Un autre quotidien, solidaire & citoyen !

FÉDÉRATION DES CENTRES SOCIAUX ET SOCIOCULTURELS DE BRETAGNE

« L'Enquête Solidaire Préalable »

Ce jeu est destiné à maintenir un lien entre les membres d'une équipe, d'un Conseil d'Administration, ou avec les responsables d'activités et bénévoles. Il peut aussi être utilisé pour garder le contact avec les adhérents d'une même activité ou plus largement du Centre Social.

L'idée principale est de permettre aux participants, par le biais d'un outil ludique, de continuer (en cette période de confinement) à avoir des contacts avec les personnes fréquentant le Centre Social.

Une première expérimentation du jeu a été réalisée auprès d'un groupe de 12 participants. Voici quelques retours :

« Sur une période de 10 jours, j'ai dû appeler quotidiennement un autre joueur pour lui demander s'il possédait telle ou telle carte du jeu, cela m'a permis dans le même temps de prendre des nouvelles … et nous sommes finalement restés discuter assez longtemps «

« Ce que j'ai trouvé bien dans ce jeu, c'est le fait d'avoir le choix entre le coup de fil et le texto … car je n'étais pas forcément à l'aise pour appeler tous les joueurs… mais je reconnais que cela m'a incité à le faire »

« Comme je n'avais pas la possibilité d'imprimer les tableaux, j'ai tous repris à la main… ça m'a pris du temps… mais bon … on en a en ce moment ! »

Les conditions de participation à « L'Enquête Solidaire » sont :

- Le plaisir du jeu et le fair-play !!
- L'utilisation d'un téléphone et / ou un ordinateur et la communication de ses coordonnées aux autres joueurs (entre 6 et 12 personnes)
- L'envie de prendre des nouvelles des autres
- L'engagement sur la durée du jeu (10 jours)
- Un peu de temps chaque jour pour contacter 2 autres joueurs

Ce jeu doit être animé par un maître du jeu qui, au préalable, s'approprie l'ensemble des éléments fournis dans le Kit « L'Enquête Solidaire ». Le maître du jeu peut être un salarié ou un bénévole du centre social.

Un kit fourni au maître du jeu est constitué de : courriers types, feuilles d'enquête, tableau d'inscriptions, tableau de coordonnées, cartes de jeu.

Les cartes « personnages » de ce jeu ont été réalisées avec la collaboration de Jacques ELOY (sociologue et président de Mémoires Vives Centres Sociaux).

Par ailleurs, certaines cartes « projets » correspondent à des actions que vous pouvez retrouver sur la plate-forme **cestpossible.me** de la Fédération des Centres Sociaux de France.

Contact pour plus de renseignements : ***jean.davoust@centres-sociaux-bretagne.fr***

« L'Enquête Solidaire »
Le rôle du maître du jeu

Le maître du jeu a, à sa disposition, un kit avec les différents outils nécessaires pour animer la partie. **Les éléments de ce kit** sont fournis à titre indicatif. Ils peuvent être modifiés, complétés, en fonction de la taille du groupe, de l'âge des joueurs ou de l'interconnaissance entre les participants.

Conseil **:** Pour préparer la répartition des cartes du jeu, se donner une journée ou 2 entre l'enregistrement de toutes les inscriptions et le début de la partie. Possibilité dans l'entre-temps de diffuser aux participants la liste des joueurs avec leurs coordonnées.

Préparation du jeu :

- Diffusion du jeu (courrier type).
- Gestion des inscriptions (tableau de recensement des numéros de tél et adresse mail) / vérification auprès des participants de la connaissance et du respect des conditions de participation.
- Préparation de la fiche « cartes du jeu » pour chaque joueur.

Précisions : le jeu est constitué de 27 cartes. 3 cartes sont placées au début du jeu dans l'étui confidentiel par le maître du jeu. Utilisation des 24 cartes restantes :

Partie à 6 joueurs : 4 cartes / joueur (pas de carte joker)	Partie à 7 joueurs : 3 cartes / joueur (+ 3 cartes joker)	Partie à 8 joueurs : 3 cartes / joueur (pas de carte joker)	Partie à 9 joueurs : 2 cartes / joueur (+ 6 cartes joker)
Partie à 10 joueurs : 2 cartes / joueur (+ 4 cartes joker)	Partie à 11 joueurs : 2 cartes / joueur (+ 2 cartes joker)	Partie à 12 joueurs : 2 cartes / joueur (pas de carte joker)	

Les cartes jokers constituent la pioche.
Le maître du jeu les distribue quand il le souhaite. Cela permet de rythmer la partie.

Conseil : Il peut distribuer ces cartes joker naturellement ou choisir de les faire gagner…

Exemple : Vous avez, pour une partie de 7 joueurs, retiré les 3 cartes « étui confidentiel » et 3 cartes joker (voir ci-dessus). Choisissez de retirer pour les cartes joker, des cartes pour lesquelles vous pouvez construire un rébus, une charade, une énigme père Fouras ou encore une question en rapport avec le Centre Social…

Carte Joker 1 (que vous allez envoyer aux joueurs le 2ème jour)
Charade : Mon 1er est un récipient / Mon 2ème permet de se reposer / Mon 3ème pique / Mon 4ème est une voyelle droite / Mon 5ème est une boisson anglaise / Mon tout correspond à une carte Objectif …
Réponse : SOLIDARITE

Carte Joker 2 (que vous pouvez envoyer le 4ème jour)
Énigme Prénom : Ces célébrités ont le même prénom qu'un de nos personnages : De Niro / Palmer / Hossein / Pires …
Réponse : Robert DURAND

Carte Joker 3 (que vous pouvez envoyer le 6ème jour)
Énigme Père Fouras : Trouvez le point commun entre ces 4 mots et vous découvrirez une des cartes projet : Hiver / Public / Eveil / Rez…
Réponse : JARDIN

Le maître du jeu doit faire preuve d'imagination pour créer lui-même les énigmes en rapport aux cartes joker qu'il aura choisies.

- Choix des 3 cartes (1 carte personnage / 1 carte objectif / 1 carte projet) à placer dans l'étui confidentiel (fictif !)
- Envoi aux joueurs du matériel de jeu (la règle du jeu / la liste des participants avec les coordonnées / la feuille d'enquête).

Animation du jeu :

- Jour 1 :

Envoi (en début de journée) de la fiche individuelle « cartes du jeu ». Chaque joueur va alors découvrir les 2, 3 ou 4 cartes de son jeu.
Vérification de la compréhension des règles du jeu par l'ensemble des joueurs. Ce point est essentiel pour la suite de la partie.

Précision : Chaque jour, les joueurs doivent appeler **2 autres joueurs** en leur proposant une combinaison de 3 cartes ; combinaison constituée obligatoirement d'une carte de chaque catégorie. Si le joueur appelé possède une ou plusieurs de ces cartes, il doit évidemment préciser desquelles il s'agit.

- Jours 2 et +…

Distribution (au fil de la partie) des cartes joker

Conseil : Même s'il n'est pas demandé à chaque joueur d'appeler tous les joueurs au cours de la partie, le maître du jeu veille à ce que tous les joueurs soient contactés un minimum de fois. Pour favoriser les échanges entre les joueurs (c'est aussi le but du jeu !), un joueur ne peut pas appeler une même personne 2 jours de suite.

- A partir du 6ème jour :

Proposition aux joueurs de formuler une hypothèse
Exemple : Je pense qu'il s'agit de *« Marie GAHERY »* qui, dans l'objectif de *« créer du lien social »* a créé un atelier *« numérique pour tous »*
Si la réponse est fausse : Le joueur continue son enquête et peut émettre une nouvelle hypothèse le lendemain. Si 1 ou 2 cartes proposées par le joueur sont exactes, le maître du jeu lui précise de quelle(s) carte(s) il s'agit.
Si la réponse est exacte : Le joueur a gagné, mais continue à jouer et à répondre aux personnes qui le contactent jusqu'au 10ème jour.

- 10ème jour :

Partage de la solution avec l'ensemble des joueurs.

« L'Enquête Solidaire ! »

Règle du jeu

Vous n'avez plus la possibilité d'aller au Centre Social et cela vous manque !

Ce jeu « L'Enquête Solidaire » vous permettra, pendant cette période de confinement, de communiquer, de prendre des nouvelles des personnes que vous croisez dans le cadre de votre activité ou lorsque vous venez au Centre Social…

Vous n'aurez pas à prendre en main les cartes de votre voisin… Vous n'aurez pas, non plus, à réfléchir à côté de qui vous asseoir pour jouer ! Il s'agit d'un jeu qui nécessite uniquement l'utilisation de votre **téléphone ou votre ordinateur… et votre tête**, bien sûr !

Pour jouer, il faut avant tout s'engager à respecter les **conditions suivantes :**

- Communiquer son n° de tél, son adresse mail et accepter de les partager avec les autres joueurs.
- Participer au jeu sur une **durée de 10 jours** (à compter de son lancement).
- Contacter quotidiennement deux des autres joueurs (pas toujours les mêmes !).
- S'engager à être **fair-play** et honnête dans ses réponses (pour ne pas remettre en cause le bon déroulement collectif du jeu).

Disponibilités : Cela est variable en fonction du temps dont vous disposez. **A minima,** quelques secondes ou minutes chaque jour, pour communiquer par mail ou téléphone (texto autorisé) avec 2 autres joueurs. Il va de soi (si vous le souhaitez) que vous pouvez échanger plus longuement au téléphone, pour vous raconter ce que vous avez pris au petit-déjeuner, partager vos maux du jour ou encore échanger sur la vie d'une manière générale (dans le respect des uns et des autres, bien sûr !).

Alors si vous êtes partant, nous vous laissons maintenant découvrir **la règle du jeu :**

Maître du jeu : Une personne du Centre Social pour animer le jeu.

Nombre de participants : **de 6 à 12 joueurs**

Matériel nécessaire : **1 téléphone et/ou 1 ordinateur**

But du jeu : Vous disposez de 10 jours pour mener votre enquête. Pour remporter la partie, vous devez répondre aux questions suivantes :

- Quel personnage est à l'origine du projet ?
- Quel est la nature du projet ou de l'activité ?
- Avec quel objectif ?

Contenu : **Un jeu de 27 cartes** (9 cartes personnages / 7 cartes objectifs / 11 cartes projets). Se référer à la liste des cartes.

Préparation : Les joueurs disposent de quelques jours pour s'inscrire à « L'Enquête Solidaire » (voir date de début du jeu fixée par le maître du jeu).

Pour **valider votre inscription**, il vous suffit de fournir au maître du jeu votre numéro de téléphone portable (important pour les textos) et une adresse mail. Plusieurs personnes d'une même famille peuvent participer mais il vous faut vous inscrire sous un seul nom. Vous représentez dans ce cas un seul et même joueur et vous cherchez ensemble !

A compter du moment où le nombre de joueurs est suffisant, le maître du jeu lance le jeu en communiquant à l'ensemble des joueurs les coordonnées téléphonique et mail de chacun. Dans le même temps, il répartit les cartes en 3 paquets (personnages / objectifs / projets) puis à l'abri des regards, retire une carte de chaque paquet et place les 3 cartes retirées dans un étui confidentiel qui contient désormais la clé de l'énigme.

Exemple *« Marie GAHERY (carte personnage) a, pour développer de la solidarité (carte objectif) créé un jardin partagé (carte projet) ».*

Chaque joueur recevra ensuite **entre 2 et 4 cartes** (nombre défini en fonction du nombre de joueurs). Chaque joueur disposera également **d'une feuille d'enquête**, sur laquelle il pourra inscrire ses résultats et faire évoluer ses recherches.

Début du jeu :

Jour 1 : Chaque joueur contacte (tél ou texto) **uniquement** 2 personnes pour leur demander si elles possèdent une ou plusieurs des cartes parmi la combinaison qu'il propose. Cette combinaison doit être constituée de 3 cartes (1 carte personnage + 1 carte objectif + 1 carte projet).

Le joueur interrogé doit évidemment être très clair dans sa réponse : ***Si c'est OUI ! Il doit évidemment préciser de quelle (s) carte (s) il s'agit.***

De la part du maître du jeu, les joueurs recevront également au fil de la partie, une (ou des) **carte(s) joker**.

Précisions : le jeu est constitué de 27 cartes. 3 cartes sont placées au début du jeu dans l'étui confidentiel par le Maître du jeu. Parmi les 24 cartes restantes :

Partie à 6 joueurs : 4 cartes / joueur (pas de carte joker)	Partie à 7 joueurs : 3 cartes / joueur (+ 3 cartes cadeau)	Partie à 8 joueurs : 3 cartes / joueur (pas de carte cadeau)	Partie à 9 joueurs : 2 cartes / joueur (+ 6 cartes cadeau)
Partie à 10 joueurs : 2 cartes / joueur (+ 4 cartes cadeau)	Partie à 11 joueurs : 2 cartes / joueur (+ 2 cartes cadeau)	Partie à 12 joueurs : 2 cartes / joueur (pas de carte cadeau)	

Jour 2 : Après avoir fait le point sur les réponses obtenues la veille, chaque joueur choisit 2 **nouvelles** personnes à contacter. Pour favoriser les échanges entre les joueurs (c'est aussi le but du jeu !), vous ne pouvez appeler une même personne 2 jours de suite.

Ainsi de suite jusqu'au jour 10…

Résolution de l'énigme : A partir du 6ème jour, les joueurs ont la possibilité quotidiennement d'émettre au maître du jeu, une hypothèse de résolution de l'énigme. Si le maître du jeu répond que l'hypothèse est fausse, le joueur continue son enquête et renouvelle une nouvelle hypothèse le lendemain. Si certaines cartes sont exactes, mais pas toutes, le maître du jeu précise au joueur quelles sont las cartes gagnantes, et le joueur peut poursuivre ses recherches. Si le joueur a trouvé la bonne combinaison cachée dans l'étui confidentiel, il a gagné, mais il poursuit néanmoins la partie (en continuant à répondre lorsqu'il est contacté).

Dans le cas où aucun joueur ne trouve la solution avant le 10ème jour, le maître du jeu demandera alors à chacun de formuler une dernière réponse. L'hypothèse qui sera la plus proche de la solution déterminera le joueur vainqueur.

Bonne chance !!

Germaine BENOIT

Fondatrice en 1929 de la Maison sociale Laënnec à Lyon

PERSONNAGE

Germaine TILLION

Fondatrice en 1955 des centres sociaux en Algérie, malgré la guerre

PERSONNAGE

Henri THERY

Président de la Fédération des centres sociaux de France dont il réforme le projet dans les années 1960

PERSONNAGE

Marie GAHERY

Fondatrice en 1896 de l'Œuvre Sociale de Popincourt à Paris, le premier settlement (centre social) français

PERSONNAGE

Marie Jeanne BASSOT

Fondatrice de La Résidence sociale en 1913 et de la Fédération des Centres Sociaux de France en 1922

PERSONNAGE

Mercédès LE FER DE LA MOTTE

Fondatrice, entre 1903 à 1908, de 7 Maisons sociales à Paris et dans sa banlieue

PERSONNAGE

Pierre GARNIER

Président de la Fédération des centres sociaux de France de 2007 à 2013. Il remobilise le réseau des centres sociaux

PERSONNAGE

Robert DURAND

Délégué de la Fédération des centres sociaux de France et auteur en 1996 d'une histoire des centres sociaux

PERSONNAGE

Samuel BARNETT

Fondateur en 1884 de Toynbee-Hall, le premier « Settlement » (centre social), en banlieue de Londres

PERSONNAGE

Créer du lien social

OBJECTIF

Développer le pouvoir d'agir

OBJECTIF

Développer de la solidarité

OBJECTIF

Faire vivre la citoyenneté

OBJECTIF

Favoriser le vivre ensemble

OBJECTIF

Initier des actions collectives

OBJECTIF

Susciter l'engagement individuel

OBJECTIF

Cafés Séniors



PROJET

Épicerie sociale



PROJET

Fête des voisins



PROJET

Génération Cuisine



PROJET

Grands-parents P'tits loups



PROJET

Jardin partagé



PROJET

Numérique pour tous



PROJET

Paroles de jeunes



PROJET

Recyclerie



PROJET

Repair' Café



PROJET

Théâtre handi-valide



PROJET

Bonjour à tous,

Nous avons le plaisir de vous compter parmi les …. joueurs qui vont participer au Jeu « L'Enquête Solidaire» et nous vous en remercions. Vous allez donc pouvoir tester **vos talents d'enquêteur-trice** !

Nous vous rappelons (même si nous savons que vous avez déjà lu la règle du jeu) quelques points importants :

1) L'objectif de ce jeu est bien de **contacter chaque jour** (par tél ou texto) 2 joueurs de votre choix et de leur demander s'ils possèdent 1 ou plusieurs cartes parmi **la combinaison de 3 cartes** que vous leur proposez. La combinaison que vous proposez doit être constituée d'une carte de chaque catégorie (personnages / objectifs / projets).
   Vous êtes bien évidemment invités (par la même occasion) à échanger avec cette personne sur le centre social ou tout autre sujet !

   Vous pouvez ainsi avancer progressivement dans votre enquête et découvrir les 3 cartes cachées dans **l'étui « L'enquête Solidaire».**

2) Cela va de soi, le fair-play est indispensable pour le bon déroulement du jeu.

3) Vous avez ci-joint :
- La liste des participants avec leurs coordonnées
- La présentation des 27 cartes personnages / stratégies / objectifs

4) Le jeu sera distribué demain matin (….). Chaque joueur recevra alors **ses … premières cartes.**

5) Enfin, nous vous remercions de vérifier dans le tableau ci-joint que vos coordonnées sont exactes.

Bonne chance !

Fédération des Centres Sociaux et Socioculturels de Bretagne
3 rue de la Volga 35200 RENNES
Tél. 02 99 41 78 58 - @ : fede@centres-sociaux-bretagne.fr
www.centres-sociaux-bretagne.fr

Siret 41123739900042_APE 9499Z, Association déclarée le 11/02/1997, Agréée au titre de l'Éducation populaire sous n°04359J11

Un autre quotidien, solidaire & citoyen !
FÉDÉRATION DES CENTRES SOCIAUX ET SOCIOCULTURELS DE BRETAGNE

« L'Enquête Solidaire » Liste des participants

	NOMS	Prénoms	Tél	Mail
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

Feuille d'enquête



Personnages	Personnes contactées	Réponse
Samuel BARNETT		
Marie GAHERY		
Marie Jeanne BASSOT		
Germaine TILLION		
Robert DURAND		
Pierre GARNIER		
Mercédès LE FER DE LA MOTTE		
Germaine BENOIT		
Henri THERY		

Objectifs	Personnes contactées	Réponse
Développer de la solidarité		
Créer du lien social		
Favoriser le vivre ensemble		
Faire vivre la citoyenneté		
Développer le pouvoir d'agir		
Susciter l'engagement individuel		
Initier des actions collectives		

Projets	Personnes contactées	Réponse
Jardins partagés		
Épicerie sociale		
Repair'Café		
Génération cuisine		
Fête des voisins		
Numérique pour tous		
Théâtre handi-valide		
Cafés séniors		
Paroles de jeunes		
Recyclerie		
Grands-parents p'tits loups		