

...Lorsqu'un deuil, un divorce ou une maladie bouleverse votre vie

## Et toi tu le vis comment ?

Un outil ludique et relationnel pour  
**donner la parole aux jeunes ;**  
**leur manière de faire face aux épreuves de vie**



Activité animée pour les 12-20 ans.

Le projet d'origine été soutenu par *Fondation Isabelle Hafen*.

**As'trame Neuchâtel** : Rue Louis d'Orléans 21, CH 2000 Neuchâtel  
Tél. : 079 704 90 07

## Ce que nous proposons

Des ateliers avec des groupes d'adolescents sur une ou plusieurs séances. Un jeu d'association d'images et de mots avec des supports visuels existants, notamment « DIXIT », un jeu de carte basé sur des projections de l'esprit créé par Jean-Louis Roubira (2008).



Exemple de disposition du jeu  
(Cartes du jeu Dixit ou créations) - images numérotées



## **Le jeu : un médiateur privilégié**

**Parler des difficultés de la vie, pouvoir y mettre des images et des mots, voir son expérience sous un nouveau regard et comprendre ses émotions...** Au travers de la métaphore, le jeu permet d'aborder des thématiques profondes et sensibles sous un nouvel angle.

**Donner la parole aux adolescents, entrer en relation pour un temps avec ce public qui cherche à forger son identité loin du cercle des adultes...** Derrière le ludisme et la simplicité, se cache l'opportunité de se rencontrer sur un terrain neutre.

**S'approprier l'outil proposé, être libre de faire des détours, parler cash ou par allégorie, rester maître de ce que l'on souhaite dévoiler...** Grâce à la souplesse du cadre qu'il propose, le jeu permet de parler par choix, dans les limites et selon la forme que l'on a décidée.

**Découvrir des nuances, explorer des détails, interpréter et débattre un point de vue...** Au-delà de son aspect ludique et relationnel, le jeu est une finalité pédagogique, un moyen de développer sa curiosité et d'acquérir de nouvelles connaissances.

**Prendre de la hauteur, développer de nouveaux regards, aborder un problème par la ruse pour gagner en conscience...** Le travail de suggestion effectué au travers de la métaphore a le potentiel de créer des changements subtils.

## Résumé et conditions

L'animation proposée ici est le fruit d'une recherche-action menée par As'trame Neuchâtel dans divers milieux tels ; classes scolaires diverses (d'intégration, professionnelle, à difficulté), camp d'été, foyer et centre de loisirs.

Cet essai sur le terrain a permis de proposer ce modèle flexible.

*« J'ai été impressionné par l'audace des jeunes et l'effet d'ouverture sur la classe ». Yvan, enseignant d'Ecole professionnelle, progr. JET*

Conditions idéales pour cette activité d'animation :

- 1 à 3 petits groupes déjà formé/s pour 1 à 3 séances
- Jeunes de 12 à 20 ans de la même tranche d'âge.
- Au minimum un grand local avec des tables et chaises
- Une période réservée d'environ une heure trente
- Un tableau ou flip chart
- Le coût d'animation est à discuter au cas par cas.

Ce guide a pour but de vous permettre de mettre en place cette animation. Si vous le souhaitez cependant As'trame vous accompagne volontiers dans cette démarche. Modalités à discuter.

Contactez nous :

Responsable du projet Arielle Blickensdorfer

## Comment jouer ?

*Chaque joueur reçoit une série de cartes illustrées et en choisit une. Les autres cartes sont mises de côté. Puis les joueurs élaborent une phrase qui évoque leur carte, en lien avec le thème des difficultés de la vie, des ruptures et de l'entraide. Ils vont ensuite à tour de rôle l'écrire au tableau. On numérote les phrases.*

*Un des joueurs récupère les cartes choisies, les mélange. Il les dispose côte à côte sur une table. Chaque joueur doit alors deviner les associations justes, entre les phrases et les cartes de tous.*

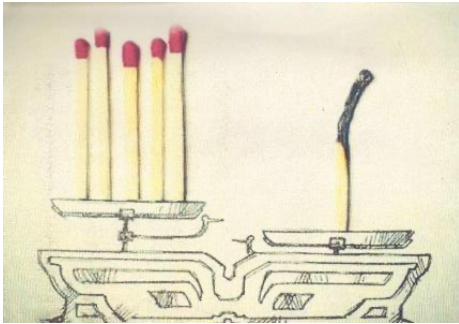
*Puis on procède à la vérification carte par carte. Des points sont distribués aux joueurs selon le nombre d'associations identifiées.*

*S'ensuit dès lors une phase de discussion. Tour à tour chaque joueur reprend sa carte et peut s'exprimer librement : ce qu'évoque pour lui l'illustration, les détails, la phrase qu'il a écrite... Les autres joueurs peuvent rebondir, proposer par exemple d'autres interprétations de certains détails.*

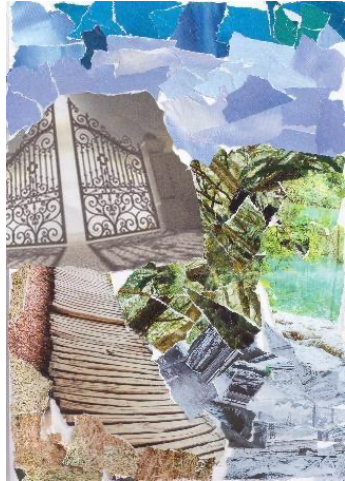
*Ces règles sont malléables à loisir et le jeu peut se jouer dans plusieurs sens différents (en partant d'une banque de phrases par exemple). Il peut être également suivi d'une partie créative où chaque joueur peut concevoir sa propre carte. La présentation des créations de chacun ouvre de nouvelles discussions et de nouvelles perspectives de jeu.*

*Pour arriver à la création de sa propre carte, 3 séances sont conseillées.*

Exemples de cartes par créations (dessin, montage-mosaïque) :

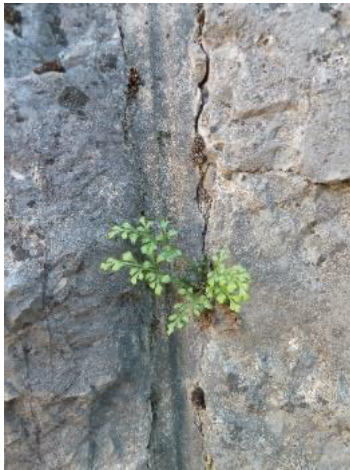


L'expérience est plus lourde que tout



Je peux passer un portail

Exemples cartes par photos :



J'ose croire en moi



S'il y a la vie, il y a l'espoir

**Témoignages de jeunes de 18-19 ans qui ont participé à ce jeu  
« Et toi tu le vis comment ? »**

« Ça permet de manière moins directe de pouvoir exprimer des émotions qu'on n'exprimerait pas dans la vie de tous les jours ... Il n'y a pas de bonnes ou mauvaises réponses. On peut passer un bon moment tout en s'exprimant, s'amuser et pouvoir échanger ».

Emmanuel

« Je trouve que c'est en fait la meilleure façon d'aider quelqu'un à s'ouvrir, parce que notre cerveau est vraiment complexe et si tu le forces directement, des fois il se ferme. Tu découvres qu'un problème que tu as, les autres l'ont aussi. Tu vois que tu n'es pas dans une bulle ».

Ana Sofia

« Dans mon groupe on a beaucoup parlé des choses personnelles, certains ont pu s'ouvrir et parler des choses que les autres ne savaient pas du tout. »

Brenda

« Ça me donne envie de parler, de partager ce que je pense ».

Ali



As'trame Neuchâtel fait partie du réseau As'trame romandie qui accompagne des familles qui vivent des épreuves telles ; la séparation-divorce, la maladie physique ou psychique d'un parent ou le décès d'un proche.

Cette animation est l'aboutissement d'une recherche-action de deux ans ; expérience sur le terrain menée dans divers milieux socio-éducatifs. Elle a été présentée aux professionnels pour les 10 ans d'As'trame Neuchâtel le 4 avril 2019.

Un rapport d'une trentaine de pages résumant le développement de la recherche, est disponible sur demande.

Ne manquez pas de visionner le clip sur le site internet, le visionner rend l'activité concrète.

Ce projet a été possible grâce au soutien de la Fondation Isabelle Hafen que nous remercions.

FONDATION ISABELLE *Hafen*

As'trame Neuchâtel : Rue Louis d'Orléans 21 - CH 2000 Neuchâtel  
Tél : 079 704 90 07