

UNE PLACE POUR TOUS

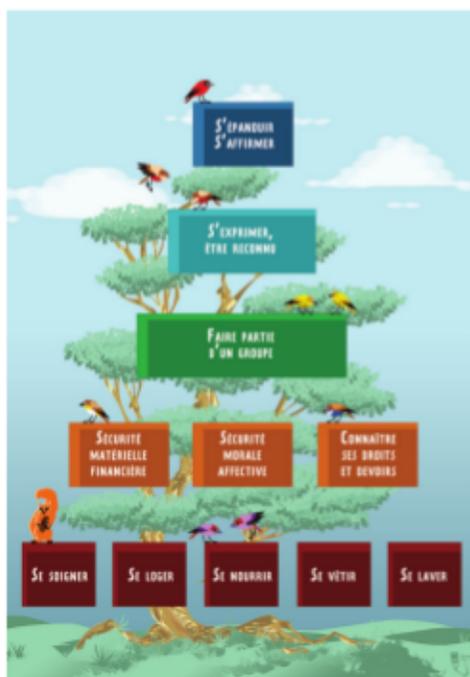
JEU D'INSERTION SOCIALE



«Le jeu pour
s'épanouir
en société»

Etre en capacité de s'exprimer, de défendre ses droits sans empiéter sur ceux des autres, implique de connaître ses besoins au préalable et les ressources possibles pour prendre pleinement sa place et s'épanouir dans la société.

Construit sur le principe de la Pyramide de Maslow, ce jeu invite les joueurs à explorer les différentes façons de satisfaire les besoins de leur personnage, en fonction de ses atouts et de ses aspirations. Ils choisiront les ressources et les moyens à mettre en œuvre pour combler ses besoins de façon éphémère, temporaire ou pérenne.



BUT DU JEU

Comblent les besoins de son personnage pour l'aider à prendre sa place, à s'épanouir, à se réaliser pleinement.

OBJECTIFS DU JEU

- *répérer les besoins fondamentaux*
- *développer l'assertivité*
- *encourager la coopération, l'entre-aide*
- *connaître et localiser les ressources*

DÉROULEMENT

Chaque joueur reçoit un plateau-pyramide et 3 cartes « situations » qui vont étayer l'histoire de son personnage à qui il donnera aussi 2 rêves de vie.

Il dispose le cas échéant les cartes correspondantes à ses acquis sur la pyramide (cartes paille, bois, briques pour des acquis éphémères, temporaires ou pérennes)

S'il possède des cartes « peurs », il doit trouver et inscrire le désir qui se cache derrière la peur.

Chacun son tour, le joueur annonce le besoin qu'il souhaite satisfaire ou les moyens qu'il compte se donner (mobilité, allocation, emploi). Les besoins de survie doivent être comblés en premier lieu.

IL A ALORS 2 POSSIBILITÉS :

- effectuer ses démarches et ses recherches seul.
- demander conseil aux autres joueurs avant d'effectuer ses démarches et recherches.

Il sélectionne ensuite les cartes ressources correspondant à sa recherche et repère l'adresse sur le plan. Pour s'y rendre, il doit disposer d'une carte « mobilité ».

La partie se termine quand tous les joueurs ont au moins réussi à satisfaire les besoins de survie et de sécurité de leur personnage. Elle peut se prolonger jusqu'à ce que chacun ait pleinement satisfait tous les besoins de son personnage.



PUBLIC

ADULTES

DE 2 À 8 JOUEURS

TEMPS DE JEU

MINIMUM 1H

Ce jeu a été conçu en partenariat avec la Fédération des Maisons de Quartier de Saint-Nazaire, co-financé par le CCAS et le conseil général de Loire-Atlantique.



LE JOK'COEUR

3, avenue de Vera Cruz - 44 600 SAINT-NAZAIRE
Tel : 02 40 19 31 39 / 06 37 65 69 70
lejokcoeur@gmail.com

WWW.LEJOKCOEUR.FR

N° SIRET 507 388 734 00034 RCS St Nazaire
Code APE : 9329Z
Contact : Karine Minidré