

« SUR LE CHEMIN DE LA BIENTRAITANCE »



UN JEU

PROPOSÉ PAR LE REQUA FRANCHE-COMTÉ ET DESTINÉ À FAVORISER LA
COORDINATION DES PROFESSIONNELS ET USAGERS AUTOUR DE
L'IDENTIFICATION DES ÉVÈNEMENTS PRÉCURSEURS DE MALTRAITANCE ET
LA MISE EN PLACE D' ACTIONS PRÉVENTIVES CONTRE LA MALTRAITANCE
« ORDINAIRE »

LA COMPOSITION DES ÉQUIPES

- Équipe **pluridisciplinaire**
- En présence d'un **responsable** ou d'un **psychologue**
- Nombre pair idéalement (équipes de 2)
- 4 professionnels minimum
- 8 professionnels maximum

LE MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 4 pions couleur « PIEDS »
- 92 cartes « Évènements Précurseurs »
- 70 cartes « Facteurs de protection »
- 1 sablier 3 minutes (facultatif)
- 1 dé 6 faces
- 1 règle du jeu

LES OBJECTIFS :

En prévention de la maltraitance « ordinaire », il s'agit de :

- Vivre une expérience en équipe
- Rendre acteurs les professionnels et usagers,
- Partager et échanger
- Briser un tabou
- Solidariser
- Apprendre à identifier, agir
- Sans jamais culpabiliser

LE CADRE DE REFERENCE :

- Bienveillance
- Ecoute
- Non-jugement
- Non-punition
- Liberté de parole
- Entraide
- Confidentialité des échanges



EN ROUTE . . .

REGLE DU JEU :

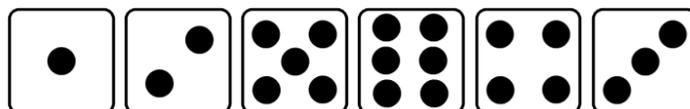
- Chaque équipe lance le dé, le plus petit commence.
- A tour de rôle, chaque équipe lance le dé et avance d'autant de cases. Sur le chemin de la bientraitance, elle va rencontrer 2 types de cases :

❖ Des **événements précurseurs** ()

❖ Des **facteurs de protection** ()

- Sur une case « **Evènement Précurseur** » (), l'équipe tire une carte « Précurseur » et exécute les instructions selon son tirage au dé (* page 4). Les situations mentionnées sont illustrées à partir de précurseurs issus des établissements francs-comtois.
- Sur une case « **Facteur de protection** » (), l'équipe tire une carte « Protection » et recherche contre quel(s) précurseur(s) la situation peut se révéler efficace. Les situations mentionnées sont illustrées à partir de *bonnes pratiques* rencontrées dans les établissements francs-comtois.
- Certaines cases apportent une dose d'imprévu au jeu :
 - ❖ « **Passé un tour** » (cases : 7-18-33-41) : l'équipe joue sa carte mais passe ensuite son tour,
 - ❖ « **Aller à...** » (cases 4-16-28-37) : l'équipe avance ou recule selon les consignes,
 - ❖ « **Défi** » (cases 3-6-9-12-19-23-29-34-38) : l'équipe exploite complètement la carte en réalisant les 6 actions indiquées page 4.
- Après échanges autour de la carte, il n'y a ni perdant, ni gagnant. Pour un premier exercice en équipe, il est préférable de ne pas limiter le temps. Si l'équipe connaît le principe du jeu, le temps peut être compté (3 minutes), en veillant à ce que chaque membre de l'équipe puisse toutefois s'exprimer.
- Les échanges concernent l'ensemble des joueurs, chacun peut venir alimenter la réflexion de son expérience ou de sa vision.
- L'équipe suivante reprend le dé et poursuit la partie.
- La première équipe qui parvient en fin de parcours attend que l'autre / les autres équipes aient terminé.

LES TIRAGES AU DÉ :



- Vous avez tiré « 1 » : Citez un ou 2 évènements précurseurs ciblés sur la carte
- « 2 » : Proposez un facteur de protection pour limiter les risques
- « 3 » : Identifiez une ressource (individuel, collectif, interne, externe) susceptible de vous aider dans cette situation
- « 4 » : Evoquez l'émotion que cette situation vous renvoie
- « 5 » : Décrivez une situation similaire à laquelle vous avez déjà été confronté et indiquez ce que vous avez fait / ce que vous auriez pu faire
- « 6 » : Imaginez vers quoi cette situation pourrait se dégrader, et avec quels autres précurseurs

LE PLATEAU :

Rappel du N° national 3977

Exemple concret de maltraitance « ordinaire »

28 cases « PRECURSEURS » illustrés de la Pyramide de Bird

9 cases « DEFI »

14 cases « PROTECTION »

Le plateau de jeu apporte une aide à travers les visuels qu'il présente :

- Pourquoi signaler, pourquoi en parler ?
- Quel est le numéro national ?
- Qu'est-ce que la maltraitance « ordinaire » ? (visuel HABEO)
- Qu'est-ce que la « compétence » ?
- Des pistes pour rechercher des catégories d'évènements précurseurs