

# PFH À SOLLY/DÈRE

*Expérimentez le précieux facteur humain  
par le jeu de rôle !*



## MALETTE PÉDAGOGIQUE

Dans PFH à Solly/Dère, nous avons recréé l'ambiance d'un projet collectif et citoyen et les processus qui se mettent en œuvre. Une part essentielle se joue en réunion à travers les méthodes utilisées et les relations nouées. Nous vous proposons, en jouant avec différents personnages, des rôles qui tournent et des aléas qui apportent de la complexité (la réalité dépasse en général la fiction), d'expérimenter le fameux PFH, Précieux Facteur Humain, comme socle de la coopération !

Ce jeu est guidé par un·e maître·sse du Jeu, qui vous accompagne tout au long de ce parcours périlleux !!!

Ce jeu est le prolongement des recherches actions réalisées par le MES (Mouvement pour l'Économie Solidaire) sur l'animation de dynamiques de coopération territoriale et des enjeux de la gouvernance collective.

Si aujourd'hui le besoin de coopérer devient une évidence pour de nombreuses personnes et de nombreuses organisations, mettre en acte des projets coopératifs appelle à prendre conscience de nos postures individuelles et des dynamiques collectives qui en résultent. Or, par notre histoire personnelle et collective, nous sommes conditionnés à développer notre individualité, à agir dans la concurrence et à reproduire des schémas sociaux. Pour coopérer, nous devons remettre en cause nos postures, souvent (re)créer les cadres de la confiance et de respect mutuel préalables à toute démarche coopérative et exercer notre humanité dans des contextes toujours changeants, mais souvent contraints.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

À la fin du jeu, les joueur·ses auront :

- ✎ Éprouvé la richesse et la conflictualité du facteur humain dans un projet collectif.
- ✎ Découvert plusieurs initiatives solidaires qui répondent à des besoins sociaux construits par et pour celles et ceux qui en ont besoin.
- ✎ Découvert et travaillé la relation entre le “je” et le “nous” en acte dans les projets collectifs.
- ✎ Découvert et approfondi la dimension relationnelle et la dynamique collective qui fondent la coopération (complexité, relationnel, place des émotions dans la réactivité, diversité, gouvernance).

Concrètement, pendant le jeu, les joueur·ses :

- ▷ Acquièrent des connaissances sur 1 ou 2 initiatives solidaires (découverte ou approfondissement).
- ▷ Incarnent un personnage situé socio-économiquement, ayant une personnalité qui s'exprime via des talents (avec leur part d'ombre...).
- ▷ Tentent de réaliser des objectifs individuels et sociaux plus ou moins explicites, rationnels pour chaque réunion.
- ▷ Tentent de réaliser des objectifs collectifs.
- ▷ Observent et analysent le processus relationnel de rencontre et les résultats obtenus.
- ▷ Pratiquent l'enchaînement logique pour aboutir à une prise de décision collective en minimum 3 étapes :
  - Pendant la réunion n°1 d'information-diagnostic, les participant·e·s partagent un diagnostic, des représentations communes, un langage commun et amorcent des conditions favorables à la confiance.
  - Pendant la réunion n°2 “créativité- débat”, les participant·e·s partagent des idées pour commencer à établir une conviction commune qui aboutira à la raison d'être du projet, à la recherche d'une initiative solidaire qui réponde collectivement à leurs besoins.
  - Pendant la réunion n°3 “décision”, les participant·e·s tentent de prendre une décision au consensus où chacun·e s'implique et se sente pris·e en compte pour se mobiliser dans le projet, prêt·e à contribuer à l'élan commun, en éprouvant un sentiment d'utilité individuelle dans la réussite du projet collectif.

## MODALITÉS DU JEU

**Nombre de joueur·ses :** 5 à 6 + 1 maître·sse de jeu

**Temps de jeu :** 1H30, suivi de 30 min de débriefing

**Contexte du jeu :** Au village Solly/Dère, des habitant·es, des décideur·ses et des acteur·ices socio-économiques (associations, entreprises, habitant·es, travailleur·ses, collectivités locales) souhaitent créer un projet commun. Pour cela, chaque joueur·se va incarner un personnage avec un talent particulier et participer à 3 réunions clés de la réalisation d'un projet. Chacun·e va devoir réaliser des objectifs individuels tout en devant collectivement atteindre le projet commun.

## Matériel du jeu :

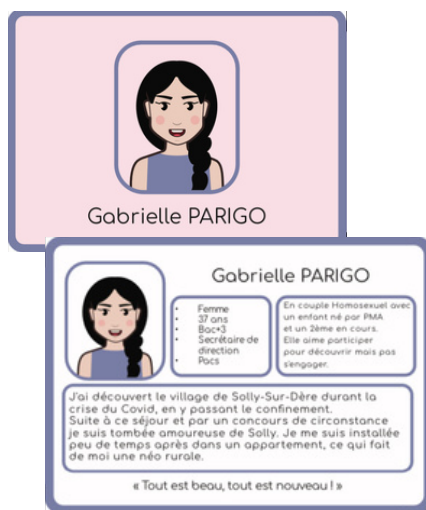


### 1 écran de maître·sse du jeu en format paysage comprenant

- un côté externe visible par les joueur·ses avec le parcours pour le projet collectif et un visuel du village
- un côté interne pour le·la maître·sse du jeu avec tous les éléments indiqués de manière chronologique pour assurer le bon déroulement du jeu

### 1 chevalet personnage par joueur·se

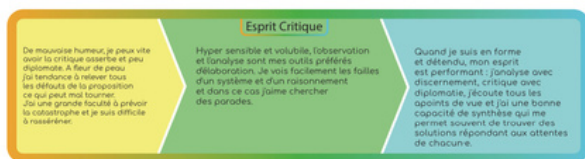
Il permet de positionner sa carte profil CSP, sa carte rôle et sa carte talent. L'ensemble permet de mettre en scène la complexité du facteur humain (inspirée de cas réels et d'anecdotes réelles ou réalistes).



### La carte profil socio-économique du personnage

Une carte recto-verso, visible côté privé et côté public, qui indique :

- prénom, nom et trombi (dessiné)
- genre : non binaire, homme, femme
- couleur de peau : blanche, racisée (origine de la génération précédente)
- âge : 29, 32, 37, 54, 64 et 69 ans
- situation conjugale et familiale :
  - célibataire, pacsé, union libre
  - parent isolé, couple homo, famille à 2 enfants de tel et tel âge
- situation professionnelle : métier (en activité/chômage avec ou sans droit, retraite...)
- verbatim, témoignage, devise qui synthétise le vécu du personnage
- statut dans le village



### La carte Talent

Elle décrit une aptitude à partager au monde, avec 3 niveaux d'expression en fonction du nombre de points d'énergie :

- Excès de talent (0 à 2), la part d'ombre du talent, qui quand il s'exprime trop fortement peut générer de la frustration
- Talent médian (3 à 5)
- Talent en brillance (6 à 7), la part de lumière du talent, qui s'exprime avec finesse et pertinence, dans un équilibre parfait

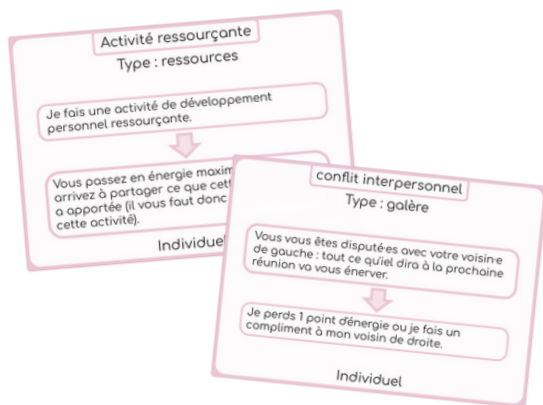
### La carte "Rôle"

Cette carte Rôle est modifiée à chaque réunion. Elle donne un rôle au joueur·se, et un objectif individuel à réaliser qui permet de gagner ou perdre des points d'énergie individuels.

La carte ANIMATEUR·ICE est une carte rôle particulière, plus grande, elle contient plus d'informations pour aider le·la joueur·se à se projeter dans son rôle :

- Recto : plusieurs possibilités d'animation de la réunion
- Verso : éléments d'autoévaluation de la réussite de la réunion pour évaluer le nombre de points gagnés collectivement





## Des cartes Événements

Elles interviennent entre les réunions 1 et 2 et 2 et 3 : elles sont soit individuelles soit collectives et de deux types (ressources ou galères). Elles donnent des points d'énergie (pour agir sur la personnalité) ou elles en retirent, l'effet de la carte événement s'applique, soit dès qu'elle est tirée, soit pendant la réunion qui suit.

Il existe également du matériel spécifique par réunion :

### RÉUNION 1

3 à 5 pièces d'information (journal, article de presse, publicité,...)  
1 feuille A4 "diagnostic partagé"  
1 feuille A4 de diagnostic idéal pour donner des billes pour l'autoévaluation

### RÉUNION 2

1 feuille créativité  
1 ou 2 pièces d'information

### RÉUNION 3

Des cartes "expériences passées sur la prise de décision collective"

## DÉROULÉ DU JEU

Le but du jeu est de **créer une initiative dans le village de Solly/Dère, qui répondent à un besoin de biens ou de services des habitants**. Ils doivent obtenir le maximum de points collectifs pour atteindre le Précieux Facteur Humain. Les joueurs vont donc devoir agir et décider collectivement pour parvenir à la création de cette initiative en participant à 3 réunions clé de la création de ce projet.

Pour cela, chaque joueur va incarner un personnage avec ses caractéristiques socio-économiques, son talent et ses humeurs et participer à 3 réunions clés de la création de ce projet :

1. Informer et faire émerger un besoin,
2. Intelligence Collective, construire des possibilités de solutions
3. Décider collectivement les modalités de prise de décision qui permettrait de valider la solution à mettre en place.

Pour vivre le "précieux de facteur humain", chacun-e va devoir incarner son personnage avec son talent selon son niveau d'énergie (lié aux aléas) et réaliser simultanément à chaque réunion :

- des objectifs individuels
- des objectifs collectifs

“  
Au vu des premières expérimentations du jeu, vous risquez d'abord de bien rigoler, puis de galérer à animer et enfin de comprendre 2 ou 3 trucs des dynamiques de réunion !  
”