

ici, collecte les
cartes de visite
et les contacts
utiles

TON CARNET D'ADRESSES



Expérience professionnelle
(et formation)

Expérience personnelle

TES BALISES

TON PROFIL

NOM _____

PRÉNOM _____

ÂGE _____

VILLE _____

#

rendez-vous

envie de...

plus tôt

ici et maintenant

plus tard

vous êtes ici



*besoin d'infos
sur...*



Objectifs du jeu

Tracer les parcours de chacun, pour **prendre du recul** et **mettre en valeur** des choses qui pourraient paraître anecdotiques aux yeux des jeunes.

Fouiller les envies, lever des freins...

En vue de faire un **bilan** et **explorer** des pistes de projet

En vue de rédiger un **CV**

En vue de réfléchir à son **orientation**



Les joueurs

Se joue à plusieurs ou en binôme avec un conseiller. Au delà de 5 joueurs, le jeu devient long et plus difficile à mener.

Le maître du jeu. C'est un conseiller. Il traduit les propos du joueur par des balises légendées. Ce personnage est indispensable au jeu.

Le joueur. Il construit son parcours tout au long du jeu en répondant aux questions du maître du jeu.

Munissez-vous d'un carnet *La vie dont tu es le héros*. En le dépliant vous découvrirez un onglet **profil**. Prenez quelques minutes pour le remplir. Derrière les « # » écrivez des mots clés qui vous ressemblent.

(Les joueurs peuvent s'inspirer des échanges qui auront eu lieu précédemment dans les brise-glaces.)

A l'intérieur sont glissées des gommettes. Complétez la **légende**, en plaçant les gommettes de votre choix devant chaque balise : ce sera votre code couleur. Il vous permettra d'illustrer votre parcours tout au long du jeu.

L'onglet **carnet d'adresse** vous permet de ranger les cartes de visites ou numéros de téléphone récoltés au fil de vos rencontres.

Vous pouvez déplier totalement le carnet : c'est votre **plateau de jeu**. Ici vous tracerez votre parcours. Ce plateau est une sorte de frise chronologique. Au centre, l'indication « vous êtes ici » permet de vous situer au présent.

Le plateau replié peut vous servir à écrire des notes, des commentaires et tout ce qui vous semblera utile de retenir.

Des **cartes situations** proposent aux joueurs d'imaginer leur réponse dans différents contextes. On distingue trois catégories : **plus tôt / ici et maintenant / plus tard**, qui orientent les réponses en fonction de leur temporalité. Ces trois temps se retrouvent sur le plateau.

Dans chaque catégorie « temps » se trouvent des cartes « situation », pour parler et observer le quotidien, des cartes « utopie » pour se projeter dans un avenir sans contraintes, mais aussi des cartes « catastrophes », pour se projeter dans des dilemmes ou des situations difficiles, et des cartes « coup de boost », pour imaginer ce qui redonne de l'élan. Ces types de cartes viendront rythmer les tours de parole. C'est le maître du jeu qui juge du moment opportun pour faire jouer une situation, une utopie ou une catastrophe.



LE JEU PEUT COMMENCER !

Tout d'abord, annoncer que ce jeu doit s'effectuer dans un **cadre bienveillant et confidentiel**. Le conseiller doit veiller au **respect mutuel**.

Le maître du jeu présente le plateau de jeu. Chaque maître du jeu est invité à dessiner *la vie dont il est le héros* en amont de la séance pour pouvoir utiliser son tracé de parcours comme exemple.

Les cartes sont posées au centre de la table pour constituer une **pioche**. Elles sont réparties en trois piles : plus tôt / ici et maintenant / plus tard

Un premier joueur choisit une des trois catégories. Le maître du jeu se saisit de la pile et propose la situation de son choix au joueur. Le maître du jeu doit utiliser la question de manière ouverte pour amener le joueur à s'exprimer et peut rebondir ou reformuler la question à sa guise. Attention, lors du 1er tour de table, il devra choisir une carte « situation ». Ce n'est qu'au 2e tour que les cartes « catastrophe », « utopie »,

ou « coup de boost » pourront être proposées aux joueurs. Si le joueur ne peut pas répondre à une carte, piochez une autre carte.

Le **tour de parole** s'arrête lorsque le joueur ou le conseiller identifie au moins une **balise** intéressante à poser. Dans l'échange tous les joueurs peuvent poser des questions, et faire émerger des balises à poser autant dans le passé que dans le présent ou le futur. Collez la ou les balises sur le plateau et inscrivez à quoi celles-ci se réfèrent à côté. Reliez-les entre elles pour signifier leur lien chronologique. Les joueurs sont invités à tracer plusieurs chemins, et si besoin à laisser des arborescences flotter s'ils ne trouvent pas d'issues. Ce n'est pas un problème.

Le joueur suivant indique à son tour la catégorie qu'il veut explorer (plus tôt, ici et maintenant ou plus tard). Le maître du jeu prend la pile, choisi une carte appropriée et la lit au joueur. Et ainsi de suite.



Et après ?

Une partie collective peut durer jusqu'à deux heures. L'objectif n'est pas de remplir son parcours en une seule fois, au contraire. Le carnet *La vie dont tu es le héros* est destiné à **suivre son joueur**. Ainsi, le même plateau sera réutilisé si prochain rendez-vous il y a. Le joueur peut également **l'alimenter** par des contacts, des notes, et continuer à poser des balises **par lui même**.

Ce jeu a été imaginé par des acteurs de l'information jeunesse (CRIJPA et BIJ de La Ciotat) avec l'association L'office, dans le cadre du projet &co.