



La règle du jeu Question de Posture



En super bref : « Question de Posture » est un jeu pour **découvrir et incarner les différentes postures d'accompagnement d'un groupe** et pour observer celles qui favorisent (ou non) le développement du Pouvoir d'Agir.

À partir de 3 joueurs
de 20 à 60 minutes
(en fonction du nombre de joueurs)

- Un plateau de jeu
- 5 cartes « posture »
- Un bloc de « fiches score »
- 6 pions « personnage »
- 15 cartes « situation » + 3 vierges
- Une fiche sur les différentes postures
- 6 jetons de « pari »
- 20 cartes « mot à placer »
- Un sablier de 2 min 30

Principe du jeu :

À tour de rôle, les joueurs devront se mettre dans la peau d'un animateur qui va devoir réaliser un speech de 2min30, en incarnant une des 5 postures d'accompagnement et à partir d'une situation donnée. Il devra également placer un mot « hors sujet » dans son speech. Les autres joueurs devront deviner la posture incarnée, ainsi que le mot placé.

Déroulé du jeu :

De 3 à 6 joueurs :

■ Les joueurs prennent un temps pour découvrir collectivement les différentes postures d'animation et leurs caractéristiques.

■ Chaque joueur choisit un pion « personnage » et récupère le jeton de « pari » de la même couleur. Les pions sont placés sur la case « départ » du plateau de jeu.

■ Les cartes « situation » et « mot à placer » sont placés à côté du tableau de jeu. Les cartes « posture » sont mélangées et étalées face cachée. Chaque joueur récupère une « fiche score »

■ Le joueur le plus jeune commence. Il pioche au hasard une carte « posture », une carte « situation » ainsi qu'une carte « mot à placer ». Il dispose de quelques instants pour en prendre connaissance et réfléchir au speech qu'il va devoir faire en 2 min 30 maximum.

À savoir :

- Il est interdit de citer explicitement sa posture.

- La personne à la droite du joueur ainsi que celle à sa gauche peuvent éventuellement jouer le rôle du groupe d'habitants. Dans ce cas, l'animateur montre aux deux autres joueurs **uniquement** sa carte « situation ». Ils auront pour rôle de répondre succinctement à la personne qui joue l'animateur s'il s'adresse à eux.

■ Le sablier est retourné et le joueur commence son speech en incarnant la posture d'animation piochée et à partir de la situation, sans oublier d'y intégrer son « mot à placer », en essayant que personne ne le devine.

Pendant le speech, les autres joueurs sont spectateurs et essaient de deviner la posture incarnée et le mot « hors sujet » placé, sans rien dire.

■ Lorsque le sablier est écoulé, le joueur interrompt son speech. Les participants « spectateurs » ont quelques secondes pour noter sur leur fiche le mot « hors sujet » qu'ils pensent avoir repéré. Ils placent ensuite leur jeton de pari sur la case du plateau de jeu correspondant à la posture qu'ils pensent incarnée par l'animateur.

■ Le joueur qui a fait le speech dévoile sa posture et son mot à placer. Chaque joueur se sert de sa fiche score pour compter son nombre de points gagnés lors de ce tour, et avancer son pion sur le plateau de jeu du nombre de points gagnés.

À savoir :

- **Si je suis la personne qui a fait le speech :** Je remporte autant de points qu'il y a de jetons sur la case de la posture que j'ai incarnée. Je remporte un point supplémentaire si j'ai placé le mot que j'avais pioché, sans que personne ne le devine.

- **Si je suis spectateur :** Je remporte 1 point si j'ai parié sur la bonne posture. Je remporte 1 point supplémentaire si j'ai deviné le mot hors sujet placé par le joueur qui a réalisé le speech.

■ La carte posture est remplacée et mélangée parmi les autres.

■ C'est au tour du joueur à la droite de celui qui vient de faire le speech de jouer en repiochant une carte « posture », une carte « situation » et une carte « mot à placer » et ainsi de suite.

Fin du jeu :

Le jeu est terminé, soit :

- Quand chaque joueur a réalisé un speech. Dans ce cas, le joueur avec le plus de points gagne la partie.

- Quand l'un des joueurs arrive à 16 points et gagne la partie.

■ Pour conclure le jeu, il est conseillé de prendre un temps d'échange pour observer collectivement les postures qui favorisent (ou non) le Développement du Pouvoir d'Agir.

La variante à plus de 6 joueurs :

Le prérequis : Noter sur 5 feuilles le nom des 5 postures (une posture par feuille) et les afficher au mur.

Le principe est le même, mais les joueurs ne se servent pas du plateau de jeu et des pions, mais uniquement de la « fiche score ». Pour voter, ils se placent devant le panneau correspondant à la posture qu'ils pensent avoir deviné.

La partie se termine quand chaque joueur a réalisé au moins une fois le speech (ou après un nombre de tour défini à l'avance). Le gagnant est celui qui a cumulé le plus de points lors de la partie.

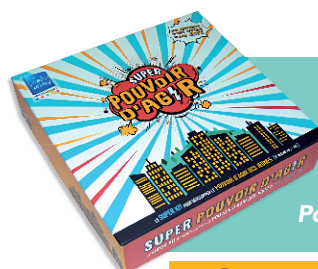
Pour aller plus loin



Retrouvez plus d'apports sur les différentes **postures** dans le livret « **Accompagner le développement du Pouvoir d'Agir des Jeunes (et des moins Jeunes)** », page 20.

Extrait : « Certaines postures sont le fruit des pratiques de l'intervention sociale historique développées en France, alors que d'autres sont dictées par l'extérieur (institutions, habitants).

Il conviendra de penser que la posture de « passeur » est, semble-t-il, la plus en cohérence avec notre volonté de favoriser le développement du Pouvoir d'Agir. Un intervenant qui vise le développement du Pouvoir d'Agir doit autant que possible s'effacer pour laisser la place, le pouvoir aux personnes du groupe... »



Ce jeu fait partie du kit « **Super Pouvoir d'Agir** » créé par l'Union Régionale des Centres Sociaux des Pays de la Loire.

Pouvoirdagirdesjeunes.centres-sociaux.fr

Contact : unionregionalecsxpdl@gmail.com