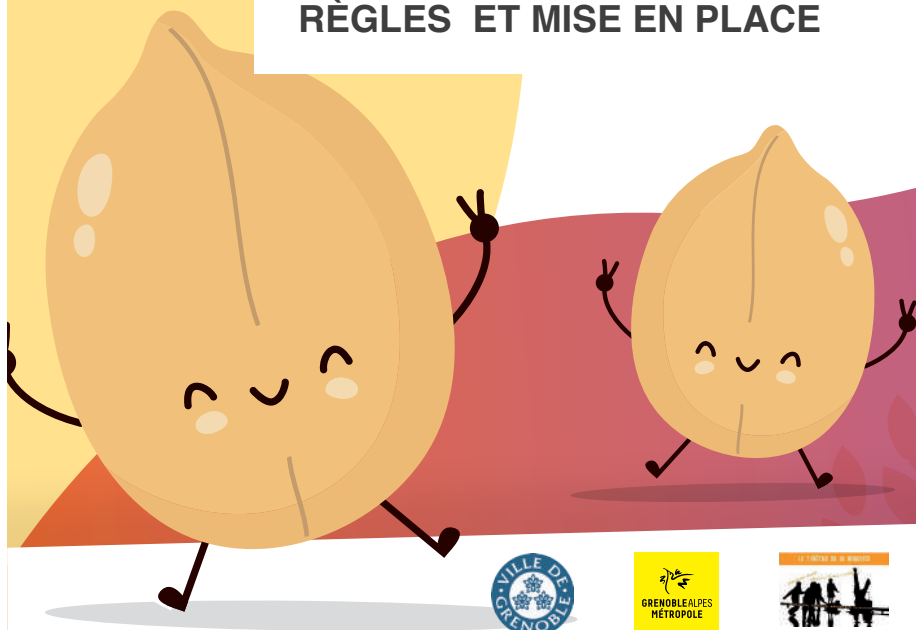




# LE JEU DE LA CACAHUÈTE DANS VOTRE STRUCTURE

RÈGLES ET MISE EN PLACE



Initiation  
informatique et  
internet à partir  
de 50 ans



## **PRINCIPE**

Dans le cadre du mois de l'accessibilité, le jeu de la cacahuète valorise les petits gestes attentionnés bienveillants et désintéressés. Les personnes sont invitées à la créativité pour fabriquer un poème, un dessin, une fleur, une image...

### **Les structures participantes :**

Toutes les structures de la métropole, Maisons des Habitant·es, associations de quartier, les écoles primaires ou collèges, les établissements pour personnes âgées.

La liste des structures est consultable sur le site du mois de l'accessibilité et au sein des lieux participants.

### **CE QUE ÇA IMPLIQUE POUR VOTRE STRUCTURE :**

- une ou plusieurs personnes référentes de l'action «le.s facilitateur.s»
- un espace dédié au jeu comportant l'affichage, une table avec les règles et fiches d'inscription, etc.
- 7 semaines (4 semaines d'inscriptions, 3 semaines de jeu) pendant lesquelles l'accueil gère les inscriptions et la réception des surprises des colibris.

## **RÈGLES DU JEU**

Participant.e.s : dès 6 ans et sans limite d'âge

Inscriptions : dès le 28 septembre 2020

Durée du jeu : 3 semaines du 24/10/20 au 15/11/20

Objectif : offrir ou recevoir des petites attentions... sans dévoiler son identité !

Déroulement du jeu : la personne choisit son rôle, cacahuète ou colibri. Elle peut être les deux ! Elle remplit la fiche d'inscription puis la donne à l'accueil. Il faut bien qu'elle renseigne un pseudonyme pour assurer l'anonymat de chacun·e.

### **LA CACAHUÈTE :**

«Si vous souhaitez être choyé·e, ce rôle est pour vous ! Nous vous invitons à découvrir ce que votre colibri vous a concocté, sur les trois semaines, dans la boîte «surprises». Vos petites attentions porteront votre pseudonyme.»

### **LE COLIBRI :**

«Vous êtes créatif ? Vous aimez surprendre ? Ce rôle est pour vous ! Durant trois semaines, faites plaisir à votre cacahuète de manière créative et bienveillante\*.

Quelques exemples pour vous inspirer : une bouture de plante, un petit mot gentil, un poème, une boîte en origami, la recette ancestrale de famille, le coin à champignons gardé secret depuis tout ce temps.

\*argent, nourriture ou objets coûteux sont proscrits.

**Vous serez recontacté·e à la fin des inscriptions pour connaître le pseudonyme de votre cacahuète.»**

# EXEMPLE DE PARCOURS JOUEURS

## «JOUEUR» COLIBRI :



Tiffany prend connaissance du jeu grâce aux affiches à l'entrée de la MDH Chorier Berriat. Elle se renseigne sur les règles et les rôles dans le coin «jeu de la cacahuète» dans le hall d'accueil.

Tiffany décide de devenir colibri, elle remplit une fiche d'inscription (présente sur la table) lui demandant ses coordonnées (email, téléphone, prénom) et de s'attribuer un pseudonyme pour garder son anonymat et de choisir entre cacahuète et colibri ou les deux. Elle choisit «Tirifi» comme pseudo et coche «colibri».

Elle rend la fiche d'inscription à l'accueil. On lui dit qu'elle sera recontactée soit par email soit par téléphone pour connaître le pseudonyme de sa cacahuète. Une semaine plus tard, Tiffany reçoit un appel qui lui dit que sa cacahuète s'appelle «Mouchou».

Chaque semaine Tiffany dépose, à la MDH Chorier Berriat, dans la boîte prévue à cet effet une petite attention pour sa cacahuète. Chacun de ses «cadeaux» est étiqueté par ses soins «pour Mouchou, de la part de Tirifi». Tiffany pourra si elle le souhaite participer au show final (voir p.8) pour rencontrer «Mouchou».

## «JOUEUR» CACAHUÈTE :



Enzo prend connaissance du jeu par le biais d'une amie. Il se rend à la MDH Chorier Berriat, dans le coin «jeu de la cacahuète» qui se trouve dans le hall d'accueil. Il prend connaissance des règles. Il aimerait devenir une cacahuète.

Il remplit une fiche d'inscription (présente sur la table) lui demandant ses coordonnées (email, téléphone, prénom) et de s'attribuer un pseudonyme pour garder son anonymat et de choisir entre cacahuète et colibri ou les deux. Il choisit «Mouchou» comme pseudo et coche «cacahuète». Il rend sa fiche d'inscription à l'accueil.

On lui dit de passer chaque semaine à la MDH pour récupérer son «cadeau» dans la boîte dédiée. La semaine suivante Enzo trouve dans la boîte un petit présent avec mentionné dessus «pour Mouchou, de la part de Tirifi». Enzo pourra s'il le souhaite participer au show final (voir p.8) pour rencontrer «Tirifi».

# MISE EN PLACE DU JEU :

## **Matériel et communication joints à cette brochure explicative :**

- Une affiche de communication A3
- Une affiche de règles A3
- Les règles «petit format» A5, à mettre en libre service
- Les fiches d'inscription A5, à mettre en libre service
- Une fiche de suivi des inscriptions (pour le «facilitateur»)

## **Matériel à prévoir :**

- Un espace dédié pour l'affichage et les fiches en libre service
- Une table (pour le libre service)
- Stylo en libre service (si conditions sanitaires favorables)
- Une boîte pour recevoir les «cadeaux»

## **Les facilitateurs :**

Ils sont les référents des structures et gèrent les inscriptions au jeu. Ils communiquent sur le jeu dans leur structure et participent à la réunion de préparation du jeu. Ils organisent le jeu dans leurs structures en lien avec la mission accessibilité. Ils sont garants des règles.

## **Inscriptions :**

Les inscriptions des participant·e·s se font du 28 septembre 2020 au 26 octobre 2020. Deux façons de s'inscrire :

- les «facilitateurs» communiquent sur le jeu et peuvent inscrire des personnes avec leur accord.
- les participant·e·s remplissent la fiche d'inscription dans le coin «jeu de la cacahuète et du colibri» et donne la fiche à l'accueil.

Penser à limiter le nombre de participant·e·s en fonction de l'envie et/ou de la charge de travail.



Une fois les fiches d'inscription reçues à l'accueil de la structure (ou le lieu dédié), les conserver en deux piles distinctes (une pile cacahuète, une pile colibri) le temps des inscriptions.

A chaque réception d'une fiche d'inscription, annoter les informations sur la «fiche de suivi des inscriptions».

Quelques jours avant le début du jeu, chaque fiche «colibri» est attribuée, au hasard, à une fiche «cacahuète». Chaque colibri et cacahuète sera contactée soit par email soit par téléphone par le «facilitateur» pour les informer de leur binôme secret. On pourra rappeler le fonctionnement du jeu le cas échéant.

## **Pendant la phase de jeu :**

Le jeu pour les participant·e·s commence le 26 octobre et fini le 13 novembre. Les colibris passent une fois par semaine pour déposer leurs petites attentions dans la boîte dédiée à cet effet. Attention, le colibri doit impérativement écrire le pseudonyme de sa cacahuète sur son cadeau. Les cacahuètes passent quand elles le veulent pour regarder dans la boîte si elles ont reçu leurs petites attentions.

Le rôle du facilitateur pendant la phase de jeu est de surveiller à son bon déroulement, d'informer les joueurs, etc.



## LE SHOW FINAL :

Le 21 novembre dans le salon de réception de l'Hôtel de Ville de Grenoble : rencontre entre les participant·e·s, témoignages de celles et ceux qui souhaitent partager leurs expériences, leurs émotions. Moment de partage poétique et musical, d'anecdotes, de ce qui a été vécu pendant les semaines de jeu.

Cette fête clôturera le mois de l'accessibilité. A partir de 15h les participant·e·s pourront se rencontrer, raconter quelles stratégies ont été utilisées pour passer inaperçu, les émotions ressenties, les expériences vécues.

Les participant·e·s qui souhaitent faire connaissance sont invités à participer au final du jeu le 21 novembre de 14h à 17h. Ils seront accueillis par les artistes de La Marmite qui orchestreront, en musique et en poésie, les émotions et le suspens lors de la rencontre.

