

# LE JEU DE L'ODYSSÉE DES MÉTIERS

## 1. LES OBJECTIFS DU JEU

Boris Cyrulnik neuropsychiatre qui a inventé le concept de « résilience » c'est-à-dire la capacité à s'en sortir malgré des événements douloureux de la vie dit en répondant à une journaliste du Monde :

*« Ce qui peut aider un jeune à prendre sa voie, c'est son pouvoir de rêve. Il faut ensuite se réveiller, bien sûr. Le rêve mène au réveil. Mais si un jeune arrive à rêver et à se mettre au travail, il pourra prendre une direction de vie »*

C'est très exactement ce que fait le jeu de l'Odyssée des Métiers

Ce jeu est un dispositif qui permet d'aider les joueurs à **élaborer des perspectives professionnelles** qui donnent une raison d'être, c'est un **puissant vecteur d'enrichissement de l'estime de soi** par la mise en lumière des qualités et des potentiels de chacun des joueurs.

Il se joue en **3 temps** et à quatre joueurs en présence d'un animateur formé (Il faut compter 4 heures de jeu).

**Dans un premier temps** les joueurs vont

- découvrir leurs qualités grâce aux cartes « Je suis » ou « j'ai le goût de »,
- exprimer ce qu'ils aiment faire grâce aux cartes « j'aime »,
- choisir des « terrains d'aventure » professionnelle qui les attirent grâce aux cartes « Mes terrains d'aventure »
- choisir des métiers qui leur parlent grâce aux cartes « métiers ».

**Le 2<sup>ème</sup> temps est un temps d'introspection.** Chaque joueur sur une table séparée des autres va étaler ses cartes pour faire des liens entre elles. Il rapprochera certaines de ses qualités de certaines de ses cartes j'aime, des métiers qui vont avec ainsi que des terrains d'aventure.

**Le 3<sup>ème</sup> temps :** chaque joueur accompagné par l'animateur, va exposer son jeu aux autres joueurs et répondra aux explicitations demandées par l'animateur.

**En reprenant ce que dit Boris Cyrulnik, ce jeu a le pouvoir de faire rêver dans les deux premiers temps, puis le 3<sup>ème</sup> temps correspond au réveil. Si en plus, ce réveil peut être accompagné par une institution comme Pôle emploi, il est à parier qu'il mènera le joueur à prendre une direction de vie.**

## **2. COMMENT SE PROCURER LE JEU ?**

Ce jeu se présente soit par boîte pour 4 joueurs, soit par boîte de 12 joueurs.

Il est vendu accompagné d'une mise en main qui permet de former les animateurs qui vont l'utiliser car **IL NE PEUT SE JOUER SANS UN ANIMATEUR OU UNE ANIMATRICE FORME(E)**. Cette formation dure 1 jour et demi séparés par un temps suffisamment long pour laisser le temps de s'expérimenter car la 2<sup>ème</sup> demi-journée est consacrée à des analyses de situations d'animation.

- Pour 4 personnes formées et un jeu de 4 joueurs avec livret de l'animateur et documents pour exploitation du jeu : 2200 € TTC
- Pour 12 personnes formées et un jeu de 12 joueurs avec livret de l'animateur et documents pour exploitation du jeu : 5500 € TTC

## **3. Faire appel à un animateur ou une animatrice référent (e) pour animer une session de jeu**

A partir de 4 joueurs, il est possible qu'une personne se déplace avec son jeu pour animer une session de jeu. Il faut compter 4 heures de jeu et une participation par joueur de 120€.

Chaque joueur recevra un document récapitulant son jeu en plus de la photo qu'il en aura prise. Il pourra ainsi « travailler » à approfondir ses connaissances avec l'aide de son professeur principal ou de ses parents ou de toute autre personne susceptible de l'informer et l'accompagner sur son projet

**Contact : Michèle SILLAM, 06 19 89 93 13, sillamichele@gmail.com**