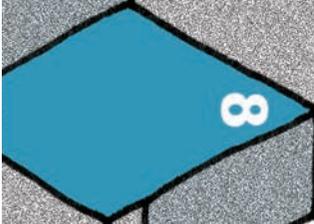


**DES
MARCHES
MAJEUR(E)S**

Livret de l'animateur

février 2023



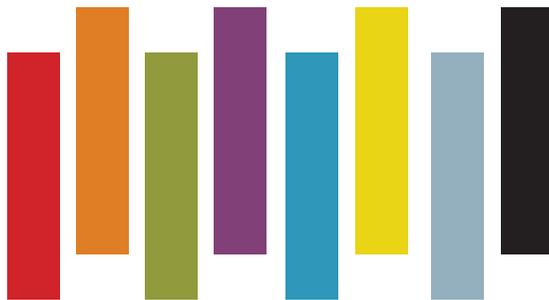
8



7



6



Livret de l'animateur



Sommaire

- Introduction et présentation générale p.5
- Le développement des compétences psychosociales au sein de la PJJ : une démarche éducative en lien avec la démarche « PJJ Promotrice de santé » p.6
- Règles d'animation de groupe et d'utilisation du jeu p.8
- Règle du jeu p.10
- Partage et appropriation des CPS, travail de conscientisation p. 12
- Focus sur la posture d'animateur en promotion pour la santé p. 12
- Annexes p.14



Jeu des marches majeur(e)s

février 2023

initié et conçu par

- Aude Pommier assistante sociale PJJ - UEMO de Saint Pierre en Faucigny
- Jean-Joël Leprince éducateur PJJ - UEMO de Saint Pierre en Faucigny

Soutenu et développé par

- Cécile Soubeyre éducatrice PJJ - UEMO de Ville-la-Grand
- Marion Sury éducatrice PJJ - UEMO de Ville-la-Grand
 - Stéphanie Roche éducatrice PJJ - UEMO d'Annecy
 - Gaëlle Bellamy éducatrice PJJ - UEMO de Chambéry
 - Léa Bezier-Gesbert éducatrice PJJ - UEMO de Chambéry
- Lionel Van Cauwenberghe responsable unité PJJ - UEMO d'Annecy
- Nadine Chapeau - conseillère technique - promotion santé - DT PJJ Les Savoies
 - Emmanuelle Ganne - Chargée de projets - IREPS 73
 - Céline Petit - Chargée de projets - IREPS 74
 - Conception graphique - Mouche à oreille
 - © Illustrations Dirat / Némo © 2023

Introduction et présentation générale

Pourquoi ce jeu ?

L'outil pédagogique « **Des Marches Majeur(e)s** » a été construit en réponse aux préoccupations des jeunes suivis par les équipes de la PJJ (Protection judiciaire de la jeunesse) quant aux nombreuses démarches qui leur incombent à l'entrée dans la majorité. Celles-ci peuvent leur apparaître comme autant de difficultés à surmonter, se cumulant parfois avec d'autres problématiques et risquant de complexifier l'accès à certains droits et/ou aides si ces formalités ne sont pas dûment remplies (accès au logement, à l'emploi, à la formation, aux soins, etc.). Ces démarches représentent une source de stress importante pour ce public et des éléments issus de la recherche dans le champ de la promotion de la santé ont démontré que des problèmes laissés sans solutions ont un impact négatif sur la santé (mentale notamment) des personnes qui les subissent.

L'enjeu ici est donc de permettre à ces jeunes d'aborder ces différentes démarches de manière ludique, en ne restant pas seuls confrontés à leurs difficultés puisque le jeu se fait en équipes. C'est aussi l'occasion ici pour eux de (re)découvrir sur quelles compétences ils peuvent s'appuyer pour faire face à ces différentes démarches. L'objectif du jeu est double : leur apporter des connaissances et contribuer au développement de leurs compétences psychosociales, afin de les préparer à devenir acteurs de leur avenir. Les débats suscités par les différentes situations proposées au fil du jeu sont conçus pour faciliter l'échange sur les difficultés rencontrées par chacun, leur permettre de se rendre compte qu'ils ne sont pas seuls dans ces situations. Le partage entre pairs d'expériences positives, l'échange d'information sur les lieux, les dispositifs ou les personnes ressources viennent compléter les apports initiaux.

Cet outil est donc conçu plutôt comme un moyen d'établir une relation éducative qui s'intéresse aux démarches des jeunes accédant à la majorité, en leur permettant d'adopter une démarche de résolution de problème qui sera transposable dans d'autres situations de la vie quotidienne. C'est un outil à la portée de tous les adultes

ayant une mission éducative. Il comporte un plateau « parcours », un jeu de 179 cartes, le livret des réponses en PDF dans la clé USB fourni et le présent livret de l'animateur. C'est donc une démarche globale que propose cet outil, qui s'inscrit en cohérence avec la démarche « PJJ promotrice de santé » dans laquelle s'est engagée l'institution depuis 2013 et qui doit se penser en complémentarité des autres actions éducatives proposées aux jeunes suivis par les équipes. Cet outil pourra également à terme être utilisé par les professionnels d'autres structures qui accompagnent des jeunes rencontrant des difficultés et/ou qui prennent le relais de la PJJ à la fin de la prise en charge judiciaire, comme les FJT (Foyer jeunes travailleurs), les MLJ (Missions locales jeunes), les SAVS (Services d'accompagnement à la vie sociale) etc.

Le développement des compétences psychosociales au sein de la PJJ : une démarche éducative en lien avec la démarche « PJJ Promotrice de santé »

Le développement des compétences psychosociales au sein de la PJJ est clairement identifié comme une démarche éducative en lien avec la démarche « PJJ Promotrice de santé ».

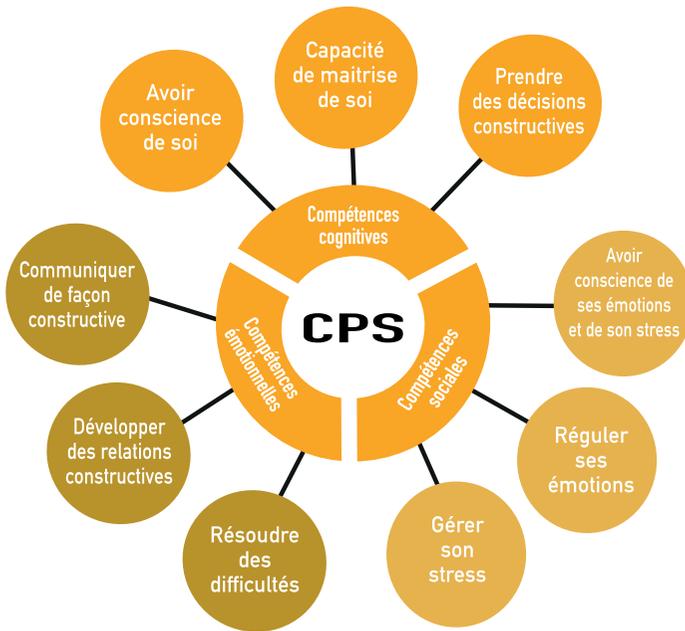
Les compétences psychosociales, qu'est-ce que c'est ?

« La capacité d'une personne à répondre avec efficacité aux exigences et aux épreuves de la vie quotidienne » OMS (Organisation Mondiale de la Santé - 1993)

L'OMS a ensuite affiné le périmètre et la définition de ces compétences psychosociales et a proposé de les regrouper en trois grandes catégories (Mangrulkar, et al., 2001 ; OMS, 2003 ; OMS, 2009) :

Agir sur les compétences psychosociales permet par exemple

- de lutter contre le manque de confiance en soi (Lamboy & Guillemont, 2014 ; Clarke & al., 2015)
- d'améliorer les relations (Lamboy & Guillemont, 2014)
- de favoriser les apprentissages (Mangrulkar & al., 2001 ; Taylor & al., 2017)
- de réduire les comportements à risque (consommation de produits psychoactifs, risques sexuels, violence, harcèlement, risques routiers...) (Lamboy & Guillemont, 2014).



-compétences cognitives :

avoir conscience de soi / capacité de maîtrise de soi / prendre des décisions constructives

- compétences émotionnelles :

avoir conscience de ses émotions et de son stress / réguler ses émotions / gérer son stress

- compétences sociales :

communiquer de façon constructive / développer des relations constructives

Les compétences psychosociales jouent un rôle important dans le développement de la santé au sens large : bien-être physique, mental et social (OMS, 2004 ; 2005). Ainsi, leur développement permet d'acquérir des ressources permettant de répondre efficacement au stress, aux émotions et aux évènements de la vie.

Plus une compétence est exercée, plus elle se renforce. Plus nous avons surmonté des situations difficiles, plus il devient facile de faire face et de résoudre des situations-problèmes semblables.

Ces compétences s'acquièrent tout au long de la vie, dès la petite enfance, au travers des échanges relationnels et des environnements dans lesquels les enfants et les jeunes évoluent. Un certain nombre de jeunes suivis par la PJJ ont pu connaître des carences dans ce type d'apprentissage. L'adolescence est un moment propice pour expérimenter et développer les compétences psychosociales au sein des groupes de pairs.

Comment développer les compétences psychosociales ?

Le développement de ces compétences passe par une pédagogie expérientielle (Lambooy & Guillemont, 2014 ; Domitrovich & al., 2017) :

- faire vivre des expériences en conscience
- partage d'expériences avec les pairs
- fonction de modèles des adultes dans leurs interactions avec les jeunes (posture éducative) et entre eux ; avec leur environnement
- apporter des informations, connaissances et recommandations
- mettre en place des conditions favorables (climat positif et bienveillant).

Règles d'animation de groupe et d'utilisation du jeu :

Programmation et préparation des séances d'animation :

- Privilégier les séances par petits groupes, soit environ 8 participants maximum, afin de favoriser les échanges
- Compter 1h30 en moyenne pour l'animation d'une séance. La durée est à adapter en fonction du nombre de cartes utilisées, de l'effectif du groupe et du niveau d'attention des participants. Il est important que les participants puissent terminer le jeu (et aller au bout de leurs démarches !). Il sera peut-être nécessaire d'adapter les règles du jeu en fonction du groupe
- Prévoir une co-animation : 2 animateurs, l'un mène le jeu (pour cadrer l'animation, rythmer et relancer le débat, s'assurer de l'équité au sein des échanges, porter attention à la distribution de la parole, rassurer, rebondir...), le second peut tenir un rôle d'expert sur la thématique (pour apporter des connaissances nécessaires en fonction du thème abordé et répondre aux interrogations des participants, en utilisant le livret si besoin...). Ne pas hésiter à reformuler si besoin
- Préparation de la séance d'animation : les animateurs doivent au préalable bien s'approprier l'animation et la philosophie de l'outil et effectuer des recherches si nécessaire sur les sujets souhaitant être abordés durant la séance. Il est fortement conseillé de prendre appui sur le livret des réponses qui propose des indications pour chaque question.

Animation de la séance :

- Avant de commencer toute animation, bien rappeler les règles de fonctionnement du groupe :
- Chacun a le droit de s'exprimer, sans se censurer

- Chacun a le droit de garder le silence
 - Chacun a le devoir de ne pas juger, de ne pas se moquer ni d'être intrusif
 - Chacun a le devoir de respecter la parole de l'autre
 - Chacun a le devoir de rester poli
 - Chacun a le devoir de respecter la confidentialité : ce qui est dit au sein du groupe reste dans le groupe
 - Eviter de parler de soi-même, de sa famille, ou de toute personne qui pourrait être identifiable par le groupe
 - Rassurer sur le fait qu'on ne peut pas tout savoir
 - Expliquer aux participants le but et le contexte de la séance d'animation
- Comme il s'agit d'un jeu de plateau, il sera nécessaire que les participants puissent tous se positionner autour du jeu. Pour favoriser les échanges, les animateurs pourront éventuellement se répartir parmi les participants
- Selon le public, ses caractéristiques, l'âge des participants et leurs préoccupations, il est tout à fait envisageable de sélectionner à l'avance les cartes à aborder. Vous trouverez sur chaque carte les notions qui sont susceptibles d'être abordées lors de vos échanges avec les jeunes, ce qui vous permettra de dire facilement si vous validez le type de réponses ou non en fonction du temps dont vous disposez et de la participation des jeunes. Mais par ailleurs, comme il s'agit d'encourager le développement des CPS, il est souhaitable à chaque fois que possible, de pousser les jeunes à la réflexion, mobiliser leurs compétences et à l'association des idées et des savoirs. À cet effet dans le livret des réponses, vous trouverez un tableau récapitulatif qui permet de visualiser facilement quels thèmes sont abordés et les numéros des cartes qui s'y rapportent. Vous y trouverez alors des éléments complémentaires, législatifs, des ressources pour vous-même et à proposer aux jeunes
- Si une question d'ordre personnel intervient, les professionnels la reformulent de façon à ce que cette question puisse concerner tout le monde, en l'anonymisant. Ils veilleront à revenir vers le jeune après l'intervention de groupe, pour vérifier s'il y a besoin d'apporter une réponse supplémentaire ou non à la situation du jeune et la traiter eux-mêmes selon leurs compétences respectives, ou orienter le jeune vers une personne plus qualifiée si besoin (infirmière, assistante sociale, etc.).

Description du jeu :

- Le plateau du jeu
- 179 cartes
- 29 cartes logement,

- 30 cartes insertion/travail,
- 27 cartes famille,
- 18 cartes budget,
- 21 cartes santé,
- 20 cartes justice
- 20 cartes prison
- 15 cartes défis
- 1 dé
- 6 pions
- 30 tickets de couleur (6 par couleur)
- 1 minuteur
- livret des réponses sur clé USB



Catégories des thèmes abordés :

• Bleu :	Logement
• Jaune :	Insertion -Travail
• Rouge :	Famille
• Vert :	Budget
• Orange :	Santé
• Gris :	Justice
• Noir :	Prison
• Violet :	Défi

Règle du jeu :

L'animateur place les pions ainsi que les tickets sur les emplacements prévus. Il est préférable de faire jouer en équipe pour favoriser les débats et l'émulation. Constituer les équipes (selon les jeunes, les laisser se débrouiller ou utiliser une technique de mise en groupe). Tout d'abord, les équipes doivent se placer de part et d'autre du tapis de jeu, les une en face des autres. Chaque équipe choisit un pion et lance le dé : l'équipe qui a fait le nombre le plus élevé commence la partie. Elle place son pion sur la case 1, puis lance le dé et avance son pion d'autant de cases que le chiffre indiqué sur le dé. L'animateur pioche une carte question correspondant à la couleur de la case et interroge l'équipe. Les jeunes sont invités à se concerter au sein de leur équipe pour échanger sur la situation proposée par la carte, puis pour se mettre d'accord sur leur réponse, en argumentant leur choix. Des informations supplémentaires peuvent être apportées par l'animateur si nécessaire. Si la réponse est juste l'équipe peut rejouer une seconde fois. Sinon, c'est au tour de l'équipe suivante.

Pour la case grise (4) qui correspond à la justice, si la réponse est correcte, l'équipe reste sur place et ne peut pas rejouer une seconde fois. Si la réponse est fausse, l'équipe doit alors reculer de 2 cases. Pour les cases noires qui correspondent à la prison, si la réponse est correcte, l'équipe reste sur place et ne peut pas rejouer une seconde fois. Sur la case 12, si la réponse est fausse, elle doit alors emprunter le passage et reculer sur la case indiquée par la flèche (case 5). Sur la case 20, elle recule en 19.

Les cases violettes correspondent aux défis. Elles invitent l'équipe à se mettre en situation, à l'aide du support correspondant. Si l'équipe a relevé le défi dans le temps imparti (minuteur), cela lui permet de sauter des cases et de parvenir plus rapidement à l'arrivée. Le défi 6 prend la passerelle jusqu'à la case 11, le défi 14 saute jusqu'à la case 25, le défi 15 prend la rampe jusqu'à la case 29, le défi 18 prend l'échelle jusqu'à la case 19, le défi 21 prend la passerelle jusqu'à la case 30. Dans le cas contraire, l'équipe reste sur place.

À la fin du parcours (à partir de la case 31), l'équipe avance case par case (sans le dé) et doit répondre à une question de chaque thème pour récupérer les tickets de couleur correspondants. Variante : en fonction du temps disponible, et de la composition du groupe, l'animateur peut décider en amont de délivrer les tickets de couleur dès le début du parcours, lorsque l'équipe a donné une bonne réponse.

Sur la case 36 (rose), l'équipe choisit la thématique qu'elle souhaite pour cette dernière question. La première équipe qui arrive à répondre à la question est déclarée gagnante.

Variantes du jeu :

Pour une partie plus rapide, l'animateur peut décider en amont de délivrer les tickets de couleur dès le début du parcours, lorsque l'équipe a donné une bonne réponse. Si le temps ne permet pas d'aller au bout du parcours, alors c'est l'équipe qui est allée le plus loin qui a gagné.

Proposition de déroulement d'une séance :

- Présentation des animateurs et des jeunes. On peut pour cela utiliser un jeu « brise-glace ». (Voir en annexe)
- Présentation brève de l'outil
- Rappeler les règles du fonctionnement au sein d'un groupe : les énoncer et les faire valider ou les faire rechercher. Éventuellement les compléter si besoin
- Présentation des règles du jeu et de ce qui est attendu de la participation des jeunes
- Conduire le jeu
- Débriefing : travail de conscientisation*. Pour développer les CPS cette partie du travail est fondamentale et même plus importante que le circuit en lui-même. Favoriser l'expression à l'aide de questions ouvertes pour revenir sur le ressenti des jeunes durant le jeu, sur le déroulé du jeu et sur ce qui s'est passé au sein de chaque équipe et entre les équipes. (Voir des

exemples de questions page suivante)

- Présentation des ressources, dispositifs, etc., existants sur le territoire
- Faire passer le questionnaire d'évaluation
- Remercier les participants.

Partage et appropriation des CPS, travail de conscientisation

« Je partage et je retiens »

C'est une étape de questionnement et de retour sur ce qui vient d'être vécu pendant le jeu. L'objectif est de pouvoir exprimer ses ressentis, ses perceptions, ses émotions, ses constats... et de favoriser le partage des points de vue personnels différents.

Il s'agit d'intégrer l'expérience vécue, de faire du lien grâce à un travail d'élaboration collectif et individuel et un partage d'expériences avec le groupe.

À cette étape, le jeune doit pouvoir saisir « le sens » de ce qui vient d'être fait pour pouvoir transférer la CPS travaillée dans le cadre de la vie quotidienne.

Exemples de questions :

- est-ce que ça a été facile/difficile ? Agréable/désagréable ? Comment ? Pour qui ?
- qu'est-ce que vous avez pensé de cette expérience ?
- qu'est-ce que vous avez pu observer chez vous ? Chez les autres ?
- comment pouvez-vous mobiliser cette CPS dans votre quotidien ?

Focus sur la posture d'animateur en promotion pour la santé

L'animateur doit être le garant de 3 paramètres qui influencent le groupe et sa production :

- **ses propres attitudes** et paroles vis-à-vis du groupe : choix d'une animation qui pose un cadre sécurisant mais qui offre un réel espace de liberté de pensée et de créativité
- **la qualité relationnelle** dans le groupe (écoute, respect, confidentialité...)
- la qualité de **l'environnement de travail** (salle adaptée, matériel à disposition...)

Toute animation implique une préparation :

Intellectuelle : objectifs, connaissances, techniques d'animation...

Physique et mentale : maîtrise du trac, gestion du cadre...

Matérielle : organisation de l'espace, matériel nécessaire....

Dans le cadre d'une co-animation, il est nécessaire de préparer le contenu tant sur la forme (qui fait quoi...), que sur le fond (nos intentions), ainsi qu'un temps de débriefing pour exprimer son vécu et ressenti de la séance.

Valeurs et attitudes de l'animateur par rapport au groupe :

- avoir confiance dans les capacités du groupe à produire et à progresser par lui-même si on lui en donne les moyens
- avoir une attitude empathique vis-à-vis de l'ensemble des membres du groupe
- se montrer patient, disponible, tolérant vis-à-vis des différences et des pratiques individuelles
- ne pas se positionner en expert et détenteur de savoirs
- éviter de prendre parti (cela n'empêche pas de partager son expérience) et être neutre sur les opinions exprimées.

*Dans le cadre de la posture éducative, il faut être vigilant
pour ne pas projeter son propre cadre de référence,
penser à la place de l'autre et vouloir faire le bien pour lui à sa place.*

*Il faut accueillir la parole même si on ne comprend pas forcément
les choix de l'autre et même si on est pas d'accord.*

*La posture éducative, c'est incarner les valeurs que l'on porte
auprès du public visé, être congruent et authentique.*

ANNEXES

Des exemples d'activités brise-glace

- Je m'appelle et j'aime p. 14
 - Le domino humain p. 15
 - Le jeu des paquets p. 15
- Le questionnaire d'évaluation p. 17

Des exemples d'activités brise-glace

Pour créer une dynamique de groupe et instaurer un climat de confiance entre les participants, il peut parfois être utile de réaliser une petite activité « brise-glace » avant de commencer le jeu. Ce type d'activité permet aux participants de faire connaissance de manière ludique. Nous vous proposons ici trois exemples d'activités brise-glace.

Je m'appelle et j'aime

Consigne :

Inviter les participants à s'installer en cercle, de préférence assis sur une chaise. L'animateur énonce la consigne : « les uns après les autres, nous allons aller au milieu du cercle pour dire une chose que nous aimons, une chose qu'on a envie de partager avec les autres pour qu'ils nous connaissent mieux. »

L'animateur se place au milieu du cercle et commence en disant : « je m'appelle ... et j'aime ... » (ex : je m'appelle Charlotte et j'aime lire des BD). Il s'agit de parler d'un goût, d'une passion, pas d'une personne.

Quelqu'un d'autre qui aime la même chose peut venir au centre du cercle et prendre la place

de l'animateur (qui regagne la place laissée libre). On laisse la place au premier qui commence à se déplacer (ou qui n'est pas encore passé).

Puis cette personne reprend : « je m'appelle ... et j'aime ... ». Il dit une autre chose qu'il aime. Et ainsi de suite.

Variantes :

On peut réaliser un 2^e tour : se déplacer vers un camarade puis lui dire : « tu t'appelles ... et tu aimes ... »

On peut réaliser l'activité sans déplacement, en utilisant un ballon. Celui qui reçoit le ballon s'exprime puis l'envoie à quelqu'un d'autre et ainsi de suite.

ATTENTION ! Pas de consigne avec « je n'aime pas. »

Le domino humain

Consigne :

Établir le lien avec le jeu de domino que les jeunes peuvent déjà connaître : de la même manière, il s'agit de constituer une ligne, en se plaçant à tour de rôle, à côté de quelqu'un avec qui nous pouvons avoir un point commun. Chacun représente alors un domino. Le jeu est terminé quand la chaîne est complète.

Chacun devra dire en regardant l'autre : « je me place à côté de toi ... (prénom), parce que comme toi, j'ai ... ou je suis ... ou j'aime ... »

Une fois le domino réalisé, on propose cette nouvelle consigne : « nous allons repartir dans l'autre sens et chacun devra dire en se tournant vers son voisin : « ... (prénom), tu t'es mis à côté de moi parce que comme moi tu ... »

Le jeu des paquets

Consigne :

Se mettre en cercle debout. Énoncez une question, en proposant de se regrouper selon les réponses. Ex : « Quels moyens de transports avez-vous utilisé pour venir ce matin ? » Les jeunes échangent et forment des groupes vélo, scooter, bus, à pied, etc.

Posez 2 ou 3 autres questions afin que le groupe échange et se mélange.

Exemples de thématiques :

- D'où venez-vous ?
- Qu'avez-vous bu au petit-déjeuner ?
- Se classer par âge, etc.

Remerciements

POMMIER Aude	Assistante sociale PJJ, Conceptrice initiale	UEMO de St Pierre en Faucigny
LEPRINCE Jean-Joël	Éducateur PJJ, Concepteur initial	UEMO de St Pierre en Faucigny
SOUBEYRE Cécile	Éducatrice PJJ, Contributrice	UEMO de Ville-la-Grand
SURY Marion	Assistante sociale PJJ, Contributrice	UEMO de Ville-la-Grand
ROBINET Florence	Éducatrice PJJ, Contributrice	UEMO de Ville-la-Grand
ROCHE Stéphanie	Éducatrice PJJ, Contributrice	UEMO d'Annecy
BELLAMY Gaëlle	Éducatrice PJJ, Contributrice	UEMO de Chambéry
BEZIER—GESBERT Léa	Assistante sociale PJJ, Contributrice	UEMO de Chambéry
VAN CAUWENBERGHE Lionel	Responsable Unité PJJ, Contributeur	UEMO d'Annecy
CHAPEAU Nadine	Conseillère Technique Promotion Santé, Contributrice	DT PJJ Les Savoies
GANNE Emmanuelle	Chargée de projets	IREPS 73
PETIT Céline	Chargée de projets	IREPS 74



7. Parmi les opinions suivantes, quelles sont celles avec lesquelles tu es d'accord ?

(Plusieurs choix possibles)

- J'ai appris des choses sur moi (ex : je suis capable de ...)
- J'ai appris des choses sur les autres
- J'ai obtenu des réponses aux questions que je me posais pour devenir majeur(e)
- J'ai découvert des sujets différents
- J'ai appris des choses
- Je pense que je vais utiliser les informations apprises aujourd'hui

«**+**» Ce que tu as le plus apprécié

« ■ » Ce que tu as le moins apprécié

Questions, Interrogations, Suggestions ?

Merci d'avoir répondu à ce questionnaire !

