



FICHE TECHNIQUE OUTIL

SOCIAB'QUIZZ :

Les habiletés sociales en questions

1

Public : Groupe enfants 7-11 ans / groupe parents
Groupe adolescents (12-15 ans et 15-17 ans)
Groupe CLAS /PRE (Contrat Local d'Accompagnement à la Scolarité / Programme de Réussite Educative)

Objectifs : Interroger les habiletés sociales (c'est la capacité de démontrer un comportement approprié dans une variété de contextes comme à la maison, à l'école ou au travail et dans la société en général (Brown, 2003)) en utilisant un outil de médiation ludique, permet d'échanger et de faire progresser les enfants dans leurs comportements sociaux entre pairs. Avec les groupes parents, il s'agit de travailler les habiletés sociales de leurs enfants.

Descriptif : Jeu de plateau avec cartes à thèmes.
Prévoir pour certaines cartes, l'utilisation de ballons et cerceaux.

Utilisation :

Ce support permet de favoriser les échanges entre pairs assez facilement et rapidement, il permet la découverte de l'autre et améliore la cohésion du groupe. L'aspect ludique de l'outil, permet d'ouvrir sur plusieurs sujets qui pourraient être approfondis pour la suite des échanges auprès des différents groupes. Pour les parents, essayer de réfléchir à ce que leur enfant pourrait dire et ce que le parent dirait à son enfant.

En amont de l'utilisation, ce support demande de la préparation et un temps d'appropriation par les animateurs du groupe, ce qui permet à l'animateur de cibler les thèmes, les questions, et son organisation (temps, lieu, personnes concernées, ...)

A l'issue de l'utilisation de l'outil, les thématiques échangées dans le groupe peuvent faire l'objet d'autres rencontres (les suites) qui permettent d'approfondir les échanges et / ou de définir de nouveaux sujets à aborder lors des échanges.



Atouts :

Cet outil facilite les échanges sur différents sujets assez rapidement et permet de voir concrètement comment les personnes réagissent dans les situations du quotidien de manière très ludique. Ainsi l'animateur peut très vite voir au niveau des groupes, ce qu'il y a lieu d'aborder comme thématique, en fonction des réactions, des réponses de participants,

...

Par exemple : une des questions abordées a été la suivante :

« Auprès de qui je cherche de l'aide, lorsque je suis seul dans la rue et ai besoin d'aide ? ».

La consigne a été la suivante : en tant que parent, comment faites-vous pour aider votre enfant dans cette situation ? Avez-vous déjà abordé ces situations « problèmes » et qu'avez-vous répondu à votre enfant ?

Pour des professionnels qui animent des groupes d'enfants, cela permet également de voir auprès de qui l'enfant recherchera de l'aide et comment réfléchir avec les enfants/parents aux bons interlocuteurs.

Cela permet de donner des clés aux enfants pour réagir de la meilleure façon suivant les situations du quotidien.

L'utilisation de l'outil facilite également les échanges et l'expressions des participants au travers des situations vécues. Les participants sont davantage à l'écoute de l'autre et se rendent compte qu'il n'y a pas qu'une seule réponse à une question.

Les notions travaillées sont la cohérence, la participation, l'écoute, la mise en action concrète des enfants, ... Selon la couleur des cartes, les réponses font appel à de l'imaginaire, de l'action, de la réflexion sur soi...

On peut facilement adapter le jeu, affiner et choisir les questions en fonction du public et des objectifs de l'animateur.

Limites :

Vigilance à avoir selon les questions et les formulations de celles-ci. Il peut être difficile pour certains participants de s'exprimer en fonction de la question posée.

Modifier et adapter certains mots suivant le public et son âge.

Par exemple : La question sur le meilleur ami peut mettre en porte à faux l'enfant qui n'en a pas.

Il est nécessaire que l'animateur rebondisse de façon positive pour éviter un mal être et puisse modifier et adapter certains mots suivant le public et l'âge des participants.

Une des recommandations importantes est de ne pas faire de groupe mixte parents/enfants et prévoir suffisamment de temps pour la séquence.