

L'oie m'a dit : un jeu par et pour les retraité.e.s



RÉSUMÉ

« L'oie m'a dit » est un jeu ludique conçu sur le thème des retraités pour les informer sur leurs droits et leurs devoirs tout en échangeant sur le sujet. Ce jeu offre la possibilité aux seniors de connaître les acteurs et organismes de leur territoire dans une ambiance conviviale et surtout amusante.

La réalisation de ce jeu bienveillant est à l'initiative de bénévoles, de salariés et des professionnels « vieillissement » .

Quelle est la situation de départ qui a motivé le projet ?

En 2015, a été lancé le projet « senior » de la Maison Cousté, première convention avec la CNAV.

Plusieurs actions ont été lancées. La rencontre avec les seniors retraités sur les différentes actions a montré que ces derniers étaient peu ou mal informés sur leurs droits mais également sur les différents organismes et institutions qui pouvaient leur ouvrir leurs portes. Bien qu'au centre, nous mettons à disposition les plaquettes « vieillissement » et que la référente senior met en place une permanence, une matinée par semaine, nous trouvions que cela n'était pas suffisant. Nous avons alors recherché des habitants bénévoles qui voulaient bien nous aider à trouver une solution et l'idée d'un jeu a alors pris forme. Le jeu de l'oie a alors été choisi pour : « apprendre en s'amusant », « rencontrer et échanger avec d'autres personnes », « passer du bon temps ».. (paroles du groupe de bénévoles).

En 2016, le conseil départemental du 94 a lancé comme chaque année l'appel à projet « projets innovants et expérimentaux ».

Pourquoi ne pas répondre à cet appel à projet en proposant la construction du jeu de l'oie? Le projet de l'oie m'a dit est né.

Qu'avez-vous mis en place

Le jeu s'adresse aux seniors soit qui s'apprêtent à prendre leur retraite soit qui l'ont déjà prise. Toujours est-il que le jeu a été proposé à des adultes en activité qui l'ont trouvé très intéressant et enrichissant.

La composition du groupe pour la conception du jeu :

- 6 habitants bénévoles retraités
- 1 salariée de la fédération des centres socioculturels du 94

MAISON COUSTE

94230 CACHAN

Date de début : 13/06/2016

Date de fin : 31/05/2017

Référent(e) de l'action
Mériem El Badraoui

❖ OBJECTIF DE L'ACTION

- ✓ Rompre l'isolement
- ✓ Apprendre en s'amusant

❖ QUELS CHANGEMENTS CELA A-T-IL PRODUIT ?

→ Sur les habitants impliqués

Utilité sociale, engagement, envie d'agir sur d'autres thématiques

→ Sur le public visé

Le sentiment de bien-être , d'être mieux informés, de faire des rencontres...

→ Sur le centre

Une reconnaissance de la part des habitants notamment les retraités. une animation supplémentaire sur nos différents événements où le jeu est sorti et est essayé par les habitants , retraités ou non.

→ Sur le territoire

Une reconnaissance de la part des partenaires notamment le CCAS. Un jeu a été mis à disposition de ce dernier et qui le teste avec les retraités et particulièrement avec les résidents d'une maison de retraite.

❖ QUEL RÔLE A JOUÉ L'HABITANT

- 1 porteur de projet
- 2 animateur
- 3 contributeur

- 1 salariée du CLIC7
- 1 salariée de l'association « Nouvelles Voies »
- 2 salariés de la Maison Cousté
- 1 stagiaire Dejeps de la Maison Cousté

Les questions du jeu ont été proposées par ce groupe, le plateau par la directrice de la Maison Cousté puis conçu par une graphiste qui a également conçu le graphique pour les cartes, les jetons, la règle du jeu ainsi que le mémo de l'animateur du jeu. Nous avons fait appel à des professionnels pour sa réalisation.

La conception du jeu a été un vrai challenge pour la structure.

Le déroulé

La première réunion a eu lieu le 2 juin 2016 : après la présentation du projet, bénévoles, retraités et professionnels de la question vieillissement ont émis des idées quant aux questions qui trouveraient leur place dans ce jeu de l'oie :

- Préparation de la retraite
- Budget
- Travail durant la retraite
- Droits et devoirs familiaux
- Voisinage
- Santé /sport/alimentation
- Gestion du temps
- Administration/aide
- Exister à travers les autres
- Informatique
- Rapport sexuel
- Tabou, fin de vie, autonomie
- Vision de la retraite
- Héritage, succession

Les questions ont alors été proposées par les présents et de même chacun essayait de trouver les réponses.

Une bonne relation s'est installée entre les bénévoles et les professionnels.

- Pour la seconde réunion, un débat s'est installé, pour vérifier les réponses aux questions, éliminer quelques unes.
- A la troisième réunion, le groupe a commencé à jouer, rectifier, proposer d'autres questions,...etc. Première proposition du plateau de jeu.
- Quelques essais ont été mis en place par la suite, avec les retraités adhérents à la Maison Cousté et ceux de la résidence pour personnes âgées (RPA).
- Les salariés de la Maison Cousté ont pris en charge la conception des questions/réponses après des vérifications autant pour les réponses données que pour la logique de déplacement sur le jeu.
- En avril 2017, la rencontre avec une graphiste/illustratrice nous a poussé à lui confier la conception graphique du jeu.
- Une dernière rencontre avec la professionnelle de la fédération des centres sociaux du 94 a eu lieu en mai 2017.
- Un dernier essai avec les seniors a eu lieu également en mai 2017. Les personnes présentes ont été ravis ; elles ont trouvé le jeu très pertinent, alliant des questions informatives et ludiques en même temps. Le jeu a suscité des échanges, de la coopération, du plaisir. Quelques questions ont suscité un débat.

« *J'apprends plein de choses* », « *Très intéressant* », « *ah! je n'étais pas au courant* » « *On rigole bien tout en apprenant des choses !* ». Les commentaires ont été très positifs.

Quels moyens ont été mis en oeuvre ?

Mise en place des moyens logistiques et financiers

- Salle équipée en chaises, tables et paperboard
- Moyens financiers :
 - le coût du projet : 6478 €

Place des partenaires et du centre social dans le projet

Une bonne place a été laissée aux partenaires autant dans la conception du jeu que dans sa diffusion et sa communication.

Quels moyens ont été mis en oeuvre ?

Quel(s) résultat(s) de l'action ?

Le jeu de l'oie a permis tout d'abord à des retraités d'apprendre tout en s'amusant.

Toutes les parties jouées ont été appréciées par les participants. Leur retour à chaud ou plus tard est unanime:

« on apprend énormément! », » j'ai joué et rencontré de nouvelles personnes », « cela fait du bien « ...

Ce jeu permet de faire rencontrer des personnes, de créer du lien entre elles, de faire vivre une dynamique au sein du centre portée par des seniors.

L'action va-t-elle se poursuivre ?

QUEL RÔLE A JOUÉ LE CENTRE

- 1 a animé l'action pour les habitants
- 2 a animé l'action avec les habitants
- 3 a animé des rencontres entre décideurs institutionnels et habitant



Ce jeu de l'oie a suscité plusieurs envies dont celle de produire d'autres jeux pour d'autres publics avec des thématiques .

Quelles améliorations souhaiteriez-vous apporter au projet ?

Il s'agira de l'actualiser au fur et à mesure.

Quels conseils donneriez-vous à des personnes qui voudraient suivre vos traces ?

Réaliser avec les habitants ce jeu. Ce sont eux les experts!

Galerie d'image



Règles jeu "l'oie m'a dit"

Avant de jouer :

L'animateur (trice) est le garant des règles du jeu, c'est lui (elle) qui met donc en place l'ensemble des éléments du jeu :

- Le plateau, 4 pions et le dé;
- Les 63 cases;

Le nombre de joueurs n'est pas limité (minimum 4), on peut jouer à deux pour un même jeu.

Chacun des joueurs doit poser son pion personnel choisi au point de départ du jeu que l'on déplace sur le plateau. Les concurrents prennent le départ à l'entrée de la spirale et doivent rejoindre la case 63 à l'intérieur. Chaque joueur jette le dé à son tour et avance d'autant de cases indiquées par son dé.

Le parcours comporte 63 cases dont :

- 32 avec des questions relatives aux seniors (droit, santé, loisirs,...etc)
- 6 "l'oie m'a dit" : le joueur avance du même nombre de points
- 20 spéciales

Comment débuter et finir la partie ?

Chaque joueur lance le dé. Celui qui fera le plus grand nombre commence la partie. Le jeu se joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur répond à la question relative à la case, les autres joueurs peuvent aider. L'animateur peut utiliser une feuille séparée des joueurs et communiquer les autres joueurs. Un débat peut s'engager durant quelques minutes. L'animateur est garant du temps.

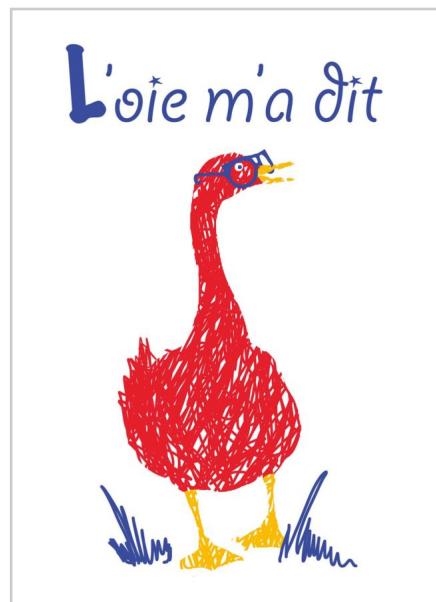
Pour gagner, il faut arriver exactement sur la case 63. Si le nombre excède la distance à parcourir, le joueur doit rétrograder.

Partenaires Cnav VAL de MARNE CUDC NOUVELLES VOIES

Impression : Paris Etq
04 60 43 52 82
RC: 799 840 756

Graphisme et illustrations
© Hélène Swyghedauw
www.carmajeur.com/swyghedauw

Coordination de réalisation :
Mériem E Badrou



Retrouvez plus d'informations et participez sur la plateforme, lien direct vers la fiche action :
<https://www.cestpossible.me/action/loie-ma-dit-un-jeu-par-et-pour-les-retraite-e-s/>