# 1, 2, 3… 10 jeux,

# le Pas de Côté à vos côtés

## Des outils coopératifs au service de vos projets

Le Pas de Côté – MRES 23 rue Gosselet 59000 LILLE
Tél. : 03.20.52.18.48 / Fax : 03.20.86.15.56
Courriel : contact@lepasdecote.org - Site web : http://www.lepasdecote.org

# SOMMAIRE

**Présentation de l'association « Le Pas de Côté »** … Page 1

**Création d'outils coopératifs** … Page 2 et 3

**Dix jeux sélectionnés :** … Page 4

- Ça Roule … Page 5
- C'est le chantier dans ton quartier … Page 6
- Collégiens clef en main … Page 7
- Des idées pour un monde durable … Page 8
- La route du coton … Page 9
- Le grand chemin … Page 10
- Objectif Projet … Page 11
- Ouvrez les jeux … Page 12
- Perle de sirène … Page 13
- Vers l'école, la sécurité c'est la facilité … Page 14

# PRESENTATION

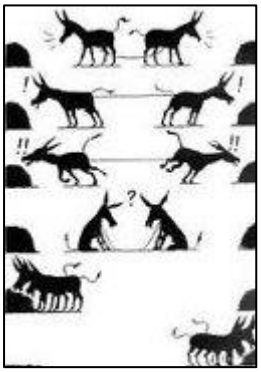
**« Le Pas de Côté »**

L'association Le Pas de Côté est née le 9 février 1995 quand l'association "Les décalés", axée sur l'expression culturelle mais en sommeil depuis quelques années, s'est refondée. Le soir de ce jour-là, l'association a adopté comme objectifs prioritaires : développer une culture de coopération, à laquelle s'oppose la culture de compétition ; favoriser la participation des citoyens aux choix et décisions qui les concernent ; promouvoir l'expression des habitants, notamment ceux qui sont réduits au silence social, à travers de publications et débats publics et contradictoires.

Même si les buts de l'association sont très proches sur le fond de ceux désignés en 1995, Le Pas de Côté a évolué au niveau de son champ d'action. Aujourd'hui, il se donne comme objectifs :

- de développer la pratique de la coopération entre les individus, les générations et les différentes composantes de la société ;
- de qualifier et d'enrichir les démarches coopératives, professionnelles et citoyennes, dans les domaines de l'économie sociale et solidaire, de l'animation socioculturelle et de l'éducation.

Il propose ainsi des activités militantes, qui permettent à tout un chacun de découvrir la coopération en pratiquant des jeux coopératifs, en participant à des conférences et débats autour de la coopération. Pour aller plus loin, Le Pas de Côté propose également des prestations autour de l'animation, de la formation et du Conseil.



**« Un drôle de nom ? »**

Souvent, des partenaires ou proches de l'association nous demande l'origine du nom « Le Pas de Côté » : est-ce un clin d'œil à Gébé et l'an 01 ? Les fondateurs se souviennent essentiellement « d'un joyeux brain-storming » où, partant de l'ancien nom des "décalés", ils ont cherché à exprimer une position un brin marginale, un brin rebelle, "alternative", pour regarder et envisager les choses autrement. A travers ce jeu de mots, il y avait aussi la volonté de ne laisser personne « de côté ».

# CREATION D'OUTILS COOPERATIFS

Depuis plus d'une dizaine d'années, l'association **Le Pas de Côté accompagne la création d'outils coopératifs sur diverses thématiques**, notamment sur le développement durable, la parentalité, l'alimentation, le sport, la sécurité des enfants aux abords des chantiers, le bien vivre au collège, le commerce équitable, la sécurité routière, …

***Des jeux coopératifs comme facilitateurs de la sensibilisation individuelle et support à l'action collective***

Les jeux coopératifs sont d'excellents supports pour permettre d'aborder de façon ludique des thèmes de société. Tous les jeux coopératifs ont comme particularité le **but commun** à atteindre par tous les joueurs. Les joueurs gagnent ou perdent tous ensemble... Délivrés de la tension liée à la peur de perdre ou au désir de gagner, ils explorent d'autres manières de "faire ensemble" : s'exprimer, argumenter, écouter, prendre des décisions, unir ses forces...

Ces outils sont **utilisés dans divers cadres** : ateliers de parents, accueils de loisirs, éco-camps, réunions d'équipe (salariés et/ou administrateurs), classes de primaire ou de collège,... Les objectifs généraux sont multiples : sensibiliser à une thématique particulière, provoquer du débat, initier des échanges, introduire de la coopération dans un groupe autour d'un thème,…

**La création de jeux émane le plus souvent de partenaires qui nous sollicitent, et ponctuellement du groupe jeu du Pas de Côté.**

Une première rencontre avec la structure demandeuse (collectivité territoriale, institution, association, entreprise ESS,…) permet de dresser un **cahier des charges** : objectifs du jeu, destinataires, type d'utilisation du jeu, composition d'un groupe opérationnel…

A partir de ce cahier des charges, un « groupe projet », de préférence le plus diversifié possible, est mobilisé.

6 à 10 rencontres seront programmées sur plusieurs mois (le nombre de rencontre dépend des objectifs visés, les séances durent 3 heures). Elles seront animées par l'association Le Pas de Côté (par un animateur/formateur de l'association), qui accompagnera la création en veillant aux dimensions ludiques, pédagogiques et coopératives de l'outil. Le contenu est du ressort du commanditaire et du groupe projet.

**Les différentes étapes des rencontres, à partir de la constitution du groupe projet sont les suivantes :**

- Définition des objectifs du jeu de coopération initié par le porteur de projet
- Pratiques de jeux de coopération
- Echanges sur la coopération et l'intérêt de ces outils (intérêt et résistances de chacun, apports et difficultés,...)
- Création en commun d'un jeu, en passant par différentes phases : prototype, tests, proposition finale. Par des allers - retours entre théorie et pratique, nous accompagnons le groupe dans sa découverte progressive des "ressorts" de la coopération. La mise en coopération des personnes s'effectue dans le déroulement même du projet.

**Ces outils, une fois crées peuvent être animés par notre équipe dans vos structures. Nous pouvons aussi former des professionnels à leur utilisation.**

# DIX JEUX SELECTIONNES

Nous avons sélectionné 10 jeux sur des thématiques variées pour ce catalogue.

Pour chacun d'entre eux, sont présentés :

- Le titre du jeu
- La thématique développée
- Le public cible
- L'histoire du jeu et le résumé
- Ce que le jeu permet (cf légende ci-dessous)
- Le lieu où le jeu est empruntable
- Le temps de jeu
- Les spécificités du jeu sont indiquées par ce panneau
- Des témoignages des joueurs

Témoignages des joueurs : *Où tout le monde peut raconter ses expériences avec le jeu.*

## CE QUE LE JEU PERMET

La partie du catalogue avec les objectifs pédagogiques permet au lecteur de savoir quel approche développe plus chaque jeu/outil.

★★★ Cet objectif est très développé

★★ Cet objectif est bien développé

★ Cet objectif est un peu développé sur cet outil

# ÇA ROULE

***SECURITE ROUTIERE***

**Commanditaire :**

La Direction Régionale et Départementale de la Jeunesse et des Sports.

**Public cible :**

Enfants âgés de 8 à 12 ans.

**Résumé :**

A partir des déplacements de la vie quotidienne, ce support facilite l'échange des enfants sur la sécurité routière. Il s'agit d'apporter coopérativement des réponses pour augmenter le niveau de sécurité pour chacun.

**Temps du jeu :**

1h30 - 2h

**Histoire :**

Le mercredi, sur le quartier comme en centre ville, les activités des enfants peuvent être nombreuses. Trois enfants décident de se donner rendez-vous ; ils choisissent un lieu mais aussi leur mode de déplacement : la marche, le vélo, la voiture.

Ensemble, nous allons les aider à atteindre leur destination tout en maintenant un niveau de sécurité le plus élevé possible.

**Ce que le jeu permet :**

Sensibilisation ★★★

Construction des savoirs ★★

Construction de savoir-faire ★

Construction de savoir-être ★★

Initiation à l'action ★★★

Développement de l'esprit critique et/ou de l'analyse ★★

**Où trouver ce jeu ?**

La Direction Régionale et Départementale de la Jeunesse et des Sports possède plusieurs exemplaires du jeu « ça roule » répartis par arrondissement. Il est possible de l'emprunter sur simple demande.

« *Super ! Un jeu facile à comprendre et à expliquer* »
Thomas

# C'EST LE CHANTIER DANS TON QUARTIER

***SECURITE AUX ABORDS DES CHANTIERS***

**Commanditaire :**

Centre Social des Trois Ponts

**Public cible :**

Ce jeu s'adresse à un groupe de 6 à 12 joueurs, âgés de 6 à 12 ans.

**Résumé :**

La Ville de Roubaix, dans le cadre du Projet de Rénovation Urbaine Trois Ponts / Quartiers Anciens, souhaitait sensibiliser les enfants et les adolescents au fait que les emprises de chantier ne sont pas des terrains de jeux, qu'elles peuvent être dangereuses pour eux et leurs camarades.

**Temps du jeu :**

1h

Le jeu a été entièrement conçu par des enfants pour des enfants !

**Histoire :**

Aujourd'hui le PRU est dans la rue ! C'est le chantier ou plutôt les chantiers ! La vie de quartier en est bouleversée. Les rues sont envahies par de grosses machines, des palissades et des panneaux qui interdisent d'aller où l'on veut … Les dangers sont partout mais qui les voient vraiment ? Les habitants réussiront-ils à les éviter ? Les ouvriers arriveront-ils à sécuriser au maximum leur chantier ? Pour garder un quartier où il fait bon vivre, jouons la sécurité aux abords des chantiers ! Ensemble, les joueurs vont poursuivre leurs vies dans le quartier, avec les travaux et leurs risques … Pour gagner la partie, les joueurs tenteront d'atteindre la case « quartier réaménagé » tous ensemble, en répondant à des questions, en relevant des défis …

**Ce que le jeu permet :**

Sensibilisation ★★★

Construction des savoirs ★

Construction de savoir-être ★★★

Développement de l'esprit critique et/ou de l'analyse ★★

**Où trouver ce jeu ?**

Le Centre Social Les Trois Ponts de Roubaix possède deux exemplaires de ce jeu, destiné à être animé auprès des enfants des écoles du quartier.

« *On a bien rigolé avec les cartes, et le jeu est magnifique* »
Ilyès

# COLLEGIENS CLEFS EN MAIN

***BIEN-ÊTRE AU COLLEGE ET L'ORIENTATION***

Création Le Pas de Côté en lien avec l'AFEV.

**Public cible :**

Public collégien. Le jeu peut se jouer avec 1 groupe de 6 à 12 joueurs.

**Résumé :**

Jeu coopératif en prévention du décrochage scolaire.

**Temps du jeu :**

1h30

**Histoire :**

C'est l'histoire d'une bande de 4 copains.... ils sont tous dans le même collège, ont les mêmes profs, fréquentent les mêmes salles, écoutent la même musique... mais ont tous 4 des profils très différents... aidons-les à maintenir une bonne ambiance au bahut et à trouver leurs voies professionnelles !

*A vous de jouer !*

**Ce que le jeu permet :**

Sensibilisation ★★

Construction des savoirs ★★★

Construction de savoir-être ★★★

Initiation à l'action ★★

Développement de l'esprit critique et/ou de l'analyse ★★

« *C'est cool, on doit s'entraider pour rechercher les clefs. On parle de plein de choses* » Kévin

**Où trouver ce jeu ?**

Le Pas de Côté.

# DES IDEES POUR UN MONDE DURABLE

## *DEVELOPPEMENT DURABLE ET LES PRODUITS LOCAUX*

**Commanditaire :**

Le Conseil Général du Nord.

**Public cible :**

Familial. A partir de 8 ans.

**Résumé :**

Comment peut-on, de chez soi, contribuer à l'agriculture durable ?

**Temps du jeu :**

30min – 1h

2 formats pour ce jeu :

- 1 format stand
- 1 format « jeu de cartes »

**Histoire :**

En agriculture, une démarche durable, équivalente à celle que l'on peut mener chez soi, existe et des agriculteurs s'engagent pour une agriculture respectueuse de l'environnement.
L'agriculteur est bien sûr le premier acteur, mais il n'est pas le seul. On peut nous aussi contribuer à l'agriculture durable, par exemple en achetant des produits locaux et de saison directement chez les producteurs. C'est aussi l'occasion pour qu'ils nous parlent de leur métier.

Avec ce jeu, découvrons comment on peut, de chez soi, contribuer à l'agriculture durable. Le puzzle fourni huit idées pour agir ensemble.

**Ce que le jeu permet :**

Sensibilisation ★★★

Construction des savoirs ★★★

Construction de savoir-faire ★

Construction de savoir-être ★★

Initiation à l'action ★

Développement de l'esprit critique et/ou de l'analyse ★★

*« J'ai redécouvert les produits de la région grâce au jeu. Il a aussi permis aux enfants de voir les gestes que chacun pouvait faire à son niveau pour la planète »* Marie-Anne

**Où trouver ce jeu ?**

Conseil Général du Nord, Le Pas de Côté.

# LA ROUTE DU COTON

***COMMERCE EQUITABLE***

**Commanditaire :**

Artisans du Monde, Le Groupement des Retraités Educateurs sans Frontières (GREF), Les Francas du Nord, Le Centre Régional de Documentation et d'information pour le développement et la solidarité internationale (CRDTM).

**Public cible :**

A partir de 11 ans.

**Résumé :**

Et si nous prenions un peu de temps pour comprendre la route de fabrication et de commercialisation des tee-shirts de coton ? D'où viennent nos tee-shirts ? Qui intervient dans leur fabrication ? Autant des questions qui vont nous permettre de comprendre pour peut-être agir de chez nous pour davantage d'équité.

**Temps du jeu :**

1h30 – 2h

**Histoire** :

Nous devons nous habiller. Pour une fois nous prenons du temps pour comprendre d'où viennent les tee-shirts que nous portons, mais aussi ceux qui nous comptons acheter. Nous allons à la découverte d'acteurs de la filière du coton.
Serons-nous équitables dans nos achats et nos négociations ?

**Ce que le jeu permet :**

Sensibilisation ★★★

Construction des savoirs ★★★

Construction de savoir-être ★★

Initiation à l'action ★★

Développement de l'esprit critique et/ou de l'analyse ★★★

La compréhension des phénomènes complexes ★★★

**Où trouver ce jeu ?**

Artisans du monde, CRDTM, Le Pas de Côté.

« *Un jeu pour essayer de donner du sens à nos achats* » Thierry

« *Ce jeu met en évidence la complexité de la filière mondiale du coton* » Jean-Pierre

# LE GRAND CHEMIN

## *GUIDER L'ACCOMPAGNEMENT FRATERNEL DES PERSONNES AGEES*

**Commanditaire :**

Les petits frères des pauvres.

**Public cible :**

Les personnes âgées et les professionnels et bénévoles qui les accompagnent.

**Le but du jeu :**

Le but du jeu est de créer des liens, symbolisés par des bouquets de fleurs, entre les personnes âgées, les bénévoles, les professionnels figurés dans le cercle au centre de plateau, et s'y rejoindre pour partager un temps de convivialité.

**Temps du jeu :**

1h30

**Histoire :**

Nous sommes un groupe de bénévoles et avec quelques personnes âgées nous organisons un goûter dans le parc voisin de la maison d'accueil.

Nous rencontrons au détour d'une allée un vieux monsieur assis sur un banc, qui semble seul et triste. L'un de nous se rapproche de lui et engage la conversation : c'est un ancien jardinier, il vit avec son chien, sans famille, dans une cabane au fond d'un bois. Jusque-là il était heureux, mais sa santé commence à décliner et il ne sait trop vers qui se tourner. De plus il va être bientôt obligé de quitter son coin de forêt car un parc de loisirs va s'y implanter.

Ensemble, nous allons rechercher avec lui les informations sur l'accompagnement des personnes âgées, et l'aider à trouver le lieu et le mode d'accompagnement dont il a besoin pour continuer sereinement son grand chemin de vie.

**Ce que le jeu permet :**

Sensibilisation ★★

Construction des savoirs ★★

Construction de savoir-être ★★

La compréhension des phénomènes complexes ★★

**Où trouver ce jeu ?**

Le Pas de Côté.

« *Mettre autour d'une même table des acteurs de terrain pour qu'ils se rencontrent en jouant. Quelle bonne idée !* »
Amandine

# OBJECTIF PROJET

***EVOLUER D'UNE IDEE A UN PROJET***

**Commanditaire :**

MRJC Nord-Pas-de-Calais qui a associé la Fédération Départementale des Familles Rurales.

**Public cible :**

Public à partir de 15 ans.

**But du jeu :**

Le but du jeu est de reconstruire la planète « Projet » qui a été subtilisée par des Démoniacs.

**Temps du jeu :**

1h – 1h30

« *Ce n'est pas facile de concrétiser une idée en projet. Le jeu nous a bien aidé à structurer notre projet* » Nicolas

**Histoire :**

A partir d'un diagnostic, les participants doivent se mettre d'accord sur un projet commun.

Tout comme dans la réalité, des événements vont venir bousculer cette aventure. Il va falloir y faire face collectivement.

Plusieurs défis seront au rendez-vous : Quel territoire ? Quels partenariats ? Quels financements ? Comment communiquer ? Et bien entendu, quels critères d'évaluation ?

**Ce que le jeu permet :**

Sensibilisation ★★★

Construction des savoirs ★★★

Construction de savoir-faire ★★

Construction de savoir-être ★★

Initiation à l'action ★★★

Développement de l'esprit critique et/ou de l'analyse ★

La compréhension des phénomènes complexes ★

**Où trouver ce jeu ?**

Au MRJC Nord-Pas-de-Calais ou au Pas de Côté.

# OUVREZ LES JEUX

***PRATIQUE DU SPORT, LES JEUX OLYMPIQUES***

Création originale du Pas de Côté avec le soutien du Conseil Général du Pas de Calais.

**Public cible :**

Enfants à partir de 10 ans et public familial. Le jeu peut se jouer avec 1 groupe de 6 à 12 joueurs.

**Le but du jeu :**

Arriver tous ensemble à construire le stade et à entretenir la flamme olympique avant d'avoir tiré les 12 horloges !

**Temps du jeu :**

30 min – 1h30

Le temps du jeu est modulable selon le

« *On a adoré les défis coopératifs pour construire le stade et la flamme. On a passé un super moment* » Fathia et Anaïs

**Histoire :**

L'équipe d'organisation des jeux olympiques a travaillé avec acharnement : après de longs mois, les financements ont été trouvés, les travaux ont commencé, tout semble sur la bonne voie pour accueillir les sportifs et spectateurs du monde.

Après tout ce travail, l'équipe décide de prendre une semaine de vacances. Lors de leur voyage, leur avion a survolé le triangle des Bermudes …

Depuis cet instant, plus aucune trace de leur avion n'a pu être trouvée ! Que faire ? La date de lancement des jeux olympiques approche à grand pas … ! Il faut « sauver » ces jeux olympiques et poursuivre le travail réalisé jusqu'alors.

Vous vous transformez en organisateurs ... le temps vous est compté !

Vous devez organiser en très peu de temps l'accueil des jeux olympiques !

A vous de jouer !

**Ce que le jeu permet :**

Sensibilisation ★★★

Construction des savoirs ★★★

Construction de savoir-faire ★

Construction de savoir-être ★★★

Initiation à l'action ★★

Développement de l'esprit critique et/ou de l'analyse ★★★

La compréhension des phénomènes complexes ★★

**Où trouver ce jeu ?** Le Pas de Côté.

# PERLE DE SIRENE

***PARENTALITE***

Création originale du Pas de Côté.

**Public cible :**

Adultes ou jeunes adultes, parents, futurs parents, travailleurs sociaux en formation. Le jeu peut se jouer avec des participants isolés (8 maximum) ou au-delà, en constituant des équipes de 2 à 3 joueurs.

**Le but du jeu :**

A partir de situations de la vie quotidienne, ce support facilite l'échange sur les modes d'éducation de nos enfants, sur les différentes manières d'intervenir. Il s'agit aussi d'apporter « coopérativement » des réponses d'adultes.

**Temps du jeu :**

1h30

**Histoire :**

Un groupe d'enfants et de parents ont décidé de partir ensemble en voyage d'une journée à la mer. Une fois arrivés, ils se promènent sur la plage. Ils rencontrent soudain, dans une crique isolée, une magnifique sirène qui leur apprend à respirer sous l'eau et les emmène dans son royaume. Elle leur explique qu'elle a quitté le monde des hommes, mais qu'aujourd'hui, elle le regrette et qu'elle a besoin d'eux pour reprendre sa forme initiale d'enfant. Comment allons-nous ensemble l'aider à reprendre forme humaine ? En identifiant et en clarifiant les différentes attitudes parentales possibles avec les enfants dans la vie de tous les jours.

**Ce que le jeu permet :**

Construction des savoirs ★★

Construction de savoir-être ★★★

Initiation à l'action ★★★

Développement de l'esprit critique et/ou de l'analyse ★★

La compréhension des phénomènes complexes ★★

**Où trouver ce jeu ?**

Au Pas de Côté.

« *Ce qui est bien, c'est qu'on peut échanger sur nos façons de faire avec les enfants. On s'écoute, et on rigole !* » Annie

# VERS L'ECOLE, LA SECURITE C'EST LA FACILITE

***SECURITE ROUTIERE AUX ABORDS DES ECOLES***

**Commanditaire :**

La Ville de Roubaix.

**Public cible :**

Groupe de 6 à 12 joueurs, âgés de 6 à 12 ans.

**Le but du jeu :**

Arriver tous ensemble à l'école le plus vite possible et être diplômés de la sécurité routière !

**Temps du jeu :**

1h – 1h30

Le jeu a été entièrement conçu par des enfants pour des enfants !

**Histoire :**

Vite vite ! Il est l'heure d'aller à l'école ! Mais attention, sur le chemin qui nous y mène, nous ne sommes pas seuls … Il y a d'autres usagers : des piétons, des cyclistes, des voitures. Chaque joueur va devoir arriver à bon port en faisant attention à sa sécurité mais aussi à celle des autres usagers, des autres joueurs. Il va falloir respecter les règles du code de la route pour se déplacer en toute sécurité ; mais aussi répondre aux questions sur la sécurité routière, relever des défis et éviter les situations dangereuses, ensemble … si l'on veut obtenir tous ensemble notre diplôme de bons usagers de la route !
Mais il va falloir le gagner, pièce par pièce, le construire pour l'obtenir … Allez-vous y arriver ? Tout en ayant un bon niveau de sécurité routière … !
Entraide, citoyenneté riment avec sécurité et partie gagnée ! A vous de jouer ! Coopérer !

**Ce que le jeu permet :**

Sensibilisation ★★★

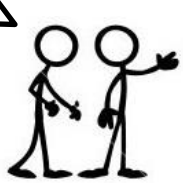
Construction des savoirs ★

Construction de savoir-être ★★★

Initiation à l'action ★★

Développement de l'esprit critique et/ou de l'analyse ★

« *On s'est bien amusé. Le plateau est trop beau. On a relevé des défis super durs et c'était chouette ! En plus on a appris des trucs sur la sécurité routière* » Dylan et Nassim

**Où trouver ce jeu ?**

Pour toute l'information, contactez Le Pas de Côté.