

# Guide d'utilisation du jeu de cartes "Compose ton cocktail de la Fête"

## FINALITÉ

### Se construire sans se détruire

**Le jeu** « Compose ton cocktail de la fête » n'est pas une fin en soi. C'est un **moyen** qui va permettre **d'introduire le thème des comportements à risque en milieu festif** au démarrage d'une action. Ce support interactif facilite l'émergence **des représentations** individuelles et collectives : l'outil permet à chacun de les penser et de les confronter. Ce premier temps d'élaboration peut orienter les axes de travail des professionnels pour les séances suivantes.

## OBJECTIFS

### A destination des animateurs

- Faire émerger les représentations des participants sur le thème des comportements à risque en milieu festif.
- Faciliter les échanges entre les participants.

### A destination des participants

- S'accorder un temps de réflexion individuel et collectif sur les comportements en milieu festif.
- Echanger avec des professionnels sur des prises de risques éventuelles en milieu festif.
- Accéder à une information validée sur les thèmes abordés et les ressources disponibles.

## PUBLIC

Les adolescents et les jeunes adultes (cf. tableau).

### Nombre de participants

12 personnes maximum afin de faciliter l'expression de tous.

## DURÉE DE LA SÉANCE

2 heures

# Guide d'utilisation du jeu de cartes "Compose ton cocktail de la Fête"

## CADRE MATÉRIEL

- Une salle suffisamment spacieuse pour accueillir le groupe de participants.
- Tables et chaises.
- Tableau ou paper board, feutres.
- Jeu de cartes "**Compose ton cocktail de la fête**".
- Photocopies de la fiche d'animation en nombre suffisant.
- Photocopies de la fiche d'évaluation en nombre suffisant.
- Documentation spécialisée (dépliants, plaquettes, fiche lieux ressources locaux, numéros verts nationaux...).

## RÈGLE DU JEU

- Accueillir les participants et les inviter à s'asseoir autour de la table.
- Se présenter.
- Enoncer clairement au groupe :
  - les **objectifs** de la séance
  - les **règles** du groupe à **respecter** :
    - ~ **Confidentialité** (ce qui est dit ne doit pas être rapporté à l'extérieur)
    - ~ **Non jugement de l'autre**
    - ~ **Respect de la parole de l'autre** (ne pas interrompre, ne pas interpréter)
  - le **déroulement** de la séance répartie en **4 étapes** : choix des cartes, renseignement de la fiche d'animation, exploitation des productions/débat et synthèse, évaluation.
- Informer les participants de la disponibilité de l'animateur en fin de séance pour toute demande éventuelle.

## 1ère étape : choix des cartes

- Disposer sur la table les 25 cartes (dont une de présentation TITRE) afin que chaque joueur puisse les visualiser.
  - Enoncer la consigne préalablement écrite sur le tableau :  
« Choisissez 3 cartes indispensables pour vous pour faire la fête et 3 cartes dont vous n'avez vraiment pas besoin ».
  - Compléter la consigne en précisant :
    - ne pas prendre les cartes,
    - faire son choix dans le silence pour ne pas influencer le choix des autres.
- N.B : La carte intitulée " pour moi la fête c'est ? ", permet au joueur d'aborder un thème non présent dans le jeu.

# Guide d'utilisation du jeu de cartes "Compose ton cocktail de la Fête"

## 2ème étape : renseignement de la fiche d'animation et inscription des thèmes

- Distribuer à chaque participant la fiche d'animation qui reprend les 24 thèmes.
- Demander de cocher les 3 cases des cartes indispensables pour faire la fête et celles qui ne le sont pas.
- Ramasser les fiches et classer les thèmes choisis par ordre d'importance dans 2 colonnes (indispensable/non indispensable à la fête) sur un tableau visible par tous.

## 3ème étape : exploitation de la production du groupe, débat et synthèse

- A partir des thèmes les plus souvent cités : questionner les idées reçues, entamer le travail de construction/déconstruction des représentations des comportements à risque.
- Gérer le groupe, faciliter la parole, réguler les tensions.
- Relancer par des questions, reformuler.
- Apporter des éléments de connaissances validés.
- Synthétiser le contenu des échanges.

## 4ème étape : évaluation et accès à des informations

- Remettre la fiche d'évaluation à chaque participant.
- En fin de séance, inviter les participants à consulter la documentation mise à leur disposition.
- Rappeler la disponibilité de l'animateur à répondre aux demandes éventuelles.

## Option d'animation : exercice de la ligne

Pour approfondir un thème, éclairer une question non consensuelle, l'animateur peut proposer le jeu de la ligne. En fonction des thèmes abordés, ce deuxième temps d'animation incite chaque participant à prendre position, à écouter d'autres opinions, à défendre son point de vue et éventuellement à le faire évoluer. (Cf. fiche d'animation 2 - règle du jeu de la ligne).

# Guide d'utilisation du jeu de cartes "Compose ton cocktail de la Fête"

## Préconisations pour les animateurs

- **Lire attentivement** le contenu du guide et les **11 fiches ressources thématiques** avant d'intervenir. Elles apportent des éléments de compréhension et de réflexion. Certains thèmes présents dans le jeu de cartes concernant les biens matériels (portable, argent, voiture,...) et différents contextes de fête (chez moi, boîte, nature...) n'ont pas fait l'objet de fiche. Ces sujets étant plus difficiles à associer sur une même fiche de façon théorique et significative.
- **Expérimenter le jeu** au moins une fois avant toute utilisation.
- Privilégier chaque fois que possible une **animation en binôme** pour garantir un cadre éthique d'intervention.
- Recenser les lieux ressources locaux (prévention, soins, accompagnement, loisirs...) afin de pouvoir **informer et orienter les jeunes** si nécessaire.
- Prévoir un temps d'échange et de préparation entre **les intervenants. Identifier le rôle** de chacun (organisation, timing, animation, prise de notes...).
- Envisager un **temps d'auto-évaluation** entre les intervenants après l'action.