

PRESENTATION DE L'ACTION :
Réalisation du jeu « Parcours de la Petite Reine »
Nantes

COORDONNEES

Porteurs du projet :

- **Noms - Prénoms** : Rémy ANGER, Daniel BATTIN, Monique BOUILLET, Nathalie CASTIGLIONE, Philippe EUSTACHE
- **Fonction** : citoyens, habitant à Nantes, concepteurs et conceptrices du jeu « Le parcours de la Petite Reine »
- **Structure partenariale** : Comité Régional et Départemental d'Education et de Promotion de la Santé (CREDEPS-Nantes)
- **Adresse** : 85 rue St Jacques, 44093 Nantes cedex 1
- **Téléphone** : 02 40 31 16 90
- **Fax** : 02 40 31 16 99
- **Mail** : credeps@credeps.org
- **Site internet** : www.sante-pays-de-la-loire.com

Contacts pour l'action :

Nathalie Castiglione : référente du groupe
Magali Ségrétain (CREDEPS)

L'EXPERIENCE

1- Titre : Réalisation d'un jeu de société « le Parcours de la Petite Reine »

2- Lieu d'implantation : Nantes

4- Pourquoi et comment avez-vous commencé ? Qui a pris l'initiative ?

Le projet tient à l'alchimie d'un groupe de citoyens qui s'est rencontré à l'occasion d'une formation en 2005 à Nantes.

3- Les étapes de réalisation.

- **oct-dec 2005** : 12 stagiaires partent sur le projet de la réalisation d'un jeu de société sur le thème de la santé et du social : stress, respect, confiance en soi, confiance en l'autre, plaisirs de la vie, à travers des questions à réponses multiples articulés autour de petits scénarios.
- **après la formation** : 5 stagiaires de l'équipe initiale se mobilisent 2 matinées par mois, avec le soutien d'une animatrice du CREDEPS pour réaliser ce projet c'est-à-dire finaliser et tester le jeu qu'ils appellent « le Parcours de la Petite Reine »
- **septembre 2006** : vernissage du jeu

➤ **Au total 9 mois pour faire naître un jeu de société finalisé.**

5- Les acteurs du projet

- l'amical et enthousiaste Rémy ANGER ; Daniel BATTIN à l'humeur chaleureuse et ensoleillée ; Monique BOUILLET au recul précieux et mesuré ; Nathalie CASTIGLIONE l'optimiste battante ; Philippe EUSTACHE, le plus ponctuel du groupe, **tous citoyens, actifs concepteurs et conceptrices du jeu.**
- Anne Le Rhun et Magali Ségrétain : médiatrices, « facilitatrices », **chargées de mission au CREDEPS, soutien à la méthodologie et à la coordination du projet.**
- Christine, encourageante, confiante dans le groupe, un brin maternante, **formatrice à Espace Formation.**

6- Comment avez-vous surmonté les principales difficultés rencontrées ?

- **Continuer à se voir régulièrement malgré les occupations diverses et professionnelles de chacun et chacune puisque la réalisation du projet s'est déroulée sur une année**

> L'investissement dans la durée a été favorisée d'une part par les animatrices du CREDEPS qui proposaient un lieu et définissaient avec le groupe un calendrier de dates pour se retrouver. D'autre part la volonté de chacun/e de porter le projet et un certain sens de l'engagement de mener une production jusqu'à terme ont aussi été des clés de réussite.

- **Le groupe étant très hétéroclite, (âges, personnalités, expériences différentes) c'était un défi de mener ce projet ensemble à son terme**

> Cela a été possible grâce à la volonté de chacun/e et l'esprit de communication du groupe.

- **Le désir de produire plusieurs exemplaires du jeu pour favoriser son utilisation**

> Le rêve a certainement donné un peu d'élan au projet mais il a produit aussi une certaine frustration car la diffusion du jeu à plusieurs exemplaires n'a pas été possible.

7- Quels sont les éléments qui ont favorisé l'implication des participants ?

- **Une opportunité** : travailler sur le thème de la santé à l'occasion d'un stage de formation
- **Des facteurs liés à la réalisation du jeu** : la possibilité de créer et la motivation de voir ce que ça va donner, l'aspect « défi à relever » du fait de l'hétérogénéité du groupe et de la durée du projet
- **Des facteurs liés au sens du projet** : la possibilité d'apporter quelque chose aux utilisateurs du jeu en leur permettant de se connaître, de se questionner sur des thèmes tels que le stress, la confiance, le respect et les plaisirs de la vie grâce à un support ludique
- **Le cadre proposé par le CREDEPS** : un lieu, des rendez-vous, la médiation pour favoriser les échanges, l'expression dans le respect de chacun/e, la coordination du projet, le soutien à la méthodologie

8- Quels sont les enseignements que vous aimeriez transmettre ?

- « Ca vaut le coup, accrochez-vous » un tel projet peut représenter un gros investissement mais on peut y trouver des bénéfices parmi lesquels les suivants.
- Des échanges enrichissants : « comme on était différent, on avait des idées différentes à partager »
- On a appris à se connaître et à se questionner : en travaillant sur les cartes du jeu et leurs situations, on s'est questionné sur une situation, on a découvert ainsi plusieurs points de vue face à un même problème, cela permet d'élargir ses horizons, éventuellement revoir son point de vue, et parfois faire évoluer ses représentations de l'autre et des situations quotidiennes.
- Pour certains, ça peut être plus difficile de travailler en groupe plutôt que seul mais au bout du compte c'est plus enrichissant.
- Pour d'autres, travailler en groupe, c'est motivant ! « Tu peux avoir des idées que tu n'as pas en travaillant tout seul »
- La satisfaction de produire et d'offrir pour les autres un jeu utile, intéressant, drôle et disponible (en prêt à la pédagogie du CREDEPS de Nantes) : RESERVATION POSSIBLE n'hésitez pas !)