

Cartes à parler pour les apprenants après la sortie du confinement



Ce jeu de cartes est conçu pour faciliter le retour dans une activité sociale, de loisirs ou de formation après la période de confinement imposée en raison de la crise sanitaire du COVID 19.

L'objectif de ce jeu est d'aider les personnes à mettre des mots sur ce qu'elles ont vécu pendant le confinement, sur ce qu'elles projettent pour les jours et les semaines à venir ainsi que sur leurs émotions passées et actuelles. Ce jeu permet de dédramatiser une situation qui peut être relativement stressante pour certaines personnes en permettant aussi de voir l'aspect positif de la situation actuelle.

Dans ce jeu, il n'y a rien à gagner, mais surtout rien à perdre !! Prenez plaisir à vous écouter dans ce qui est dit, dans ce qui n'est pas dit, sans pression ni obligation, avec bienveillance et soutien mutuel.

Bonne reprise à tous !

Règle du jeu

La règle est simple ! L'animateur/trice et les participants sont assis en cercle, en demi-cercle, autour d'une table.... selon les possibilités en fonction des protocoles utilisés dans l'école.

Versions proposées pour ce jeu de cartes à parler :

Les 36 cartes sont disposées faces cachées au centre des participants. A tour de rôle, chacun choisit une carte, la lit à haute voix (ou la fait lire à quelqu'un) et tente du mieux qu'il peut d'y apporter la réponse qu'il se sent de donner. Il n'y a pas de mauvaise réponse !! Chacun doit être libre d'exprimer sincèrement ce qui lui tient à cœur, ou pas ! Chacun écoute avec bienveillance et attend son tour...

Adaptation 1 : Les 36 cartes sont numérotées au verso de 1 à 36 (sans ordre de préférence et par vos soins). Les cartes sont disposées faces cachées à proximité de l'animateur/trice. Chaque personne à son tour choisit un numéro. Pour déterminer l'ordre de passage, on peut utiliser une balle invisible qui sert de bâton de parole, que les participants se font passer virtuellement avec un mouvement, soit en nommant la personne avant de la lancer, soit dans un ordre que vous avez choisi auparavant. L'animateur/trice prendra la carte correspondante et la lira au groupe. Le participant y répondra avec les mêmes consignes que dans la version avant confinement.

Adaptation 2 : Il est possible, en utilisant la version diaporama, de projeter les cartes une à une au tableau. A chaque carte affichée, une personne y répond. Vous pouvez utiliser comme dans l'adaptation 1, une balle invisible qui sert de bâton de parole, que les participants se font passer virtuellement avec un mouvement soit en nommant la personne avant le lancer, soit dans un ordre que vous avez choisi auparavant.

Adaptation 3 : Il est également possible pour chaque carte que tous les participants apportent leur propre réponse à tour de rôle. Mais dans ce cas, le jeu peut paraître long...

Adaptation 4 : Il est également possible de ne choisir que certaines cartes parmi les 36.

Adaptation 5 : Seul le joueur qui a « pioché » la carte répond à la question posée et en fin de partie, les participants qui le souhaitent peuvent revenir sur une carte pour lui apporter une réponse supplémentaire.

Adaptation 6 : Celle que vous allez créer en fonction de vos possibles !

Si vous avez des questions, des remarques, n'hésitez pas à nous contacter :

- Pascale Balligand : pascale.balligand@ireps-ara.org
- Lydiane Artaud : lydiane.artaud@ireps-ara.org