



Recherches & Etudes Systémiques
Sur les communications
Institutionnelles et Familiales

Le jeu de l'Oie (Loi) Systémique

Objectifs :

- Le jeu de l'oie est un médiateur de la communication.
- Il réécrit l'histoire dans laquelle s'inscrit le groupe
- Le jeu de l'oie systémique permet de créer l'identité du groupe
- Ce jeu met un peu d'ordre dans les différentes thématiques que le groupe souhaite aborder et permet d'organiser les idées
- C'est un outil qui permet de créer de la cohérence entre les différents participants dans un groupe donné

Description :

C'est un jeu interactif. Il est constitué d'un plateau du jeu de l'oie renouvelé de la systémique et des cartes symboles.

Les différents participants d'un groupe vont être invités à construire avec l'animateur un parcours en trois étapes :

- celle du choix des événements (temps séquentiel et chronologique) (niveau de l'histoire collective) ;
- celle du choix des symboles attribués à chaque événement (niveau mythique qui inclut l'expression des sentiments personnels à propos des événements de l'histoire du groupe) ;
- celle du choix des projets ou positions individuelles et incitation à imaginer à se projeter dans le temps passé ou futur.



Recherches & Etudes Systémiques
Sur les communications
Institutionnelles et Familiales

Le déroulement du jeu :

Première phase

Le plateau de dix cases numérotées est présenté au groupe. Chacun des participants dispose d'un certain nombre de poste-it. L'animateur va inviter les différents membres du groupe à choisir avec lui les dix «faits» qui sont à leur avis les plus marquants de l'histoire du groupe.

Les post-it seront déposées l'une après l'autre sur le plateau. Ce procédé qui permet de faire interagir les membres du groupe sur un événement après l'autre réintroduit le temps dans sa durée. Aucune interprétation ne sera donnée au cours de cette première phase ; par contre, les événements (et leur choix) peuvent être l'objet de questions. Le seul commentaire, en fin de séance, sera de demander à chacun de bien regarder le parcours en dix étapes et s'il souhaite modifier un ou plusieurs choix. Lorsque tout le monde est d'accord sur les événements à «retenir», l'intervenant va proposer de passer à la seconde phase.

Seconde phase de ce jeu

L'animateur demande aux participants du groupe de donner à chaque événement retenu une valeur symbolique, une tonalité, une couleur à l'ambiance qui l'accompagne. Pour cela le groupe va utiliser cinq cartes symboliques. A l'aide de ces cartes chacun va pouvoir décrire la signification personnelle qu'il attribue aux événements choisis. Les cinq cartes sont réutilisables à chaque post-it.

Au cours de cette séquence il est important que chacun puisse expliciter son choix et demander s'il le souhaite des clarifications concernant tel point de l'histoire du groupe.

Troisième phase de ce jeu

Imaginer un départ et une arrivée à ce parcours. Plus concrètement, chacun des participants devra inscrire sur deux fiches de couleurs différentes ses idées sur, l'origine d'un tel parcours du groupe et sur ce qu'il peut advenir par la suite.