HOME SICK HOME

Sophie Etienne Didac'ressources

DIDAC'RESSOURCES EN BREF

CRÉER
des outils pédagogiques ludiques et innovants

PARTAGER
des ressources et des réseaux

FORMER
et accompagner l'accès à la formation pour tou.te.s

Une valeur commune :
Lutte contre les discriminations

Des expertises multiples :
ingénierie de formation
Publics migrants
Lutte contre la fracture numérique

LE PARTAGE DU SAVOIR C'EST LE PARTAGE DU POUVOIR

www.didac-ressources.eu

06 18 71 26 66

contact@didac-ressources.eu

Facebook - Didac'ressources

Twitter @Didacressources

38 bis vallon de Riaux
13016 Marseille

DIDAC' RESSOURCES

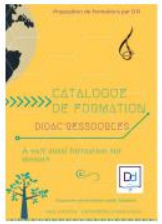
Une association d'éducation populaire

Didac'Ressources mène des actions autour de l'idée que

"Le partage du savoir, c'est le partage du pouvoir"

Ses actions se construisent autour de 3 axes :

- **Créer** des outils pédagogiques ludiques et innovants
- **Partager** des ressources et des réseaux
- **Former** et accompagner l'accès à la formation pour tou.te.s



Dont l'objet est la lutte contre toute forme de discrimination

co-fondé et nous gérons le lieu partagé Massalia voX

http://didac-ressources.eu/2021/03/24/massalia-vox-tiers-lieu-inclusif-notre-nouvelle-adresse/

Thématiques abordées

Égalité des genres

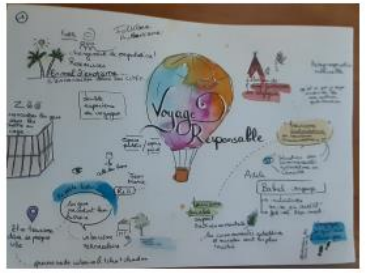
Promotion des habitants, le mal logement

Droits humains

Enseignement du français aux adultes migrants

Handicap

Langage populaire (weshipédia)



DIDAC'RESSOURCES

L’intérêt du jeu dans l’éducation populaire

5 Composantes du jeu en lien avec l’EP	objectifs	actions	illustrations	les ingrédients de l’ éducation populaire
Co-action	Co-agir	Se créer une culture commune	Travail en équipe	Faire ensemble
Actions communes	Co-habiter (vivre ensemble)	Se mettre d’accord sur les comportements acceptables	Règles du jeu	Intérêt général
Interactions	Agir avec les autres en fonction de ce qu’ils.elles sont	Travailler sur les représentations, les stéréotypes	Jeux de rôle, partage des tâches	Humanisme
Valeurs communes (actions transversales)	Reconnaître son semblable dans tout être humain	Échanger à propos des valeurs partagées	Se mettre Ok sur une stratégie former une équipe	Esprit civique
fonction Meta	Analyser le monde	Mobiliser les savoirs et produire de nouvelles connaissances	Interpréter, comparer extrapoler	Conscientisation

GROUPE DE RECHERCHE ACTION FORMATION DE DIDAC'RESSOURCES

GRAF

Les GRAF (groupes recherche action formation) de Didac'ressources mettent en synergie des compétences multiples pour inventer collectivement des outils innovants et ludiques de formation, sensibilisation et interpellation

- Mallette ludo-pédagogique adaptée aux jeunes neuroatypiques pour lutter contre la fracture numérique
- Jeu d'éducation à l'information et à l'esprit critique
- Taudis-Poly, jeu d'interpellation sur le logement indigne
- Outil pédagogique pour l'accès de tou.te.s aux savoirs de base (formation linguistique, insertion sociale, insertion professionnelle)
- Outils sur mesure, thématiques

co-construire des outils ludiques et pédagogiques ensemble pour agir

- Associer toutes les parties prenantes à la construction d'outils face aux problématiques de terrain
- Une approche participative mobilisant, pour chaque outil, les publics ciblés, les professionnels de terrain et bénévoles en contact avec le public, des experts en ingénierie pédagogique, des experts thématiques, des scientifiques, des experts techniques (graphisme, création multimédia ou physique, game designer, etc)
- Une approche de recherche action mobilisant des chercheurs universitaires reconnus, pour enrichir la démarche de création, le contenu abordé, et son appropriation
- Des jeux et malettes pédagogiques expérimentés collectivement et en constante amélioration
- 1 méthode éprouvée depuis plus de 20 ans (fédération AEFTI puis Didac'ressources, en partenariat avec différentes structures de l'insertion, de l'éducation populaire, de la jeunesse)

GRAE

La méthode en 10 étapes

DIDAC'RESSOURCES

1. Identification d'une problématique, concernant nos valeurs, thématiques d'interventions et/ou territoire
2. Rencontre de personnes ressources quant à la problématique et au public et diagnostic concerté
3. Analyse de la situation en fonction des échanges, rédaction d'un pré-projet présentant les éléments remarquables, définition du cadre
4. Construction du groupe recherche action formation : une équipe mixte, rassemblant les publics, les professionnels, les différentes expertises
5. Apport d'éléments d'expertise du vécu et de connaissance sur l'avancée de la recherche en la matière,
6. Séances collectives amenant à la co-construction d'un prototype d'outil ludopédagogique
7. Expérimentations du jeu ou du support pédagogique en situation réelle, prise en compte des retours d'expériences pour l'amélioration
8. Lancement et diffusion de l'outil expérimenté et amélioré auprès de réseaux associatifs
9. Accompagnement à l'appropriation par des séances d'initiation et de formation auprès des professionnels, des bénévoles et des publics
10. Evaluation, bilan, identification de nouveaux besoins ou problématique, élargissement du groupe recherche action formation

ATELIERS HEBDOMADAIRES PENDANT UN AN

ouverts à toustes,
Avec parfois l'invitation de **personnes ressources**
Et avons fait le point sur ce qui rendait malade les personnes dans leur logement.
A partir de là nous avons **co-construit**, plusieurs types de
Supports :
Des tableaux qui récapitulaient par thématiques les sujets abordés, les recours possibles.
Nous avons travaillé ensemble et avec des didacticiens et habitants joueurs des mécaniques de jeu et imaginé plusieurs prototypes.
Chacun des prototype a été expérimenté avec un maximum de publics différents afin de rendre le Jeu le plus accessible possible

DES EXPÉRIMENTATIONS MULTIPLES AVEC DES PUBLICS VARIÉS

DE NOMBREUX SUPPORTS ET PROTOTYPES ONT ÉTÉ CRÉÉS

FONDATION Abbé Pierre

DIDAC'RESSOURCES

Massalia Vox

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur qui a connu le plus de problèmes dans son appartement commence
Chaque personne joue à tour de rôle et à le droit à une action seulement. Il faut au moins deux équipes.
Les types d'actions possibles :
Vous posez une carte sur un appartement et vous piochez une carte, si vous ne pouvez pas jouer, vous pouvez récupérer une carte dans la défausse ou piocher et jeter une carte dans la défausse (on ne peut pas jouer tout de suite la carte récupérée).
La défausse reste face visible.

Notez bien

Sur chaque appartement sont indiqués des symboles qui vous indiquent les moyens qui permettent de traiter le problème dans l'ordre. Pour maîtriser la situation sanitaire de votre appartement, il vous faut suivre les étapes, en recouvrant les cartes avec les symboles correspondants.
Les cartes roses représentent les appartements insalubres (moisissure, fuite de gaz...), il vous faut respecter les étapes suivantes dans l'ordre.
1 Diagnostiquer le problème (cartes bleues)
2 Effectuer votre propre traitement (cartes vertes)
3 Faire appel à un tiers (cartes vert foncé)
4 Faire appel à un expert agréé pour gagner l'appartement (cartes noires). Le jeu se termine dès qu'un joueur a sauvé trois appartements.

Lorsqu'il n'y a plus de cartes à piocher, les anciennes sont mélangées et formatées en tant que nouvelles piles.
Jeu co-créé avec les habitants, en partenariat avec l'association Eclore.

HOME SICK HOME

Mon logement me rend malade

GUIDE ET RÉGLE DU JEU

Un jeu d'éducation populaire proposé par Didac'ressources dans le cadre du GRAF à #Massalia voX, lieu partagé.

Avec le soutien de la Fondation Abbé Pierre

didac-ressources.eu

HOME SICK HOME

UN JEU D'ÉDUCATION POPULAIRE, CO-CRÉÉ AVEC LES HABITANT.E.S

(C) DIDAC'RESSOURCES

ROLE DE CET OUTIL LUDOPÉDAGOGIQUE

Donner les clés pour résoudre les problèmes de logement impactant la santé. Ce jeu, créé dans le cadre d'un Groupe de Recherche Action Formation, sert de support à une formation action Les participants, après constat puis diagnostic d'une situation, s'entraident pour trouver les bonnes solutions.

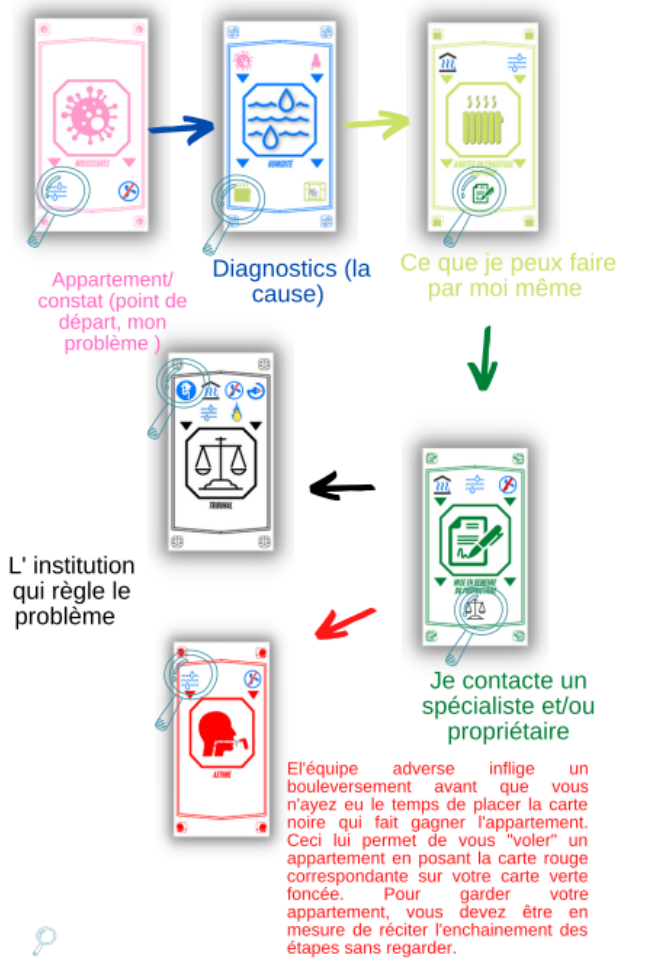
BUT DU JEU

Il faut améliorer la condition sanitaire de vos appartements. Chaque constat problématique correspond à un appartement. Il faut sauver autant de logements que possible. Pour ce faire, vous devez passer par des étapes pour solutionner les problèmes que vous aurez diagnostiqué ensemble. Pour chaque appartement solutionné, l'équipe gagne un point, la première équipe qui a cumulé 3 points remporte la partie.

LE JEU EST COMPOSÉ DE 102 CARTES

14 cartes roses avec un dos gris (problème constaté)
les autres cartes (dos rouge)
15 cartes bleues (diagnostic)
19 cartes vertes (traitement par soi-même)
15 cartes vert foncé (traitement par un tiers)
14 cartes noires (traitement institutionnel)
13 cartes rouges (problème grave)
10 cartes action
1 Abbé Pierre (Joker)

AVANT DE COMMENCER



Notez ici les petits symboles qui permettent d'enchainer les bonnes cartes sur vos appartements

Dans l'exemple, le petit symbole “Humidité” se trouve sur la carte rose sous le symbole central “moisissure”. Sur la carte bleue “Humidité”, se trouve le petit symbole “chauffage” et sur la carte vert clair “chauffage” se trouve le petit symbole “mise en demeure”, qui nous mène à la carte vert foncé, sur laquelle on trouve le petit symbole noir “tribunal”.(Les symboles permettent d'anticiper la carte suivante)

Cartes action et Joker

“Déménagement” :
Choisissez un des appartements de votre équipe et échangez le avec l'un des appartements d'une des équipes adverses.
“Fête des voisins” :
Chaque joueur passe sa main au joueur qui se trouve à sa gauche.
“Toc toc… “Vous avez du sel ?” :
Tirez une carte au hasard à un autre joueur, mais, le joueur auquel vous avez pris une carte vous en prend une à son tour.
“Travaux” :
Choisissez un appartement d'une équipe adverse que vous aimeriez bloquer pendant le tour à venir. Déposez la carte action qui y restera jusqu'à la fin du prochain tour.
“Trésor dans le grenier” :
Débarrassez vous de toutes vos cartes et tirez le même nombre de cartes de la pioche.
• Abbé Pierre :
Joker la carte peut être joué à la place d'une carte verte foncé.

* Les cartes rouges peuvent être laissées de côté pour **les premières parties,** idem pour les cartes actions. Vous pouvez aussi décider de les placer à part à côté de la pioche face non visible

MISE EN PLACE •

Mettre de côté les cartes avec un dos gris, ce sont les appartements, les cartes à dos rouge seront jouées.
Répartissez vous en deux équipes avec un nombre égal de joueurs. Les joueurs doivent s'installer de façon à être toujours entourés de joueurs adverses sur leur droite et sur leur gauche.

Vous êtes 4 joueur.se.s (ou plus, répartis et comptés comme 1 joueur.se)
Déposez 3 cartes roses face visible devant chaque joueur.se. Chacune de ces cartes représente dès lors un appartement à solutionner. Les 6 cartes roses de chaque équipe sont à solutionner ensemble.
Vous êtes 6 joueurs
Répartissez les cartes roses en nombre égal (2) devant chaque joueur. Chacune de ces cartes représente dès lors un appartement à solutionner. Les 6 cartes roses de chaque équipe sont à solutionner ensemble.

Les cartes roses qui n'ont pas été distribuées sont mises de côté pendant le reste du jeu.
Mélangez les autres cartes et distribuez-en 8 à chaque joueur.euse. Durant toute la partie, les joueurs.euses doivent avoir le même nombre de cartes en main (8).

Les cartes restantes constituent la pioche à disposer au centre de la table.

HOME SICK HOME VA ÊTRE PUBLIÉ ET NOUS PROPOSONS DES ATELIERS QUI S'APPUIENT SUR LE JEU (LES JEUX : PUNAIZO ET TAUDIS POLY ÉGALEMENT)

Nous proposons de nombreux ateliers qui s'appuient sur les jeux

PUNAIZO

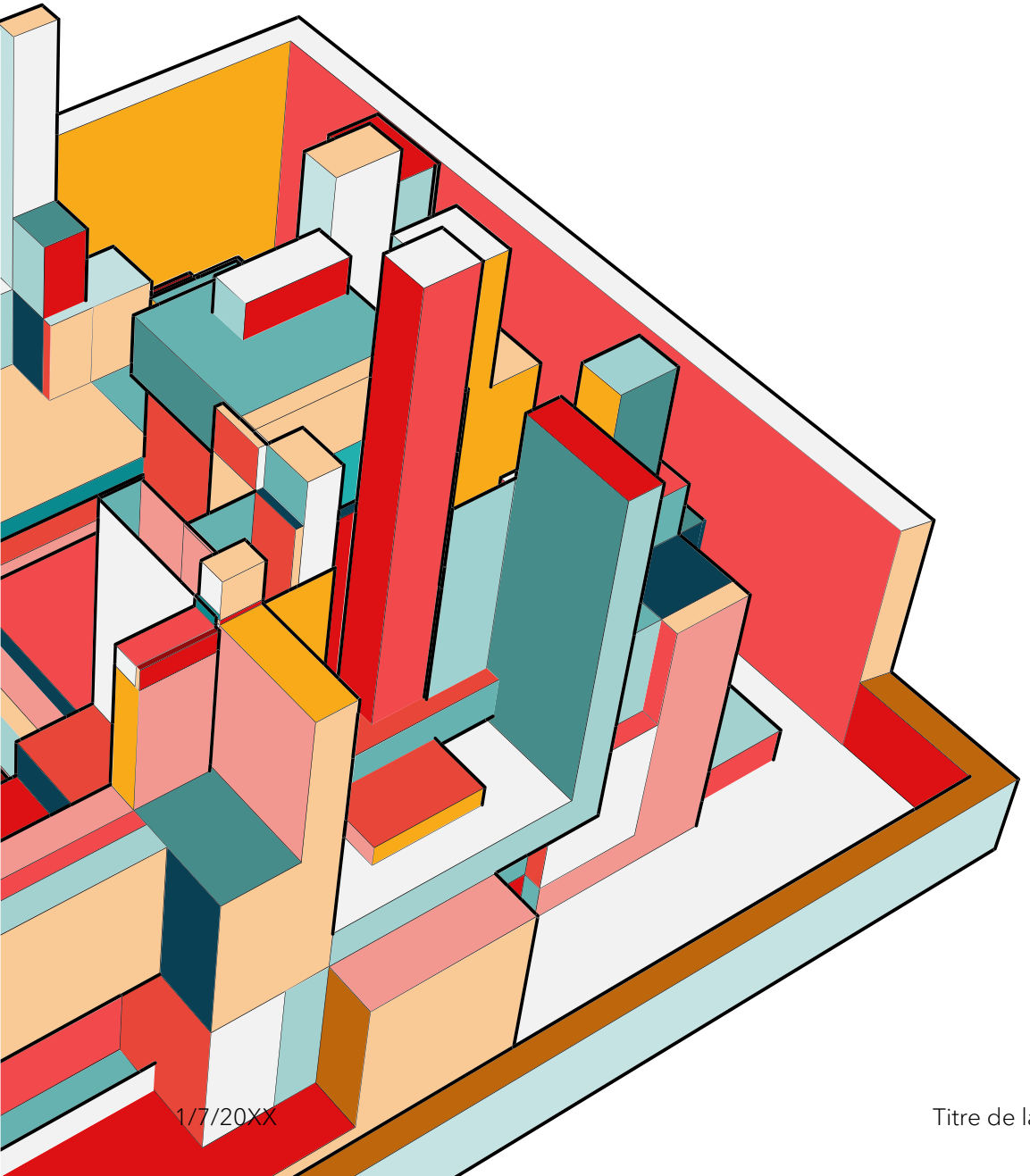
- Nous travaillons sur sa version numérique (accessible/inclusif), il est traduit en braille, en italien, anglais, espagnol
- Nous proposons de nombreux ateliers qui s'appuient sur les jeux

Il est possible d'expérimenter ses fonctionnalités ici

Votre avis sur Punaizo en ligne (google.com)

Punaizo (jc-webinfo.fr)

https://discord.com/invite/g6VeBWsf



MERCI DE VOTRE ATTENTION

Pour envisager des partenariats :

Didacressources@gmail.com

Sophie.etienne13016@gmail.com

+33618712666

http://didac-ressources.eu/