**Jeu de société “La roue du consentement dans la relation de soin”**

**But du jeu**

Le but du jeu est de stimuler la réflexion et le débat autour des questions liées au consentement en utilisant une roue : la "roue du consentement". Cette roue est un outil graphique qui aide à explorer et à comprendre les nuances du consentement dans différentes situations. En jouant, les participant.es sont amené.es à discuter, partager leurs points de vue et à approfondir leur compréhension des dynamiques du consentement.

### **Objectifs spécifiques**

1. **Encourager la discussion** : favoriser un dialogue ouvert et honnête entre les participant.es sur les différents aspects du consentement.
2. **Éduquer et sensibiliser** : informer les joueur.ses sur les concepts clés et les enjeux liés au consentement.
3. **Promouvoir l'empathie** : aider les participant.es à comprendre les points de vue des autres et à développer une approche respectueuse et attentive en matière de consentement.
4. **Clarifier les frontières** : permettre aux joueur.ses de mieux définir et respecter leurs limites personnelles et celles des autres.

### **Mécanique du jeu**

1. **Mise en place de la roue du consentement** : la roue est divisée en plusieurs sections, chacune représentant un aspect ou une question spécifique sur le consentement. Une carte ‘situation’ est choisie pour délimiter le débat.
2. **Tour de jeu** : les participant.es répondent aux questions et implémentent les réponses sur la roue pour déterminer les points sensibles du scénario à débattre.
3. **Discussion** : une fois la question déterminée, les participant.es, tour à tour, expriment leurs opinions, partagent leurs expériences et débattent de différents points de vue en fonction des rôles choisis (usager.e du système de soins, professionnel.le, proche aidant.e).
4. **Tour suivant** : le processus se répète pour plusieurs tours, permettant de couvrir une variété de questions et de situations.

En utilisant la roue du consentement comme cadre, ce jeu vise à créer un espace sécurisé et éducatif où les participant.es peuvent approfondir leur compréhension du consentement, renforcer leurs compétences en communication et développer des pratiques respectueuses et éclairées dans leurs interactions personnelles et professionnelles.

**Règles du jeu**

#### **1. Préparation du jeu**

* **Participant.es** : 4 à 8 joueur.ses.
* **Matériel** : une roue du consentement (graphique avec cartes et différentes questions liées au consentement), un marqueur pour chaque participant.e, une feuille pour noter les points discutés.

#### **2. Objectif du jeu**

* Stimuler la réflexion et le débat autour des questions liées au consentement, tout en respectant les points de vue et les expériences de chaque participant.e.

#### **3. Règles du débat**

* **Respect** : chaque participant.e doit écouter attentivement les autres et respecter le temps de parole de chacun.e sans interrompre leur prise de parole.
* **Temps de parole** : chaque joueur.se a (ou non) un temps limité (à déterminer au début du jeu) pour exprimer son point de vue lors de chaque tour de parole.
* **Tour de parole** : le débat se fait par tours de parole successifs. Une personne désignée (modérateur.rice) veille au bon déroulement des tours.
* **Écoute active** : les participant.es pratiquent l'écoute active, en reformulant et en reconnaissant les points de vue des autres avant de présenter leurs arguments.
* **Arguments fondés** : les joueur.ses peuvent essayer de fonder leurs arguments sur des faits, des expériences personnelles ou des exemples concrets impliquant autrui.
* **Non-jugement** : les opinions et expériences partagées ne sont pas là pour être jugées. Les participant.es s’engagent à maintenir un climat de bienveillance.
* **Droit de passer** : si un joueur ne se sent pas à l'aise pour répondre à une question, il peut choisir de passer son tour sans justification.

#### **4. Synthèse**

* **Résumé** : après chaque tour de débat, un.e participant.e (ou le ou la modérateur.rice) résume les points de vue exprimés et les traits les plus saillants (leçons tirées).
* **Retour d’expérience** : chaque joueur.se peut partager brièvement ce qu'il ou elle a appris ou comment a ressenti le débat.

#### **5. Clôture du jeu**

* Après un nombre prédéterminé de tours (fixé au préalable en fonction du temps disponible ou de la volonté des participant.es), une discussion finale est menée pour récapituler les points-clés et les apprentissages globaux du jeu.

Ces règles visent à garantir un débat structuré, attentionné et enrichissant pour toutes et tous les participant.es, en mettant l'accent sur l'écoute, le respect mutuel et l'apprentissage collectif.

**Déroulé de la partie**

1. Identification des rôles + lecture de la carte + pièce double face

Pour commencer, on tire une carte de situation. On répartit ensuite les rôles du ou de l’usager.e et du ou de la professionnel.le, puis on lance la pièce pour savoir si la situation sera analysée du point de vue de l’un.e ou de l’autre. Enfin, on distribue les roues.

1. Questions (phase 1) + réalisations des roues

Le ou la maître.sse du jeu (modérateur.rice) pose simultanément une première série de 5 questions en miroir à chacun.e des deux protagonistes (usager.e et professionnel.le). Pour chaque question, les protagonistes remplissent la roue en choisissant l’émotion qui correspond le plus à ce qu’ils ou elles ressentent.

|  |  |
| --- | --- |
| Usager.e du système de soins | Professionnel.le |
| 1. Est-ce que vous vous sentez à l’aise ? 2. Est-ce que vous vous sentez en état d’accepter ou de refuser ce que vous propose le.la professionnel.le ? 3. Est-ce que vous êtes en accord avec ce qu’il se passe ? 4. Est-ce que vous vous sentez capable de mettre fin à la consultation ? 5. Est-ce que vous vous sentez en confiance ? | 1. Est-ce que le ou l’usager.e est à l’aise ? 2. Est-ce que le ou l’usager.e est en état d'accepter ou de refuser ce que vous lui proposez ? 3. Est-ce que le ou l’usager.e est d’accord avec ce qu’il se passe ? 4. Est-ce que le ou l’usager.e peut mettre fin à la consultation ? 5. Est-ce que le ou l’ l’usager.e est en confiance ? |

1. Analyse de la roue

Le ou la protagoniste qui a été désigné.e par la pièce en début de partie (joueur.se 1) dévoile le résultat au dos de la roue et le ou la maître.sse du jeu lui demande de commenter rapidement l’échelle de couleur. Le ou la protagoniste qui n’a pas été désigné.e par la pièce (joueur.se 2) ne dévoile rien (mais reporte son échelle de couleur sur une carte)

1. Questions (phase 2)

Le ou la maître.sse du jeu reprend une par une les réponses du ou de la joueur.se 1.

|  |  |
| --- | --- |
| Usager.e du système de soins | Professionnel.le |
| 1. Qu’est-ce qui vous fait dire que vous vous sentez à l’aise ?   Sinon, que pouvez-vous faire pour y remédier ?   1. Qu’est-ce qui vous fait dire que vous vous sentez en état d’accepter ou de refuser ce que vous propose le ou la professionnel.le ?   Sinon, que pouvez-vous faire pour y remédier ?   1. Qu’est-ce qui vous fait dire que vous êtes en accord avec ce qu’il se passe?   Sinon, que pouvez-vous faire pour y remédier ?   1. Qu’est-ce qui vous fait dire que vous vous sentez capable de mettre fin à la consultation ?   Sinon, que pouvez-vous faire pour y remédier ?   1. Qu’est-ce qui vous fait dire que vous vous sentez en confiance ?   Sinon, que pouvez-vous faire pour y remédier ? | 1. Qu’est-ce qui vous fait dire que le ou l’usager.e est à l’aise ?   Comment pouvez-vous vous en assurer ?   1. Qu’est-ce qui vous fait dire que le ou l’usager.e est en état d'accepter ou de refuser ce que vous lui proposez?   Comment pouvez-vous vous en assurer ?   1. Qu’est-ce qui vous fait dire que le ou l’usager.e est d’accord avec ce qu’il se passe ?   Comment pouvez-vous vous en assurer ?   1. Qu’est-ce qui vous fait dire que le ou l’usager.e peut mettre fin à la consultation ?   Comment pouvez-vous vous en assurer ?   1. Est-ce que le ou l’usager.e est en confiance ?   Comment pouvez-vous vous en assurer ? |

À la fin de l’analyse de chaque question, le ou la maître.sse du jeu invite le ou la joueur.se 1 à formuler une demande au ou à la joueur.se 2.

Ex. : “Aimeriez-vous avoir plus de temps/d’informations….?”

1. Modifications de la roue en fonction des réponses données.

Après que le ou la joueur.se 1 se soit adressé.e au ou à la joueur.se 2 (et après l’échange entre les 2 protagonistes), le ou la maître.sse du jeu leur indique qu’ils ou elles peuvent choisir de conserver la réponse à la question correspondante sur leur roue ou de la modifier.

Rappel : la roue du ou de la joueur.se 1 est visible par tou.tes alors que celle du ou de la joueur.se 2 n’est visible que par celui-ci ou celle-ci.

On répète le processus pour chacune des 5 questions initiales.

1. Bilan du processus de réflexion sur la communication mise en place.

Le ou la joueur.se 2 dévoile enfin sa roue (comparaison avec la roue initiale).

Faire le bilan de la partie. Rappeler au cours d’une même consultation qu'il est important de s’assurer du consentement pour chacun des actes proposés en posant des questions aux usager.es.









