

faire

Pour

du

N

il

faut

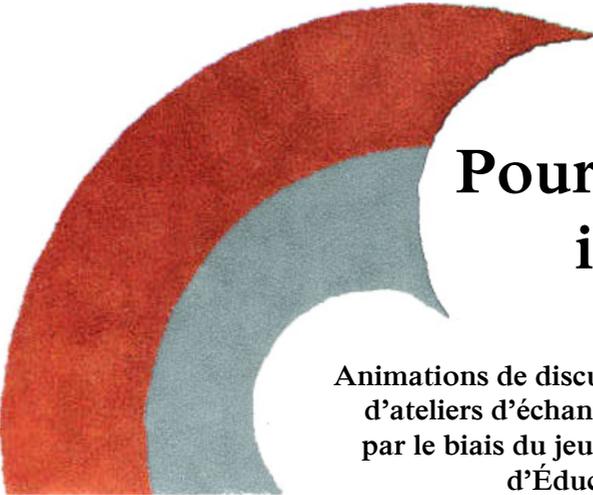
U

du

JEU

S

Animations  
d'interrogation critique  
pour réenchanter le monde!



# Pour faire du nous, il faut du jeu !

**Animations de discussions/débats, de formations,  
d'ateliers d'échange et d'analyse de pratiques  
par le biais du jeu et de méthodes et principes  
d'Éducation populaire.**

Au gré d'activités exigeantes, mêlant l'approche ludique, le dialogue et la mise en questionnement **au prisme des sciences sociales**, nous fabriquons de l'en commun et nous réapproprions ensemble la **dimension d'interrogation critique de l'Éducation populaire** comme autant de façons de remettre du sens dans notre quotidien et de possibilités de réenchanter le monde !

Passionnée de pédagogies actives, je privilégie les petits groupes et l'échange d'expériences comme matériaux ressources et puise dans le groupe la créativité et l'intelligence collective pour favoriser la tenue d'apprentissages, de discussions et de réflexions émancipatrices.



## **SOMMAIRE :**

**Page 3 :** Interventions - principales références

**Page 4 et 5 :** Le jeu pour réenchanter le monde

**Page 6 :** Créer du jeu c'est raconter des histoires collectives

**Page 7 :** Qui suis-je ?

**Page 8 :** Tarifs et contacts

## INTERVENTIONS – PRINCIPALES RÉFÉRENCES

### *Ateliers de décryptage ludique et critique de la fiche de paie*

Le CEFI Solidaires (Centre de formation interprofessionnelle), le syndicat ASSO Solidaires et les Unions locales Bretagne, Lorraine, Pays de Loire,... ★ L'UNAM (Union Nationale des Alternatives Mutualistes) ★ *Solidarités jeunesses* ★ le Centre social *Le Picoulet* ★ *l'ALJT* (Association pour le logement des jeunes travailleur·ses)

### *Campus Léo Lagrange et Transfaire* (depuis sept. 2019)

Formations BPJEPS « Animation Sociale » et « Loisirs tous publics » :

- ★ Jeux, fonctions et enjeux
- ★ Éducation populaire et travail social
- ★ Participation, pouvoir et envie d'agir
- ★ Lutter contre les discriminations de genre
- ★ Spécificités des interventions en quartiers populaires
- ★ Initiation aux techniques du Théâtre de l'opprimé (théâtre forum,...)
- ★ Pratiques émancipatrices dans l'apprentissage de la langue française
- ★ Penser la posture d'animation au prisme de la transformation sociale

*IUT de Bobigny* – DUT et Licence professionnelle « Intervention sociale et animation socioculturelle » (depuis sept. 2017) :

- ★ Accompagnement à la réalisation d'un diagnostic de territoire
- ★ Animation de réunion, travail d'équipe et dynamique de groupe
- ★ Création de jeux : *Avoir 20 ans en 2020 / C'est quoi ce travail ?*,...

★ Création d'un jeu sur les droits culturels à partir d'ateliers avec des CM1-CM2 : L'association *Réseau Culture 21* et la *Ligue de l'enseignement 91*

★ Animation et transmission du jeu « *La Grande Évasion* »  
L'équipe Réparation pénale de l'Association *Jean Cotxet* (93)

★ Ateliers de conscientisation des stéréotypes sexistes en collège avec *rEGALons-nous* (collectif d'Éducation populaire féministe)

★ Jeux sur l'engagement avec des volontaires internationaux :  
*Solidarités jeunesses*

★ Atelier de désintoxication du langage : *Info'Com CGT et Réseau salariat*

★ Co-animation de la *Coopérative éphémère de Paris (18-30 ans)* et d'une *Coopérative éphémère du Val de Marne (+45 ans) - Coopaname* : dispositifs de découverte des coopératives (sept-déc.2019 et 2022)

★ *Les BIGRE Rencontres* (depuis 2019) : Coopératives et transformation sociale  
*Rapports sociaux* ★ *Conflit* ★ *Tarifification sans gêne* ★ *Pouvoir et prise de parole*



## LE JEU POUR RÉENCHANTER LE MONDE

Utilisé comme outil de **concientisation**, de **décryptage** et de **compréhension critique** des sujets qui traversent notre société (origines des inégalités, des injustices et des rapports de domination,...), le jeu est un formidable support pédagogique qui permet la découverte et le questionnement des idées reçues par le principe ludique de **l'expérimentation**.

**Véritable pratique culturelle populaire**, il permet de créer des espaces de rencontres où apprendre, entre autres :

- à communiquer, à coopérer
- à comprendre et réfléchir ensemble
- à questionner, se positionner, débattre et fabriquer de l'en commun
- à élaborer des solutions pour redonner du sens à notre quotidien

Tout cela dans l'échange et le plaisir d'être ensemble.



*Les ingrédients :*

➤ **Les participant-es** : ados et adultes notamment, petits groupes comme grands, fixes ou fluctuants, au sein de vos structures ou dans l'espace public  
Interventions en maisons de quartier, centres sociaux, services jeunesse ; associations de prévention ; foyers de jeunes travailleur.ses ; foyers de collèves ; médiathèques ; fêtes de quartier ; festivals ; fédérations ; syndicats ; collectivités ; missions de développement local ,...

➤ **Les thématiques :**

**Droits humains – Démocratie – Liberté de circulation – Médias – Publicité – Genre – Environnement – Travail – Économie – Organisation collective,...**

➤ **Un ou des jeux** : jeux de plateaux ou de cartes, jeux en bois ou géants, quizz coopératifs ou jeux de rôle,... (liste non-exhaustive à retrouver ci-contre)



## Quelques jeux...

>> A LA UNE <<

**\* Enquête de salaire – Atelier de lecture critique d'une fiche de paie \***

Un atelier de décryptage ludique et participatif pour comprendre ce qui se cache derrière les lignes de nos fiches de paie.

NB : L'animation de l'atelier peut s'adapter à des salarié-es de droit privé aussi bien qu'à des agent-es de la fonction publique et pour un public lecteur ou non lecteur.

### ***La Grande Évasion***

Un jeu de plateau qui nous emmène de l'autre côté de la case prison. Créé avec des détenus, un dialogue sensible entre l'intérieur et l'extérieur.

### ***Rien ne va pub***

Dans un jeu de plateau coopératif, venez défier la pieuvre publicitaire et tenter de préserver votre temps de cerveau disponible !

### ***Break off the wall***

Un jeu de quizz sur les murs dans le monde qui casse littéralement des briques !

### ***Trace ta route***

Jeu de combinaisons de cartes pour autant de parcours de migrations à interroger.

### ***Fais pas genre***

Les rapports hommes/femmes, cartes sur table. Parce que l'égalité et les préjugés, on s'en balance surtout pas !

### ***Le Monde des Calés de l'Info***

Dans la peau de journalistes, ce jeu géant vous amènera à construire et déconstruire les rouages des messages médiatiques (existe également en version plateau).

### ***Un Vrai/Infos***

Une série de défis dans un jeu d'enquête à la limite de l'absurde pour réfléchir aux sources de l'information et questionner la subjectivité des médias.

### ***Autodéfense populaire***

Un jeu de rôle qui montre les dents, pour évoquer la défense des travailleurs.

### ***Le Ring de l'économie***

Un jeu de rôle où les théories économiques, vêtues de leurs plus beaux atours, s'affrontent sur le Ring !

### ***Sudestan***

De 1945 à aujourd'hui, dans la peau des dirigeants du monde, un jeu de rôle sur plateau pour expérimenter l'exercice démocratique (un jeu de l'association SCI)

### ***Les Géants de l'énergie***

Et si on imaginait qu'on construisait une ville ? Toi tu t'occuperais des bâtiments et moi des ressources en énergie ! Est-ce qu'on arriverait à se mettre d'accord ?

La plupart de ces jeux a été créée par l'association UnderConstruction et placée sous la licence Creative Commons BY-NC-SA. Ils sont donc libres de reproduction, de modification et d'utilisation, sous réserve de ne pas en faire de commercialisation.

Pour consulter une copie de la licence, visitez :

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr>





## CRÉER DU JEU C'EST RACONTER DES HISTOIRES COLLECTIVES

### *Pourquoi créer du jeu ?*

La création de jeu est une **démarche collective** d'apprentissages multiples : discussions, réflexions théoriques et pratiques, prises d'informations et de décision collective, passage de l'abstrait au concret,... c'est tout cela qui est mis-en-jeu.

Introduit par une ou deux séances de **découverte ludique et compréhension des mécanismes** d'un jeu, un tel atelier permet d'impulser rencontre et collaboration entre les participant·es autour de temps d'**élaboration d'un objet commun**, où fantaisie et imaginaire ont toute leur place. Chacun et chacune est amené·e à exprimer sa créativité tout autant **manuelle** (lors de la réalisation du jeu) qu'**intellectuelle** (choix de la thématique du jeu, de son objectif, de ses mécanismes ludiques, etc.).

Les témoignages individuels foisonnent de résonances sociales. Ils permettent à la fois de réfléchir à notre approche de l'altérité tout en créant de l'en-commun. C'est dans cette perspective que nos ateliers de création de jeux se basent sur les **récits de vie** et le **partage d'expériences et de pratiques** pour **mettre les points de vue en miroir** et **raconter des histoires collectives**.

NB : les jeux proposés ici sont des jeux **faits main**.

Nos outils : papiers, ciseaux, crayons, colle, matière grise, imprimantes,...

Parce que nous souhaitons imaginer qu'un autre monde de jeux est possible, tous les jeux créés dans le cadre de ces animations sont placés sous la licence Creative Commons BY-NC-SA et sont donc libres de reproduction, de modification et d'utilisation, sous réserve de ne pas en faire de commercialisation.

*Pour consulter une copie de la licence, visitez :*  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr>





## QUI SUIS-JE ?

« Imaginatrice » et facilitatrice d'actions pédagogiques, je travaille en Île-de-France et principalement à Paris et en Seine-Saint-Denis depuis maintenant 10 ans.

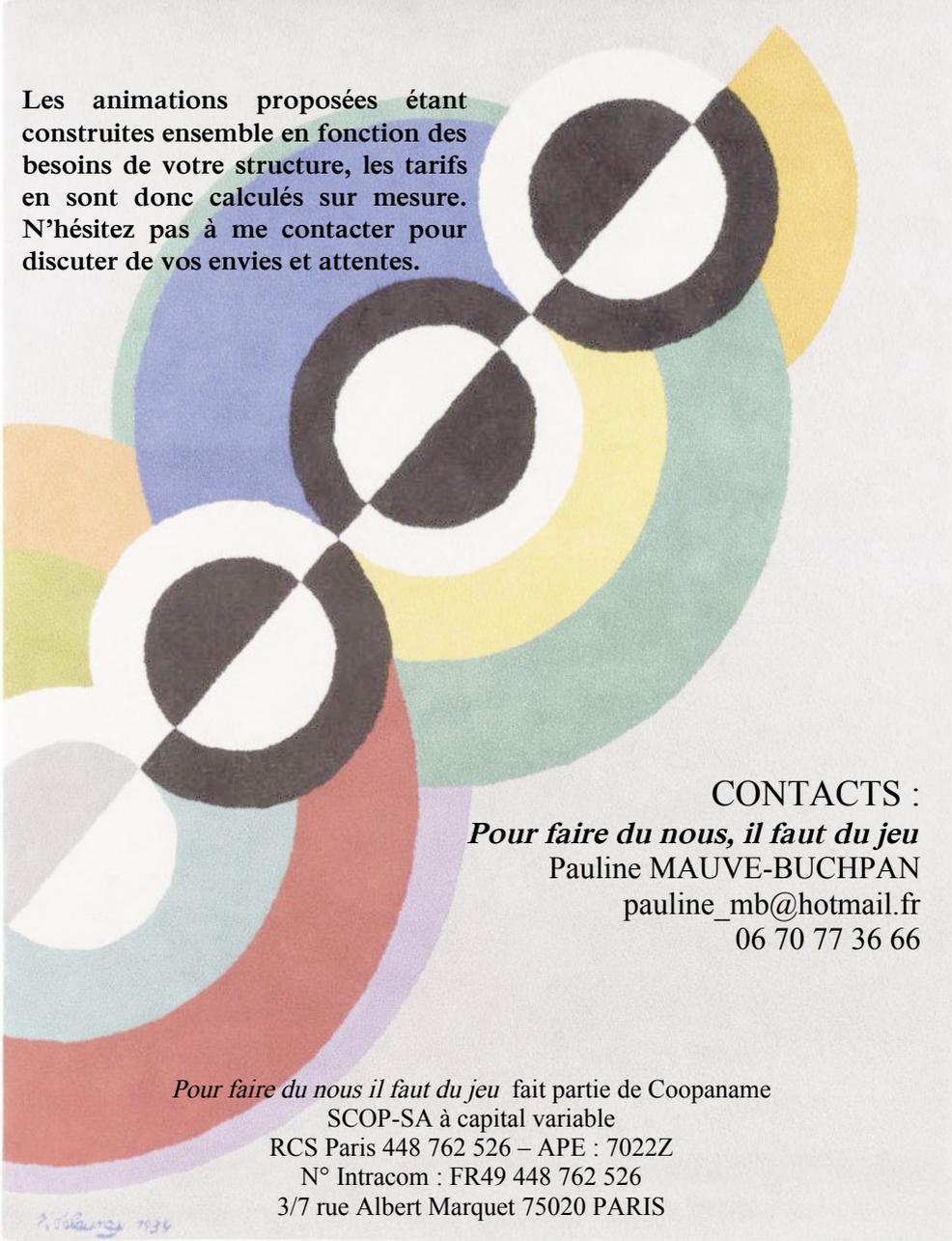
Formée à l'animation et à l'ingénierie de projets socioculturels, mon expérience professionnelle dans des associations à ancrage local et mon engagement militant m'ont amenée à faire de l'**Éducation populaire** le cœur de mon métier.

D'abord **médiatrice d'actions éducatives** autour des musiques actuelles auprès de nombreux collèges de Seine-Saint-Denis et de Seine-et-Marne avec l'association *Chroma/Zebrook*, j'ai ensuite découvert ce formidable outil qu'est le jeu au sein de l'association *UnderConstruction* où, en plus de travailler en équipe aux **animations** et à la **coordination**, j'ai pu partager de très riches moments de **vie associative**.

Depuis 2015, j'anime et coordonne bénévolement des **ateliers de français à destination d'adultes en exil** avec l'association *Nogozon* dans le quartier de Ménilmontant à Paris. En 2017, j'ai rejoint en tant qu'**enseignante** le département Carrières sociales de l'*IUT de Bobigny* et son cursus « Animation sociale et socioculturelle » où je fus jadis moi-même étudiante.

Dans une volonté d'inventer collectivement **un autre rapport au travail, solidaire, démocratique et émancipé**, je développe mon activité depuis fin 2018 dans la **Coopérative d'Activités et d'Emploi** *Coopaname* qui me permet de faire dialoguer travail autonome et pensée mutualiste.

**Un beau défi social, économique et politique !**



Les animations proposées étant construites ensemble en fonction des besoins de votre structure, les tarifs en sont donc calculés sur mesure. N'hésitez pas à me contacter pour discuter de vos envies et attentes.

**CONTACTS :**

***Pour faire du nous, il faut du jeu***

Pauline MAUVE-BUCHPAN

pauline\_mb@hotmail.fr

06 70 77 36 66

*Pour faire du nous il faut du jeu* fait partie de Coopaname

SCOP-SA à capital variable

RCS Paris 448 762 526 – APE : 7022Z

N° Intracom : FR49 448 762 526

3/7 rue Albert Marquet 75020 PARIS

*P. Mauve-Buchpan 2016*