

Méthodologies des Jeux de cartes

Introduction générale

Les jeux de cartes sont développés pour le projet Erasmus + Sport : Keep Youngster Involved in Sport. C'est l'outil le plus important dans la boîte à outils. Ces jeux de cartes vous aident à mieux comprendre comment mettre en place des actions dans le club sportif pour garder les jeunes (12-19 ans) impliqués et les empêcher d'abandonner le sport.

Les cartes sont liées aux **14 facteurs** visant à prévenir l'abandon du sport et se composent d'actions concrètes.

Les différents jeux de cartes peuvent aider les professionnels et les bénévoles qui travaillent avec les jeunes dans le domaine sportif ainsi que les clubs sportifs à améliorer leurs politiques en faveur de la jeunesse et à élaborer un plan d'action.

Dans ce document, vous trouverez les méthodologies de 3 jeux de cartes différents.

Apports du jeu de carte

Pour tous:

- plus de dialogue entre les jeunes, les formateurs/entraîneurs, les professionnels, les administrateurs, les bénévoles et autres acteurs.
- échanger des informations avec les autres

Pour les jeunes:

- possibilité d'exprimer ce qu'ils pensent de la politique jeunesse de leur club sportif, ce qu'ils aiment, ce qu'il faudrait pour l'améliorer.

Pour les administrateurs, bénévoles, formateurs/encadrants du club sportif:

- connaître les 14 facteurs et actions pour prévenir l'abandon sportif chez les jeunes
- accroître les connaissances sur ce qui pourrait améliorer la satisfaction des jeunes vis à vis du club club sportif
- s'inspirer mutuellement sur la façon d'améliorer votre club sportif
- créer un plan d'action afin de prévenir l'abandon sportif des jeunes



[Cliquez ici pour télécharger les](#)

Cartes

Au total, il y a 169 actions (et 169 cartes). Pour chaque facteur, vous pouvez choisir une variété de cartes. Vous pouvez choisir les cartes et les imprimer en couleur pour pouvoir les utiliser. Cliquez ici pour télécharger les cartes. Découpez-les et elles sont prêtes à être utilisées.

Il y a 3 jeux de cartes :

1. Choisissez vos cartes
2. Jeu de rôle Garder les jeunes impliqués
3. Jeu des sept familles

Présentation des 14 facteurs

Lien vers les 14 facteurs : Avant de jouer aux jeux de cartes, vous pouvez faire expliquer les 14 facteurs par une personne qui les présentent ou les expliquent à l'auditoire d'une manière différente.



[Cliquez ici pour aller sur le site des 14 facteurs](#)



[Cliquez ici pour télécharger la description des 14 facteurs](#)

Groupe cible

Vous pouvez jouer aux jeux de cartes avec différents types de personnes : entraîneurs, éducateurs, dirigeants de clubs sportifs, animateurs sportifs pour les jeunes, bénévoles qui travaillent avec les jeunes dans le sport ainsi qu'avec les jeunes eux-mêmes, âgés de plus de 11 ans (dès qu'ils peuvent bien lire les cartes).

Mise en place d'un atelier de 1.30 ou 2 heures

Les jeux de cartes doivent comporter une introduction au sujet. Vous pouvez introduire le sujet 'Garder les jeunes impliqués' en:

- montrant [le film](#) sur le [site web](#) de Keep Youngsters Involved et en demandant une réaction du public.
- présentant les derniers chiffres sur les jeunes et l'activité physique.
- interrogeant les jeunes eux-mêmes.

Présentez les [14 facteurs!](#) et distribuez les [documents relatifs](#) aux 14 facteurs!

JEU DE CARTES 1:

CHOISISSEZ VOS CARTES

PRÉPAREZ LE JEU

JOUEZ

Configuration de la salle de réunion

Si possible, choisissez le style banquet ; c'est la meilleure configuration de la salle. Selon la taille totale du groupe, utilisez des tables de 8 personnes.



Les participants peuvent s'asseoir autour de la table pour dialoguer ensemble et pour pouvoir écouter les autres.

Participants



8 personnes par sous-groupe, utilisez au total autant de tables que nécessaire pour faire des groupes différents.

Modérateur

- Vous avez besoin d'un modérateur pour 30 personnes. Il n'y a pas de nombre maximum pour les participants. Cela dépend de la taille de la pièce et du nombre total de tables disponibles.
- Le modérateur explique le jeu et surveille l'heure. De plus, le modérateur est responsable de la gestion du temps du processus et annoncera combien de temps il reste.

Facultatif

- Chaque table compte un animateur qui connaît bien le processus.
- L'animateur aide à expliquer le principe du jeu, aide à lancer la discussion, essaie d'impliquer tout le monde à contribuer au dialogue et stimule l'échange d'informations au sein du groupe.

Étape 1 - 3 minutes

Divisez les participants en sous groupes, de 8 personnes. Sélectionnez 56 cartes (4 cartes par facteur) pour chaque sous-groupe. Mettez les 56 cartes sur chaque table de 8 personnes.



 3 minutes



[Click here to download the cards](#)

Sélectionnez 56 cartes (4 cartes par facteur) pour chaque sous-groupe

Mettez les 56 cartes sur chaque table de 8 personnes



[Cliquez ici pour télécharger la description des 14 facteurs](#)



Étape 1

Apprenez à vous connaître mutuellement. Présentez-vous ainsi que chaque membre de votre sous-groupe.

 10 minutes

Étape 2

Chaque participant choisit les 3 cartes les plus inspirantes. Les cartes choisies peuvent être des cartes pour en savoir plus (sur les expériences de l'autre participant), ou il peut s'agir de cartes pour lesquelles la personne partage une histoire ou une expérience avec le groupe. Deux participants peuvent choisir la même carte.

 5-10 minutes

Étape 3

Les participants lisent chacun leur tour les cartes choisies, expliquent leurs choix, partagent leurs connaissances expériences sur les différentes cartes. Attention au temps, utilisez un temps équivalent pour chaque carte (environ 1 minute par carte).

 30 minutes

Étape 4

Chaque sous groupe doit se mettre d'accord pour choisir collectivement les 3 cartes qu'il estime les plus importantes.

 5-10 minutes

Étape 5

Partagez celles-ci avec l'ensemble du groupe. Une personne du groupe présente et partage ces éléments avec l'auditoire.

 10-15 minutes

Étape 6

Demandez à chaque participant de noter les actions clés qu'il utilisera pour développer un plan d'action pour son club sportif (vous pouvez demander à certains participants de le dire à l'auditoire).

 5 minutes

VARIATIONS DANS LES (SOUS-)GROUPES

1 Mélanger aux différentes tables les personnes venant d'un même club sportif

2 Si la table est composée de membres du même club, vous pouvez ajouter une **étape 7** supplémentaire:

"Établir un plan d'action pour le club avec les actions les plus importantes."

Vous pouvez également identifier les facteurs/actions qui font qu'un club est idéal pour les jeunes (où se situe le club maintenant et quel serait le club idéal).

3 Un petit groupe composé de 6 à 8 jeunes et de 2 ou 3 éducateurs ou entraîneurs du même club sportif.

Plus un groupe est diversifié, mieux c'est !

Par exemple, des professionnels différents, des jeunes d'âges différents, des gens d'origines différentes, des femmes/hommes.

JEU DE CARTES 2:

JEU DE RÔLE

Garder les jeunes impliqués

PRÉPAREZ LE JEU

Le jeu

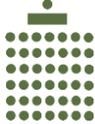
Un seul jeu de carte pour tout le groupe

Objectif

Connaître les 14 facteurs et actions, découvrir comment les actions peuvent être utilisées pour motiver un jeune

Configuration de la salle de réunion

Salle de spectacle



Taille du groupe

20 à 200 personnes

Modérateur

1 modérateur

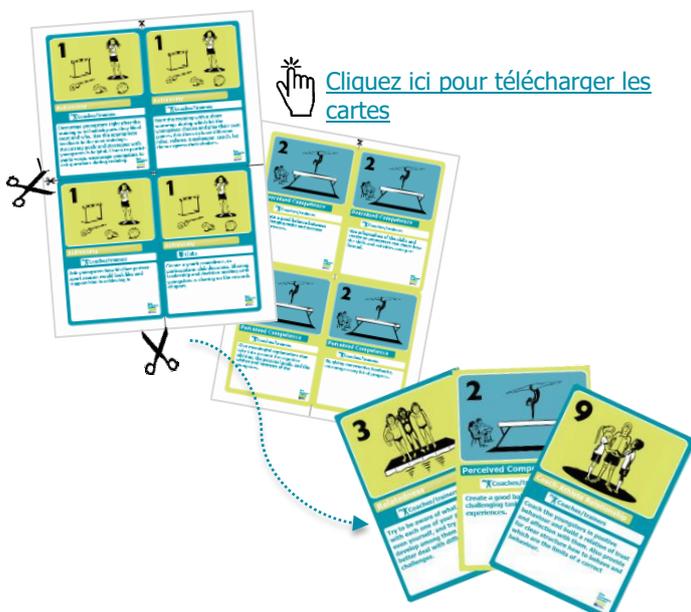
Préparation

- Sélectionnez 5 joueurs (volontaires) avant le début de la réunion.
- Ils ont chacun un rôle différent dans la représentation
- Laissez-leur un peu de temps à l'avance pour préparer leur rôle.

15 minutes

Durée

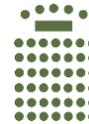
- 15 minutes de préparation
- 15 minutes de jeu
- 10 minutes de commentaires



JOUEZ

Début

5 joueurs se tiennent debout devant l'auditoire pour jouer leur rôle.



Le reste de l'auditoire observe la partie.

Rôles

1 Rôle 1: **Jeune** qui n'est plus aussi motivé à faire du sport (pensez aux raisons pour lesquelles vous n'êtes plus motivés; référez-vous aux 14 facteurs). Ce rôle peut être joué par un adulte également.

2 Rôle 2: **Entraîneur du club** qui essaie de comprendre pourquoi ce jeune n'est plus si motivé. Utilisez les facteurs 1-4 afin de découvrir quelles sont les raisons qui ont conduit le jeune à cette situation. (Utilisez les facteurs et les cartes d'action pour donner votre avis)

3 Rôle 3: **Coordinateur du club** qui essaie de comprendre pourquoi ce jeune n'est plus aussi motivé. Utilisez les facteurs 5-9 afin de découvrir quelles sont les raisons qui ont conduit le jeune à cette situation (utilisez les facteurs et les cartes d'action pour donner votre avis).

4 Rôle 4: **Entraîneur du club** qui essaie de comprendre pourquoi ce jeune n'est plus aussi motivé. Utilisez les facteurs 10-14 afin de découvrir quelles sont les raisons qui ont conduit le jeune à cette situation (utilisez les facteurs et les cartes d'action pour donner votre avis).

5 Rôle 5: **Parent** qui s'inquiète pour son fils ou sa fille. Le parent donne des informations supplémentaires sur le comportement du jeune.

Jouez à ce jeu pendant 15 minutes devant le public. audience

15 minutes

Après le jeu (commentaires)

Demandez au jeune (la personne qui a joué ce rôle) de donner son avis :

- Qu'est-ce qui a marché ?
- Qu'est-ce qui n'a pas marché ?

Demandez à l'auditoire de donner son avis :

- Qu'est-ce qui a bien marché ?
- Qu'est-ce qui n'a pas bien fonctionné à leur avis ?



10 minutes

JEU DE CARTE 3:

JEU DES SEPT FAMILLES

PRÉPAREZ LE JEU

JOUEZ

Basé sur:

<https://www.regles-de-jeux.com/regle-des-7-familles/>

Ce jeu de cartes est un jeu populaire chez les enfants dans certains pays européens comme les Pays-Bas, la Belgique et la France.

Le jeu

Un jeu de cartes pour deux à cinq joueurs qui essaient d'assembler des familles de cartes en demandant à l'adversaire des cartes précises.

Objectif

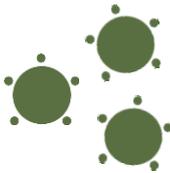
Donner une idée ou présenter les 14 facteurs et actions

Taille du sous-groupe

2-5 personnes

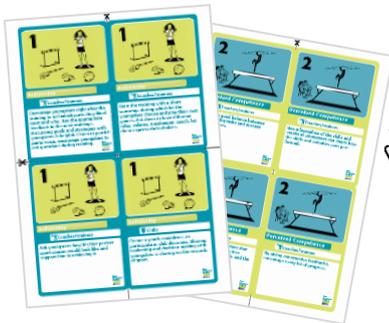
Configuration de la salle de réunion

Petites tables (5 personnes max par table)



Préparation

- Cliquez ici pour télécharger les cartes
- Sélectionnez 56 cartes (4 par facteurs).



[Imprimer les cartes sélectionnées](#)

- Donnez leur un numéro par facteur = famille + un numéro de série (1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 2.2, ...).
- Chaque joueur doit savoir qu'il y a 14 familles utilisées dans le jeu (14 facteurs).
- Mettez la liste avec le nom des facteurs et leur numéro sur la table ou donnez-en une à chaque joueur.



[Cliquez ici pour télécharger la description des 14 facteurs](#)



"Essayez de discuter au sujet des cartes tout en jouant. Le gagnant est le joueur ayant le plus grand nombre de familles de cartes."

Étape 1 - La distribution

Chaque joueur distribue une carte face visible à un autre joueur. Le joueur avec la carte la plus basse (numéro du facteur) est le donneur. Le donneur mélange les cartes et le joueur de droite les coupe.

Le donneur distribue les cartes dans le sens des aiguilles d'une montre, une à la fois, face cachée, en commençant par le joueur à sa gauche.

* Remarque sur l'utilisation du masculin de manière générique pour améliorer la lisibilité. La ou il est écrit "il", vous pouvez aussi bien lire "elle".

Si deux ou trois personnes jouent, chaque joueur reçoit sept cartes. Si quatre ou cinq personnes jouent, chacune reçoit cinq cartes. Le reste du paquet est placé face cachée sur la table pour former la pioche.

Étape 2 - Le jeu

Le joueur à gauche du donneur regarde directement n'importe quel adversaire et dit, par exemple :

"Donnez-moi sur le facteur Autonomie : action"

s'adressant habituellement à l'adversaire par son nom et précisant le numéro qu'il veut, de quatorze à un.

Le joueur qui demande la carte doit avoir au moins une carte de la famille qu'il a demandé dans sa main. Le joueur qui est sollicité est obligé de donner toutes les cartes de la famille qu'il a dans sa main. S'il n'en a pas, il dit:

"Pioche !"

et le joueur qui a fait la demande tire la carte du dessus de la pioche et la place dans sa main.

Si un joueur obtient une ou plusieurs cartes de la famille nommée qu'il a demandé, il a le droit de demander des cartes (que ce soit de la même famille ou d'une autre) au même joueur ou à un autre. Il poursuit son tour tant qu'il réussit à obtenir des cartes. Lorsque le joueur reçoit une carte, il doit la révéler pour montrer qu'elle correspond bien à la famille demandée. Si un joueur obtient un carré (quatre cartes de la même famille), il les montre et les pose face visible devant lui. Il peut jouer à nouveau.

Si le joueur ne reçoit pas de carte de la famille demandée et pioche, le tour passe au joueur suivant.

Le jeu se termine lorsque les 14 carrés ont été recomposés. Le gagnant est le joueur qui a le plus de carrés. Pendant la partie, si un joueur n'a plus de cartes, il peut piocher et demander directement une carte de cette famille. S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, il a perdu.