



Enfance
adolescence
DIOCÈSE DE BORDEAUX

Les Jeux en Aumônerie

SDAEP Bordeaux, 2025

J – comme Jeune, Joie

- Aujourd’hui, bcp de jeunes adultes jouent
- Joie mais pas hilarante
- Gratuité
- Révélateur des personnalités, se révéler autrement
- On ne maîtrise plus : hasard, incertitude
- Dépasser ses peurs
- Tension, liée au fait de se risquer, se mouiller, se lancer, oser...
- Certains trichent pour avoir la maîtrise sur le jeu
- Certains ne supportent pas car il faut se lâcher (lâcher prise). Ils ont peur de perdre
- Il faut accepter que certaines personnes n’aiment pas jouer : aucune obligation
- Varier les plaisirs (les outils : les jeux, mais aussi jouer ou d’autres types d’animations) pour qu’il y ait une porte d’entrée pour chacun

E – Education, Ensemble

- On ne joue pas pour apprendre mais on apprend en jouant (gratuité)
- Tenir les jeunes en éveil / les stimuler
- Le jeu éduque à beaucoup de savoirs (contenu, mais aussi savoir être : posture envers les autres...)
- Savoir -faire : le jeu apprend à relier différents éléments entre eux
- Apprendre en se trompant : l'échec construit : on peut toujours recommencer
- Si on insiste trop sur connaissances à acquérir : on perd le côté gratuit, ce qui va nier l'apprentissage
- Point de vigilance : éviter de mettre des jeunes individuellement en situation « d'échec » par manque de connaissance (Trivial Poursuite...). Quiz : intéressant pour revoir ce qui a été fait la dernière fois. Mais il vaut mieux le faire par équipe (avec buzzer...)
- Apprendre la fraternité (jeu provoque un plaisir communautaire, nourrit des liens) : On joue ensemble, on coopère, on respecte des règles, on travaille ensemble, on a besoin de tous : ex : escape game, jeux coopératifs
- Platon : « On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation »
- Relecture : pendant le jeu, on n'explique pas... on relit après. On se pose, on dit ce qui nous a fait du bien, ce qui a été, ce qui m'a énervé... La relecture conduit ensuite à la prière

U – Unité

- Le jeu fait l'intégralité de la personne : tête, corps et main (les trois C : corps, cœur, cerveau)

Posture pédagogique

- Avant de rencontrer les jeunes : posture : qui suis-je, se préparer, se former pour avoir pleins d'outils en poche, varier les outils s'il y en a qui « ne marchent pas »
- Quelle place ai-je dans le jeu ? Suis-je arbitre (je donne des consignes et ensuite, je me retire) ou bien est-ce que je joue avec eux (participatif – collaboratif) : posture : être assis avec eux, à la même hauteur
- fixer règles dès le départ (cadre à respecter) : moqueries interdites (limite délicate !)
- point de vigilance : énergie qui déborde, qui dégénère vers de la violence : règles de sécurité ! prendre soin de ceux avec qui je joue, ajuster sa force, partager plaisir du jeu plutôt que plaisir de victoire
- explications claires, veiller à compréhension de tous (sinon : jeu ne peut pas fonctionner : frustrations)
- encourager, applaudir
- savoir arrêter un jeu à temps, s'ajuster, diversifier les jeux, prendre du recul, être à l'écoute
- Après : évaluation : qu'est-ce qui a marche / qu'est-ce qui n'a pas marché : se projeter sur la fois suivante, adapter les jeux au vécu

Exemples de jeux :

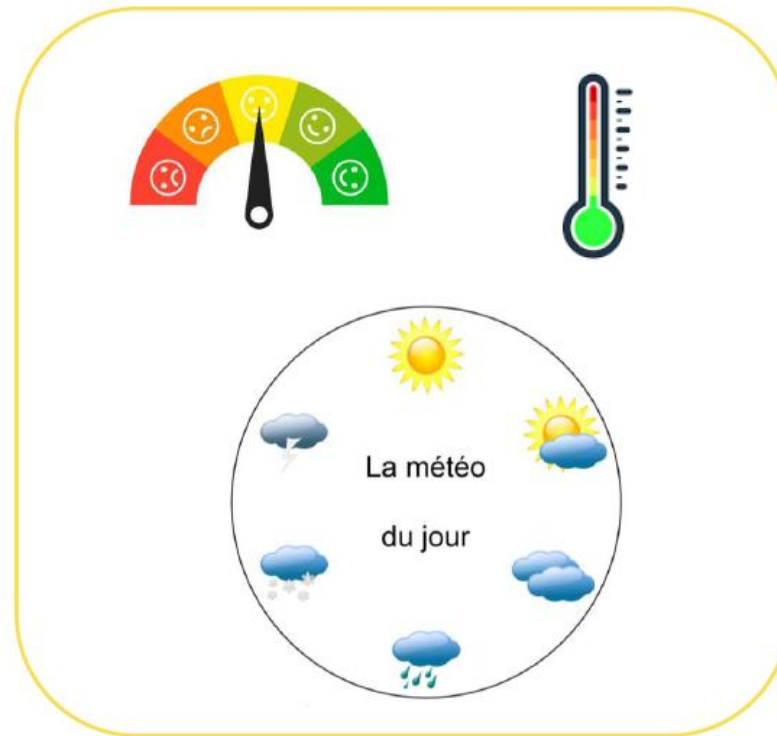
Brise-glace (Début ou Fin de rencontre)

- Très important : pour permettre aux jeunes de rentrer dans un nouvel espace, de prendre une nouvelle posture : ils ne sont plus à l'école : ils switchent de comportement
- Cela permettra de libérer la parole pour après, pour des thèmes plus délicats : débloquent les timides
- Mettre les jeunes à l'aise, gagner leur confiance
- Cela permettra une bonne adhésion au groupe
- Il faut donc que le premier jeu soit facile, compris par tous, joyeux

Brise-glace I

- Prendre la météo intérieure / la température (icônes de météo, l'aiguille sur panneau...) : permet aux jeunes de se situer

Baromètre



Brise-glace II

- Images de vice et versa : à projeter contre le mur / grand tableau : les jeunes placent une gommette = cela reste ; ou bien : ils ont les cartes en petit et sortent la carte qui correspond

Poser une émotion



Brise-glace III



Enfance
adolescence
DIOCÈSE DE BORDEAUX



Je suis prêt et
armé pour cette
période



Je suis bien entouré,
et on veille sur moi,
je suis confiance



Un peu dans tous les
sens !



Avec une vraie vision
positive et de hauteur
pour la suite



Oups... Je subis un
peu la situation



En mode attaque !
Prudence... Ça mord !



Avec un peu de malice,
je devrais m'en sortir



Je survole un peu les
choses et je continue à
rêver de mon futur
professionnel

Brise-glace IV

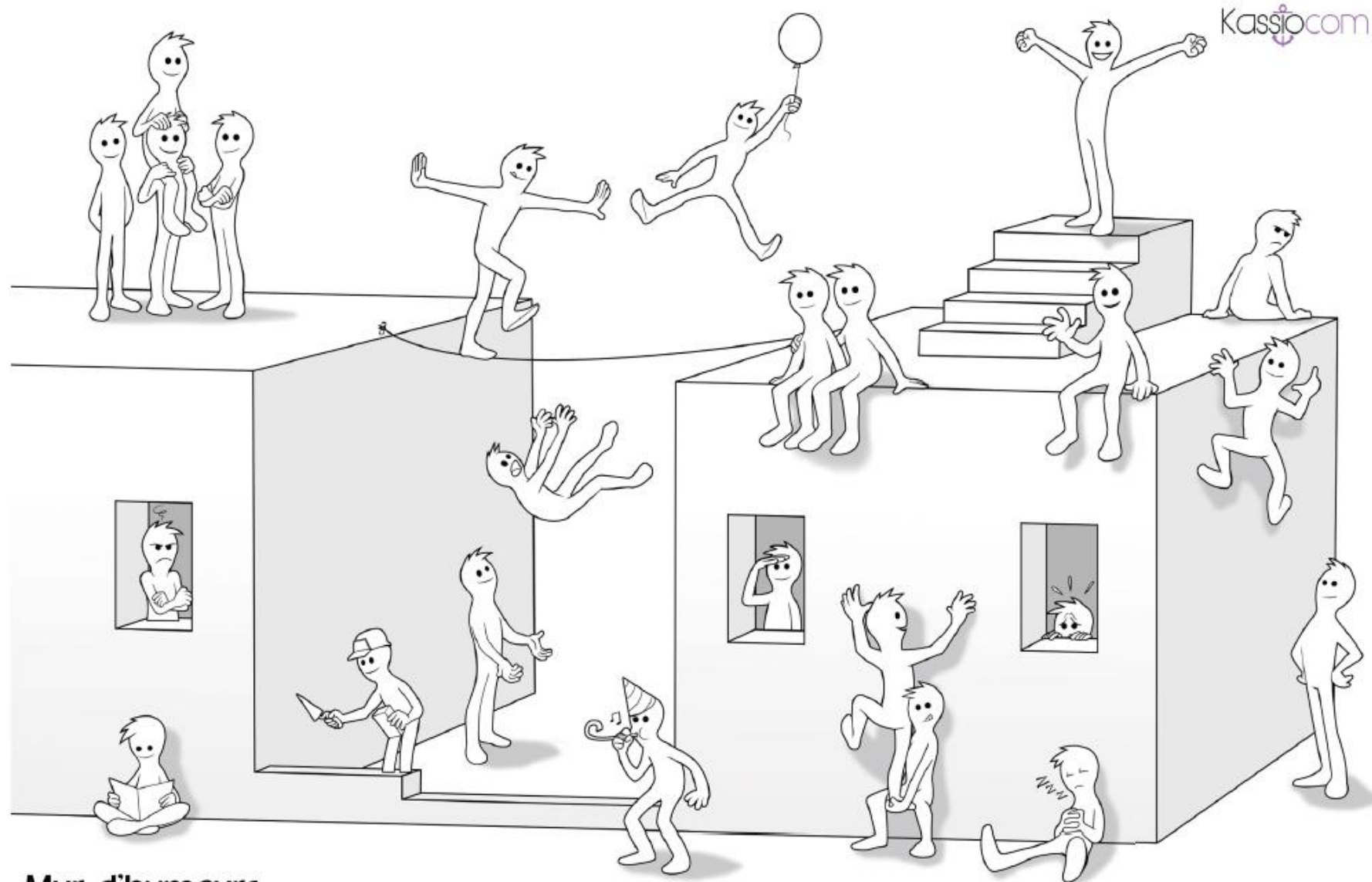
- Comment j'arrive : prisonnier – consommateur – vacancier – explorateur

Prisonnier - Consommateur-
Vacancier - Explorateur



- le mur d'humeurs : choisir un personnage / coller des gommettes

Brise-glace V



Mur d'humeurs



Exemples de jeu : Faire connaissance



- Pelote de laine : connexion avec les autres
- Brasero québécois : bocal avec questions pour faire connaissance, on tire question, se promène, quand l'animateur dit stop on échange avec la personne en face de nous, puis on continue avec d'autres questions
- Tableau avec des thèmes différents (trouvez quelqu'un qui aime... / qui déteste... / qui a le même nombre de frères et sœurs...), pas le droit d'avoir 2x le même nom
- Assis : on change de place avec (Mois d'anniversaire / Origine / Qui n'aiment pas... manger du poisson / Qui aiment cuisiner des gâteaux / Qui sont gourmands / Qui portent quelque chose de rouge / Nombre de frères et sœurs / Qui ont peur des araignées...)
- Ce qui nous rassemble : Le meneur de jeu annonce tour à tour des thèmes (couleur des yeux, ville d'origine, nombre de frères et sœurs, mois de naissance, couleur préférée, chanteur préféré, dessert / plat préféré, sport pratiqué...), les joueurs se regroupent entre eux selon ce qu'ils ont en commun.
- En deux équipes : Les joueurs se groupent par ordre : de taille, alphabétique (nom, mois de naissance, couleur préférée, activité pratiquée, matière scolaire préférée...) en deux équipes. L'équipe la plus rapide gagne
- Le menteur : Chacun se présente en disant trois vérités de lui-même et un mensonge. Les autres essaient de démasquer le mensonge
- Vol d'identité : Les joueurs se mettent par deux. Pendant cinq minutes, ils se présentent l'un à l'autre. Ensuite, tous ensemble, chacun fait « sa » présentation : mais en réalité, il se présente soit lui-même, soit de l'autre. Au reste du groupe de deviner qui a été présenté
- Le portrait chinois : Si j'étais un animal, un objet, une série télé, un plat, un pays, un livre, un chanteur, un héros, un vêtement, un bonbon, un personnage de jeu vidéo... je serais...
- Acrostiche avec prénom
- Télé-achat : En binôme, on présente l'autre en vantant ses qualités « Aujourd'hui, vous pouvez profiter d'une promotion vraiment exceptionnelle sur la Julie.... »
- Si j'étais..je ferai.... : Chacun se présente en expliquant ce qu'il ferait s'il était... : astronaute, joueur de foot, président(e) de la république, danseuse étoile, cuisinier,...)
- Les goûts et les couleurs : Chaque participant écrit sur une feuille de papier son prénom, puis 5 choses qu'il aime, et 5 choses qu'il n'aime pas. Le meneur de jeu ramasse les feuilles, les mélange, puis les lit à haute voix une à une sans indiquer les prénoms. Les joueurs doivent deviner à qui correspond chaque portrait

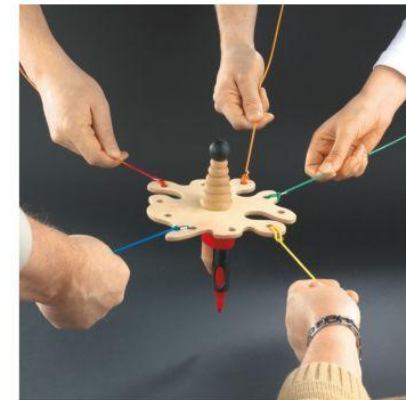
Exemples de jeux pour faire connaissance



Exemples de Jeux : Jeux de Cohésion



- Cercle des bâtons
- Baisser un bâton ensemble
- Arabesques en duo
- Parcours de bâton entre les hanches
- Le Bâton inuit
- Le crayon coopératif
- Babel



Exemples de Jeux : Des jeux de société connus pour « réviser » un contenu à fabriquer par les jeunes !)

- Timeline (frise historique à créer / découper / présenter à une autre équipe, attention intrus !)
- Jeu plateau créer soi-même (soyez CREATIF !!! Laissez les jeunes construire les jeux eux-mêmes !)
 - Trivial poursuite (en équipe !)
 - Time's up
 - Le petit bac
 - Code name
 - Pictionary
 - Memory
 - Mistigris
 - Dominos
 - Cluedo
 - Monopoly

Impliquer les jeunes pour permettre une « révision » d'un contenu

- Facilite la mémorisation
- Relance l'attention
- Faire une synthèse de ce qui a été présenté
- Vérifier un message que l'on veut faire passer
- Comment ?
 - SMS / post : rédiger un sms virtuel sur post-it : message sur fb / instagram qui résume ce qu'on vient de faire / ce qui les a touchés : coller sur mur
 - Jeu des questions : chacun rédige question, dans bocal, on tire question et essaie d'y répondre tous ensemble
 - Jeu des définitions : tous les mots-clés sont dans un bocal : chacun tire un mot et essaie de donner une définition / on donne une définition : les autres doivent trouver le mot qui correspond à la définition / ou bien : je suis d'accord / pas d'accord avec la définition
 - A vos pinceaux : faire un dessin / un logo : pictionary : on tire un mot et le fait deviner aux autres par un dessin
 - A vos tableaux : installer 3 tableaux avec 3 thèmes, 3 groupes tournent : chacun écrit sur tableau ce qu'il a retenu ou ce qu'il veut garder pour la prochaine fois
 - Quizz collectif : former 2 ou 3 équipes qui s'affrontent, on compte les bons points (chacun doit répondre à tour de rôle, les autres peuvent l'aider)

Pour rentrer dans un nouveau thème

- Brainstorming
- Nuage de mots (avec téléphone portable)
- Photo langage (dixit) :
 - libère parole = favorise l'échange
 - accessible à tous = évite exclusion
 - varier images pour approfondir la réflexion

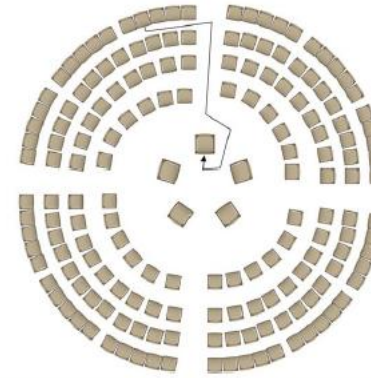
Pour leur
apprendre à se
positionner

- Rivière du doute
- Jeu de rôles avec théâtre forum (intervention extérieure)

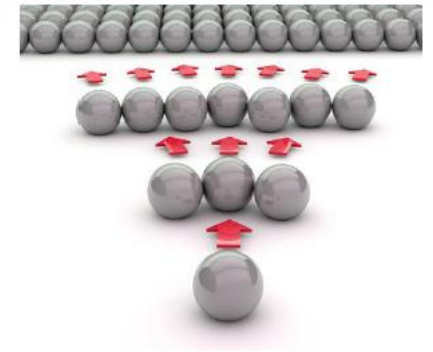
Pour apprendre à discuter

- Fish-ball
- Boule de neige
- World Café

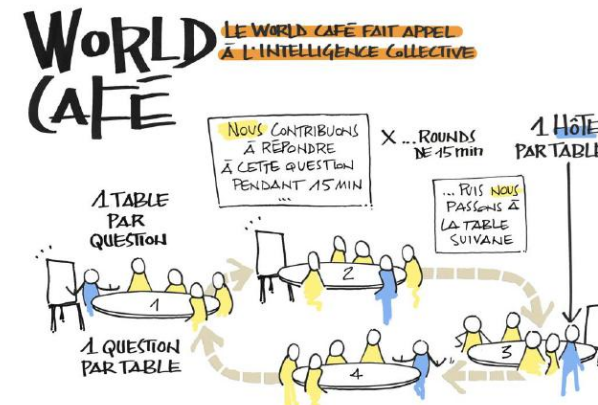
FISH BALL



La boule de neige



World café



Pour la relecture

- Reprendre Brise-glace, ou bien :
- Cartes « classiques » :



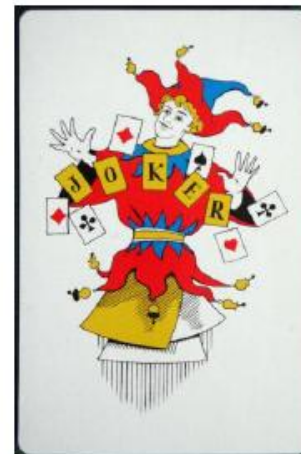
Exprimer un élément
factuel notable et
remarquable



Exprimer quelque
chose qui m'a dérangé

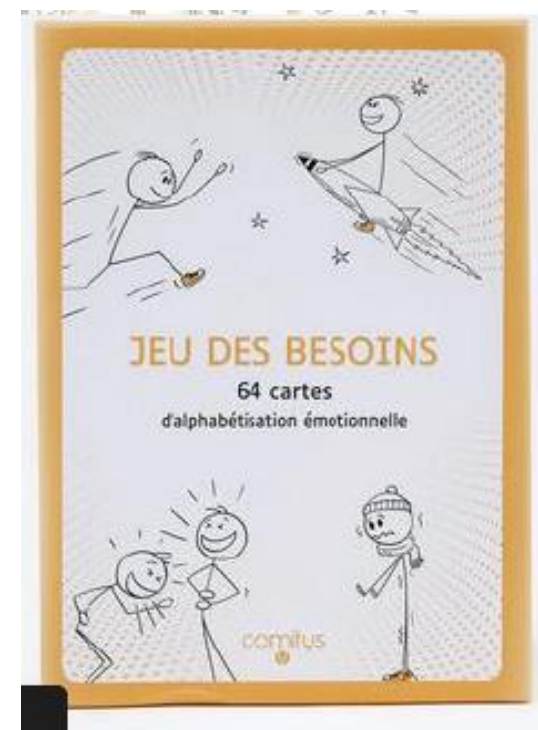
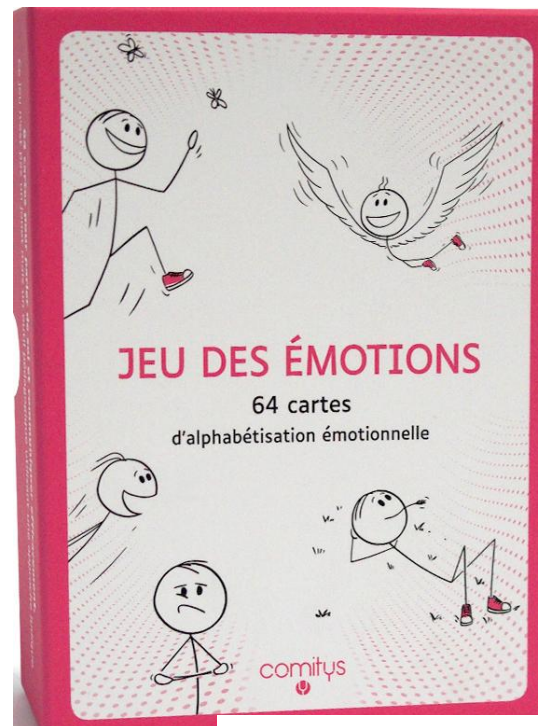


Exprimer un coup de
cœur



Je passe mon tour

Relecture : feeling-cards I



Sur ses besoins

Besoin de REPOS	Besoin de AIR LUMIÈRE	Besoin de NOURRITURE HYDRATATION	Besoin de JEU	Besoin de CRÉATIVITÉ	Besoin de EXPRESSION PERSONNELLE	Besoin de MOUVEMENT DÉFOULEMENT
Besoin de LÉGÈRETÉ	Besoin de SOUTIEN RÉCONFORT	Besoin de LIBERTÉ AUTONOMIE	Besoin de CHOIX DE SES RÊVES ET OBJECTIFS	Besoin de PARTAGE	Besoin de AMOUR	Besoin de EMPATHIE
Besoin de SÉCURITÉ PROTECTION	Besoin de ACCEPTATION	Besoin de INTIMITÉ	Besoin de RESPECT	Besoin de CONFIANCE	Besoin de PAIX SÉRÉNITÉ	Besoin de SENS

Relecture : feeling cards II

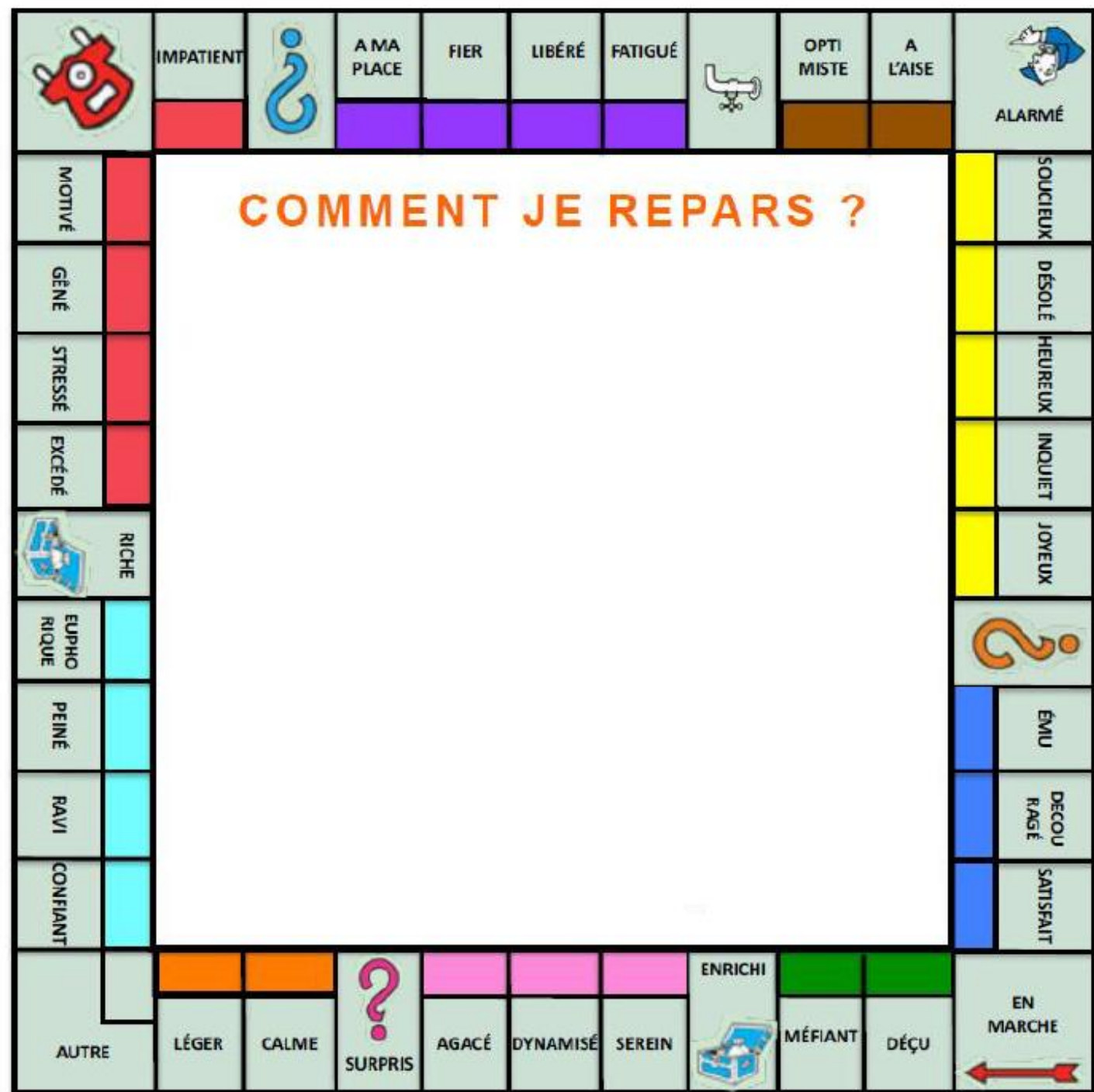
« DIRE CE QUE JE RESSENS ET CE DONT J'AI BESOIN »

Quelles activités t'apportent du bonheur ?	Comment te sens-tu maintenant ?	Nomme ce qui t'agace le plus dans la vie.	Quel est ton moment ou ton activité préférée ?	Nomme 3 émotions agréables.
Partage un souvenir de « surprise » et de « déception »	Nomme 3 émotions désagréables.	Pour toi, c'est quoi le bonheur en famille ?	Comment savoir ce que ressentent les autres ? Quels signes peuvent t'aider ?	Qu'est-ce qui te rend heureux/se en ce moment ?
Qu'est-ce qui te met en colère ? De quoi as-tu besoin ?	De quoi as-tu besoin pour être détendu, serein, et calme ?	Qu'est-ce qui te rend triste ou blessé/e ? De quoi as-tu besoin ?	Nomme 3 activités que tu aimerais faire.	Quels sont tes loisirs, comment te sens-tu quand tu les pratiques ?
Regarde la personne qui te pose cette question et fais-lui ton plus beau sourire.	Imagine que tu te sentes seul/e, que dirais-tu et que ferais-tu ?	Si tu avais une baguette magique, que ferais-tu pour te sentir encore mieux ?	Trouve des synonymes pour dire « je suis en colère ! ».	Comment calmer une colère qui monte en toi ?

 Enfant
adolescence
DIOCÈSE DE BORDEAUX

[illegible]

Relecture : Monopoly



Ressources

- <https://www.diocesedelaval.fr/jeux/>