MÉTHODE

Top 6

Cette séquence est basée sur un jeu collaboratif de mise en situation permettant d'interroger la posture éducative des professionnels autour de situation liées aux enjeux santé-environnement. Elle permet de travailler sur les niveaux d'actions possibles.

Objectifs

- S'interroger sur la posture éducative
- Confronter ses représentations des démarches participatives.

Matériel nécessaire

- Cartes numérotées à imprimer en 3 exemplaires (à plastifier et découper)
- Cartes de situations à imprimer en 3 exemplaires (à plastifier et découper)

Description

- Constituer 2 ou 3 équipes de 5 à 7 personnes. Leur distribuer un jeu de cartes situations et un jeu de cartes numérotées de 1 à 6 (annexes).

Pour chaque tour, un maitre du jeu est désigné et changera à chaque nouvelle situation.

- Le maitre du jeu mélange les cartes numérotées et en distribue une à chaque membre de son équipe.

Il pioche une carte situation qu'il lit à voix haute.
Le premier joueur est celui qui se trouve à la gauche du maitre du jeu.

- En fonction de sa carte numérotée, le premier joueur doit proposer une action qui lui parait adaptée à sa carte : s'il reçoit le numéro 1, il devra proposer une action déraisonnablement directive sans hésiter à forcer le trait. S'il reçoit les numéros 3 ou 4, la proposition est plus difficile à faire car doit être mesurée.

Le joueur suivant est celui qui se trouve à la gauche du 1er joueur et va à son tour en fonction de son numéro de carte proposer une action qui tiendra compte de ce que le joueur précédent a proposé. Et ainsi de suite jusqu'à finir le tour des joueurs.

- Une fois que tous les joueurs ont exposé leur proposition d'action, le maitre du jeu doit essayer de deviner les numéros de carte des différents joueurs et ainsi reconstituer la liste des actions proposées de la plus directive à la plus collaborative.

Une fois ce premier tour de jour terminé, le nouveau maitre du jeu est le joueur placé à la gauche du maitre du jeu.

- Tout l'intérêt de ce jeu est la nécessaire prise en compte de la proposition des joueurs précédents qui obligent à adapter sa proposition en fonction de son numéro de carte. Il permet d'introduire des subtilités et invite à la créativité.

Vous pouvez créer des nouvelles situations en fonction des enjeux de votre territoire.

Cette séquence a été élaborée et expérimentée dans le cadre d'une formation animée par le GRAINE, l'IREPS, Labocités et l'URACS. Elle a été finalisée dans le cadre du dispositif Emergence de l'IREPS ARA.

Mise à jour de cette page :
19/01/2024

La durée
de 1h à 1h30

Le public
Professionnels de l'ESE

Les effectifs minimum et maximum
Entre 5 et 21 personnes

Annexe
- Cartes numérotées
- Cartes de situations

Source
Cette séquence est une adaptation du jeu de société Top ten d'A. Picolet

Auteur **Promotion Santé Auvergne-Rhône-Alpes** *69008 Lyon*
Réseau d'acteur