunes ou d'adultes : réunion animée par la Maison, qui a proposé une version test du jeu, à enrichir et adapter : testing des règles du jeu, enrichissement, construction commune, finalisation .

**À partir de septembre 2021** : la Maison des solidarités met en œuvre les mallettes « clé en main »: choix des matériaux, des formats, mise en œuvre , impressions, commandes des bâches et plateaux

**Octobre 2021** : dans le cadre du Festival des solidarités, le jeu a été proposé à des enseignants d'écoles élémentaires, pour une activité en classe animée par une ou des associations concernées. Il a été précédé d'une étape préalable indispensable : par exemple l'association PARTAGE Lyon Rhone a proposé une exposition sur les cantines du monde, sur les écoles dans le monde, sujet repris par les enseignants

**Janvier 2022** à l'aide des mallettes finalisées, animations dans plusieurs classes, par les associations, en coopération avec les enseignants

## LES PARTIS PRIS

### **Un parti pris éducatif**

Les joueurs **cherchent** une ou des solutions à l'obstacle rencontré  
Il ne s'agit pas de donner immédiatement la réponse concernant les actions mises en place par les associations pour faire face aux obstacles.

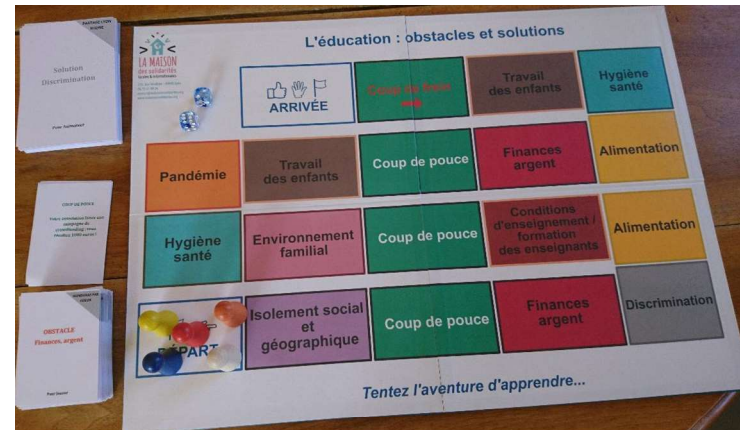
### **Un jeu devenu coopératif**

Les joueurs ne jouent pas les uns contre les autres, mais ils **coopèrent** pour surmonter les obstacles.  
Suite à un échange avec l'association ou les associations concernant les réalités du pays  
L'animateur ne fournit pas la réponse immédiatement, mais peut guider les joueurs.

### ***Un outil clé en main***

*A disposition des animateurs, 2 mallettes correspondant aux formats contiennent tout le matériel nécessaire, les informations sur la mise en place du jeu, les règles du jeu.*

# L'ABOUTISSEMENT : 2 DECLINAISONS



BACHE



PLATEAU

## 1ERE DECLINAISON : format BACHE ( 6m2 ou 3m2)

Nombre de participants : une demi classe ou groupe de 12 joueurs /2 animateurs

Durée: 1 heure

### Mise en place du jeu

- Disposer la bâche au sol : demi-bâche (3 x2m ) ou quart de bâche au sol: ( 1,50x2m)
- Disposer les « **fiches obstacles-joueurs** » côté recto sur les cases correspondantes , et les « **Fiches coups de pouce** »
- Ménager de la place autour pour les joueurs/et spectateurs- joueurs, (minimum 20m2) afin qu'ils puissent circuler surtout si plusieurs associations sont présentes,
- Préparer les 2 gros dés en mousse ( 2 personnes possibles sur le jeu)
- L'animateur garde avec lui les « **fiches solutions** »
- Lancer le jeu

### Matériel à disposition dans la mallette

Fiche « mise en place du jeu »  
Règle du jeu  
Fiches obstacles- joueur : **l'animateur choisit quelles fiches obstacles il dépose sur le jeu, selon la présence d'une ou plusieurs associations (règles du jeu différentes )**  
Fiches coups de pouce  
Fiches solutions pour l'animateur  
Tableau récapitulatif obstacles / solutions par associations pour l'animateur, pour information  
Une carte du monde  
Fiches d'identité des associations\*  
les pistes d'engagement , témoignages, offres de bénévolat s'il y en a

**À coté (dans un caddie )** : la bâche et 2 gros dés

*\* Construites par chaque association sur un format standardisé, pour une présentation rapide et lisible pour des non-initiés : Qui sommes nous ? Ou agissons- nous ? Les actions concrètes, les ODD*



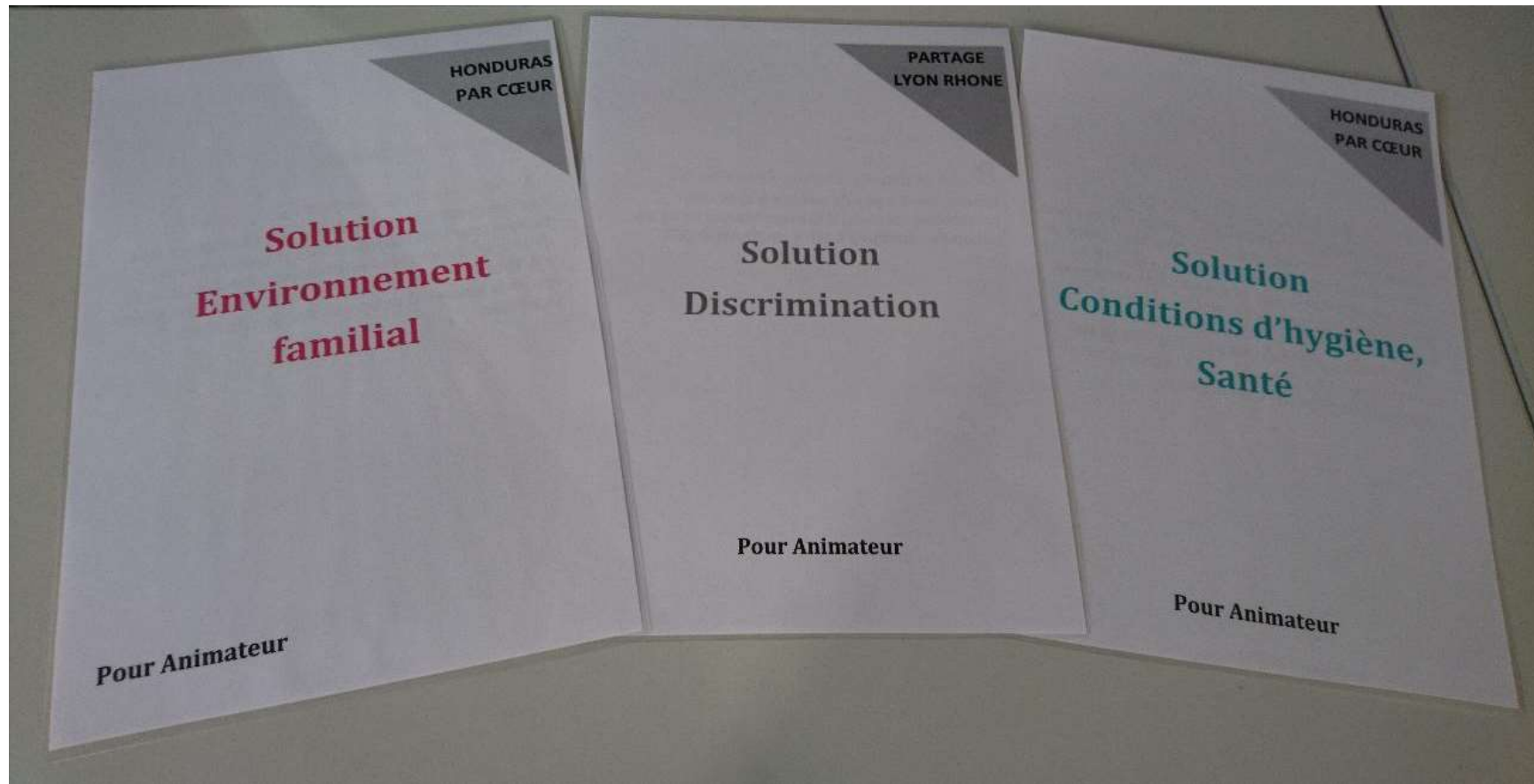
## FICHES OBSTACLES : EXEMPLES



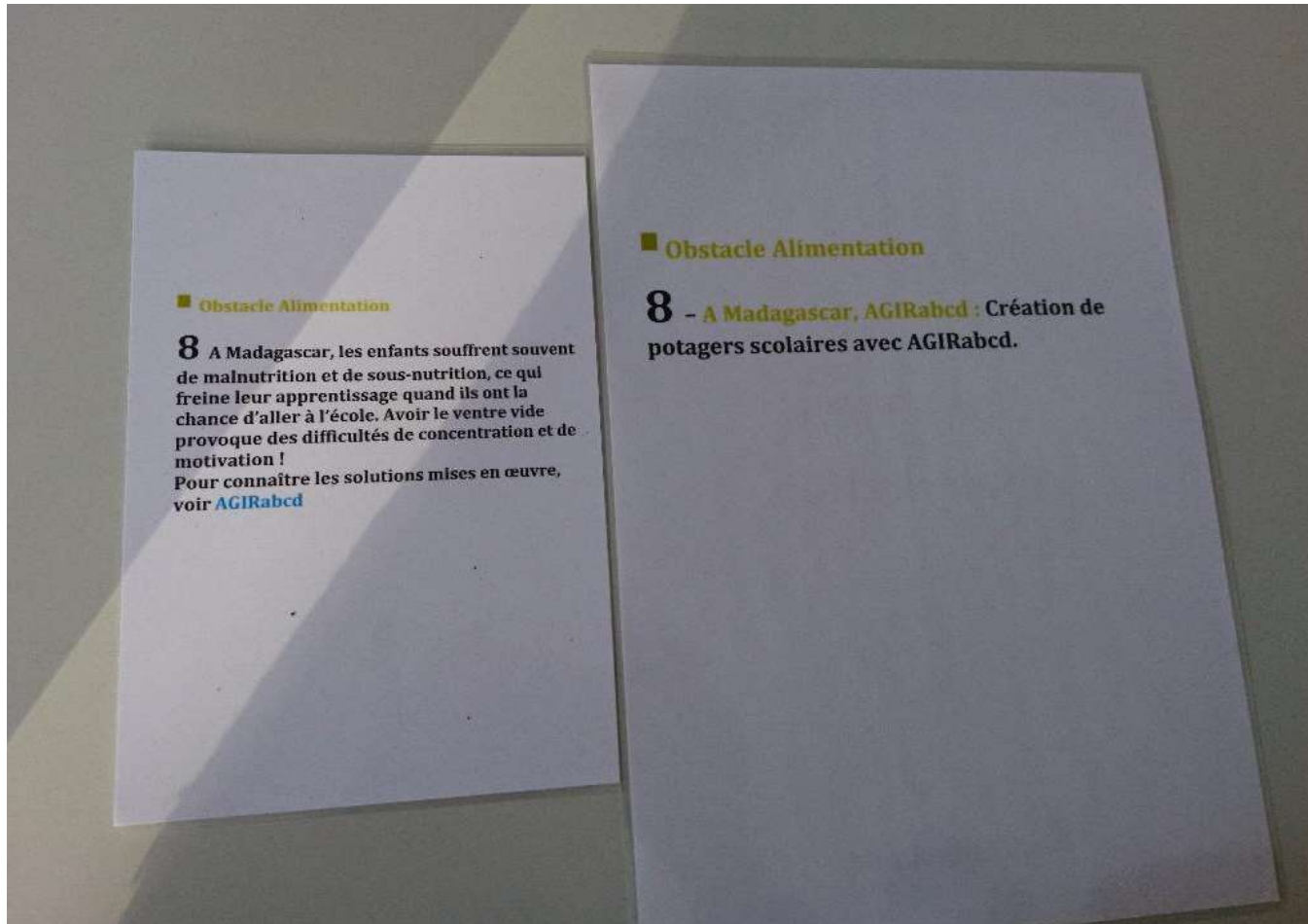
- Ces fiches sont déposées près du jeu
- L'obstacle est décrit au dos de la fiche
- Une fiche = un obstacle = une association
- Au total 76 fiches

## FICHES SOLUTIONS : EXEMPLES

- À chaque fiche obstacle correspond une fiche solution (décrite au verso)
- Au total 76 fiches
- *Elles sont toutes détenues par l'animateur*

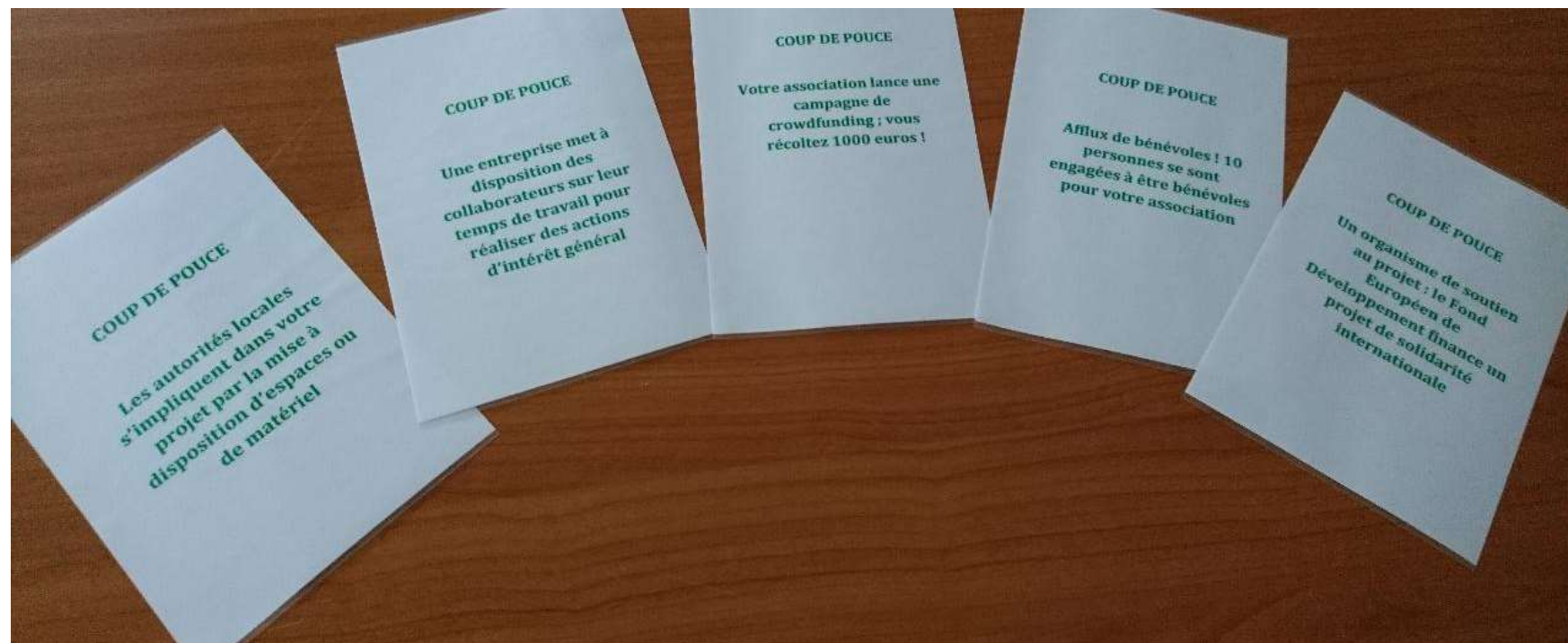


## CORRESPONDANCE FICHE OBSTACLE / FICHE SOLUTION : EXEMPLE



## LES 5 FICHES "COUP DE POUCE"

Elles permettent d'accélérer le parcours



## REGLE DU JEU format BACHE ( 6m2 ou 3m2)

### Animation plusieurs associations

***En amont du jeu, un travail préparatoire est nécessaire par l'animateur***

**Nombre de joueurs/euses : un groupe de 12, une demi-classe, 1 ou 2 animateurs**

*Suggestion : former (ou pas) des équipes et faire jouer chacun son tour ;*

Chaque joueur/euse ou équipe lance le dé. Il/elle tombe sur une case indiquant un « obstacle ». le(s) joueur(s) se place(nt) sur la bâche

Le joueur ou l'équipe récupère **les cartes obstacles** posées sur la case, et en prend connaissance.

Au dos de chaque carte, une ou des **situations**, décrivant les difficultés d'accès à l'éducation

Le joueur ou l'équipe choisit la situation – obstacle auquel il/elle est le/la plus sensible (Une association est rattachée à chaque situation ). L'animateur demande au joueur ou à l'équipe ce qu'il comprend par l'obstacle (inviter la réflexion)

**Les joueurs tentent de trouver ensemble des solutions. Ils échangent avec l'association : c'est l'occasion de connaître les réalités du pays concerné.**

Après la réflexion collective l'animateur indique les solutions mises en œuvre par l'association

Le joueur suivant ou l'équipe lance le dé à son tour

*Lorsque le ou les joueurs tombent sur une **case coup de pouce**, ils en prennent connaissance.*

*L'animateur/trice explique en quoi ce coup de pouce l'aide ou les aide dans son parcours.*

*Le joueur ou l'équipe relance le dé et poursuit le jeu*

*Si le joueur arrive sur le coup de frein, il relance le dé et retourne en arrière du nombre de cases indique par le dé*

***Il/elle termine la partie lorsqu'il/elle arrive sur la case « arrivée.***

## REGLE DU JEU format BACHE ( 6m2 ou 3m2)

### Animation une seule association

***En amont du jeu, un travail préparatoire est nécessaire par l'animateur***

**Nombre de joueurs/euses : un groupe de 12, une demi-classe, 1 ou 2 animateurs**

*Suggestion : former (ou pas) des équipes, et faire jouer chacun son tour ;*

Chaque joueur/euse ou équipe lance le dé. Il/elle tombe sur une case indiquant un « obstacle ». le(s) joueur(s) se place(nt) sur la bâche

Le joueur ou l'équipe récupère la carte obstacle posée sur la case, et en prend connaissance.

Au dos de cette carte, **une ou des situations** décrivant les difficultés d'accès à l'éducation

L'animateur demande au joueur ou à l'équipe ce qu'il comprend par l'obstacle (inviter la réflexion),

**les joueurs tentent de trouver ensemble des solutions, et en échantent avec l'association : c'est l'occasion de connaître les réalités du pays concerné.**

Ensuite l'animateur explique les solutions mises en œuvre par l'association et quand cela est possible, il explique ce qui est mis en place par des associations d'un même territoire, ou ayant des solutions semblables

Puis l'animateur informe sur les actions de l'association, et sur ses offres de bénévolat, et remet aux joueurs un document descriptif.

Le joueur ou l'équipe suivant lance le dé à son tour.

*Lorsque le joueur ou l'équipe tombe sur une **case coup de pouce**, il en prend connaissance. L'animateur/trice lui explique en quoi ce coup de pouce l'aide dans son parcours.*

*Puis le joueur ou l'équipe relance le dé et poursuit le jeu*

*En cas d'arrivée sur le coup de frein, il relance le dé et retourne en arrière du nombre de cases indiqué par le dé*

***Il/elle termine la partie lorsqu'il/elle arrive sur la case « arrivée.***

## 2EME DECLINAISON : format PLATEAU ( 6m2 ou 3m2)

Nombre de participants : 2 à 6 joueurs / 1 animateur

Durée: 1 heure

### Mise en place du jeu

- Les joueurs sont autour de la table  
**Il s'agit d'un jeu collaboratif , les joueurs recherchent ensemble les solutions**
- Installer le plateau sur la table
- Choisir les fiches obstacles de l'association présente ( indiqué sur les fiches )
- Disposer les **fiches - obstacles joueurs** à côté du jeu, triées par type d'obstacle et les fiches « coups de pouce »
- L'animateur garde avec lui les « **fiches solutions** »
- Préparer un pion par joueur et le dé

### Matériel à disposition dans la mallette

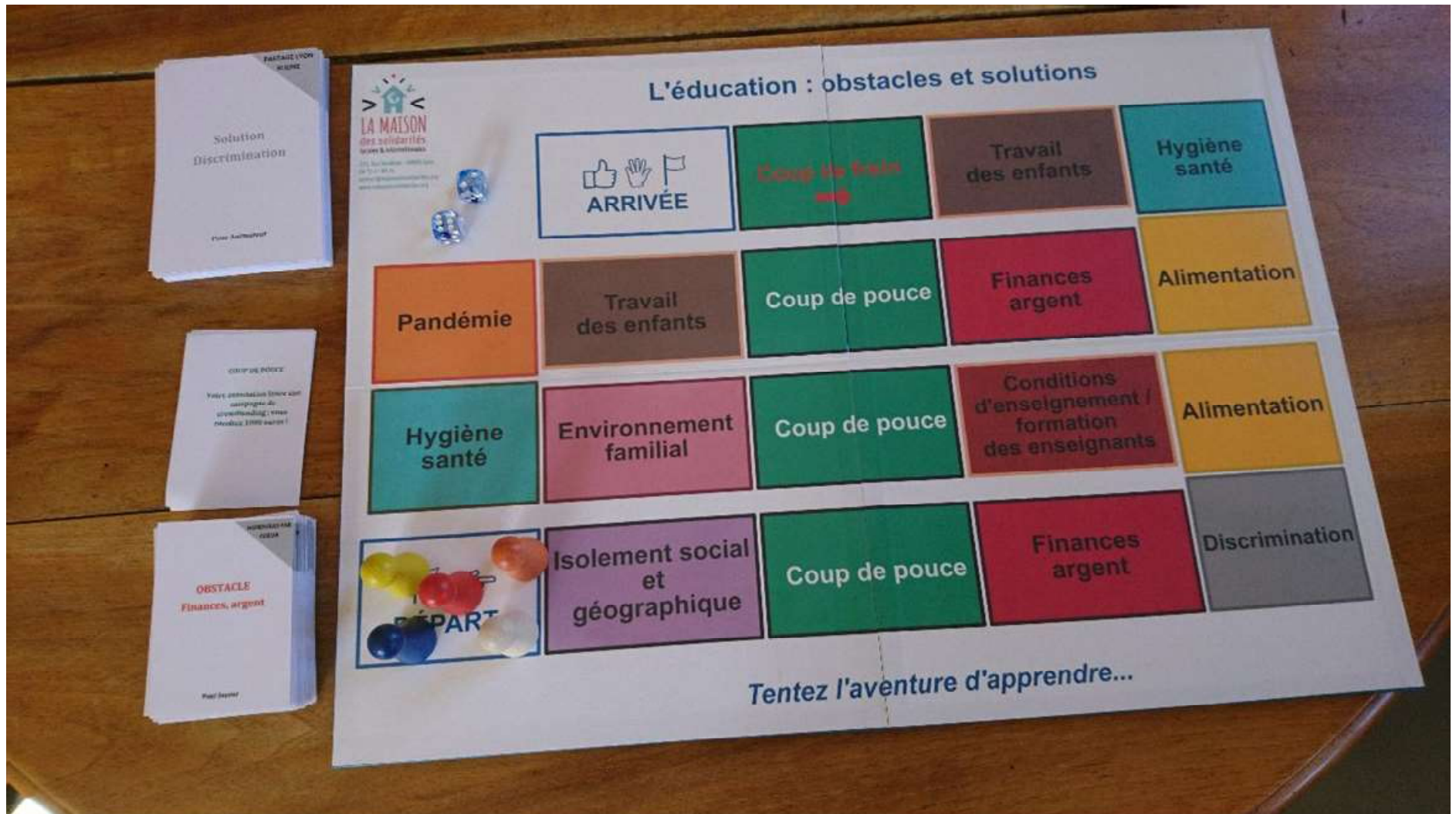
Fiche « mise en place du jeu »  
Règle du jeu  
Fiches obstacles- joueur de l'association présente  
Fiches coups de pouce  
Fiches solutions de l'association pour l'animateur  
Tableau récapitulatif obstacles / solutions pour l'ensemble des associations , pour l'animateur  
Une carte du monde  
Fiche d'identité de l'association\*  
les pistes d'engagement , témoignages, offres de bénévolat s'il y en a

*\* Construites par chaque association sur un format standardisé, pour une présentation rapide et lisible pour des non-initiés : Qui sommes nous ? Ou agissons- nous ? Les actions concrètes, les ODD*

# MALLETTE DU JEU DE PLATEAU



# MISE EN PLACE DU JEU DE PLATEAU



## REGLE DU JEU format PLATEAU

### Animation une seule association

*En amont du jeu, un travail préparatoire est nécessaire par l'animateur*

**Nombre de joueurs/euses 2 à 6 joueurs 1 animateur**

Chaque joueur/euse lance le dé.

Il/elle tombe sur une case indiquant **un « obstacle »**.

Il/elle récupère la ou les **cartes obstacles** posées sur la case, et en prend connaissance

Au dos , **une ou des situations** décrivant les difficultés d'accès à l'éducation.

L'animateur demande au joueur ce qu'il comprend par l'obstacle (inviter a la réflexion),

*S'il y a plusieurs cartes obstacles, Il /elle choisit la situation à laquelle il/elle est le/la plus sensible*

**Les joueurs tentent de trouver ensemble des solutions, et échangent avec l'association: c'est l'occasion de connaître les réalités du pays concerné.**

Ensuite l'animateur explique les solutions mises en œuvre par l'association, informe les joueurs sur ses actions, leur explique comment soutenir l'association, les informe sur ses offres de bénévolat et leur remet un document descriptif.

\* Quand cela est possible, il explique ce qui est mis en place par des associations d'un même territoire, ou ayant des solutions semblables ( voir doc complet dans la mallette )

*Lorsque le joueur tombe sur une **case coup de pouce**, il en prend connaissance. L'animateur/trice lui explique en quoi ce coup de pouce l'aide dans son parcours.*

*Le joueur relance le dé et poursuit le jeu*

*Si le joueur arrive sur le coup de frein, il relance le dé et retourne en arrière du nombre de cases indique par le dé*

***Il/elle termine la partie lorsqu'il/elle arrive sur la case arrivée***

# LA "RECETTE" DU JEU DE L'OIE

RETOUR D'EXPERIENCE AVEC LA MAISON DES  
SOLIDARITES, SUITE AU FESTIVAL

UNE METHODOLOGIE POUR ADAPTER LE JEU SUR  
UN AUTRE TERRITOIRE

## RETOUR D'EXPERIENCE AVEC LA MAISON DES SOLIDARITES, SUITE AU FESTIVAL

*Suite à la première utilisation au Festival qui a permis de voir les points forts et les faiblesses, la Maison des solidarités a proposé un travail sur le « retour d'expérience », afin de remédier aux difficultés et d'améliorer le jeu*

- Le jeu a été re-testé avec les associations concernées pour identifier les problèmes et les résoudre
- Abandon des « fiches personnages » au profit des « fiches obstacles », plus simples à concevoir et permettant plus de cohérence dans le parcours du jeu
- Redéfinition des modalités d'animation
- Recueil de fiches obstacles et solutions auprès des associations
- Test du jeu avec des joueurs non initiés
- Création d'une mallette d'utilisation à l'usage des associations le jour du festival
- **Séances de prise en main du jeu**, avec les associations animatrices
- Centré au départ sur l'accès à l'éducation, nous avons intégré l'éducation à la citoyenneté avec l'arrivée d'une nouvelle association

# CONSTRUIRE LE JEU SUR UN AUTRE TERRITOIRE : ASPECTS METHODOLOGIQUES

## Mode d'emploi pour une adaptation du jeu à d'autres territoires

1- **Solliciter des associations** qui conduisent des actions en faveur de l'accès à l'éducation ici et dans le monde, y compris l'éducation à la citoyenneté

2- **Les inviter à découvrir le jeu**, à l'expérimenter, tel qu'il est ; valider le plateau, ou l'adapter  
Doublé au besoin certaines cases

3- **Pour une adaptation locale, rédiger les fiches obstacles et les fiches solutions**; pour cela, préparer le questionnaire à proposer aux associations intéressées par la construction du jeu:

- Quelles actions mettez-vous en place ? Exemples concrets
- A quel problème rencontré répondent-elles ? Exemples concrets

Il est important de poser les questions dans cet ordre, et d'être vigilant à la rédaction de ces fiches pour qu'elles soient tout à la fois contextualisées, et compréhensibles par quiconque. Demander aux associations de fournir au moins 7 types de situations-obstacles parmi les 9 existant dans le jeu

Mise en œuvre des fiches obstacles et fiches solutions : prévoir des allers retours pour finaliser la rédaction

4- **Créer les fiches d'identité** de chaque association

## **5- Réaliser une maquette test du jeu, étape indispensable**

- Définition des obstacles à l'accès à l'éducation dans le monde
- Détermination du temps de jeu, le nombre de participants, le nombre d'animateurs
- Re-définition des règles du jeu, si besoin
- Recueil des situations - obstacles et des solutions auprès des associations (un nombre suffisant pour nourrir le jeu)
- Dessin du jeu de l'oie, détermination du nombre d'obstacles, de solutions, de coups de pouce

**6- Expérimenter le jeu** avec les associations concernées et un public non connaisseur, c'est très important : fiches obstacles, fiches solutions, valider la règle du jeu etc..

## **7- Réajustements du jeu**

**8- Mise en œuvre**, réalisation définitive : choix des matériaux, des formats, impressions, identification des fournisseurs \*, commandes des bâches et plateaux \*, plateau ou bâche, Réalisation des fiches obstacles, fiches solutions, fiches coups de pouce  
Tableau récapitulatif obstacles / solutions pour l'ensemble des associations , pour l'animateur .  
Une carte du monde/

## **9 –Réalisation de la mallette d'animation**

## **10 - Prise en main de l'animation par les associations concernées**

*\*la Maison des solidarités peut fournir des pistes de fournisseurs déjà testées*

## LES FREINS ET LEVIERS à la démarche de capitalisation

### Les leviers

La **dynamique** engagée pour la préparation du festival

L'intérêt pour Les 2 usages du jeu : animation par plusieurs associations **et/ ou** promotion des actions de chacune

L'expérimentation, à chaque fois que nécessaire, y compris avec des non connaisseurs

### Les freins , ou plutôt les « ralentisseurs »

La diversité de réactivité pour le recueil et la finalisation des fiches obstacles et fiches solutions auprès des associations

La rédaction des fiches obstacles et fiches solutions dans un langage clair

La mise en œuvre concrète qui a pris beaucoup de temps, mais ce temps sera gagné pour ceux qui voudront adapter le jeu à leur territoire: nous leur donnerons les clés!

## LE JEU de L'OIE au festival des solidarités , Hôtel de Ville de Lyon



