

L'oie à la recherche de sa voie

Concept du jeu: L'atelier proposé s'inspire du jeu de l'oie. Il a pour but d'amener les participant·e·s à vivre et traverser les moments clés d'un parcours professionnel, avec ses étapes charnière et ses aléas. Chacun de ces événements suscite des émotions variées, voire contrastées suivant la manière dont la personne les approche et les traverse. Par exemple, un changement d'emploi peut être source de stress et d'anxiété, mais aussi une occasion de se reconstruire et de vivre des émotions positives, comme de la sérénité et de la joie.

Contenu ludique : Les participant·e·s auront à parcourir un cheminement professionnel, à partir de l'école et jusqu'à la retraite. Tout au long de ce parcours, elles et ils vont devoir traverser des étapes de carrière – comme l'insertion professionnelle, des épisodes de chômage, une réorientation, des interruptions ou des promotions – qui vont accélérer ou ralentir leur cheminement professionnel. Pour certains de ces épisodes, elles et ils vont devoir tirer une carte qui les amènera à avancer ou à reculer dans le jeu, suivant l'émotion qui y est associée.

Pour jouer à ce jeu, il vous faut :

- Le jeu de plateau de l'oie à la recherche de sa voie (format pdf à imprimer en A3)
- Les cartes à tirer (format pdf à imprimer, puis couper)
- un dé
- un pion pour chaque joueur

Le but du jeu:

- Atteindre la case "retraite heureuse" se trouvant à la fin du parcours, mais avec l'obligation d'arriver pile sur cette case. Au cas où le joueur fait un score au dé supérieur au nombre de case le séparant de la victoire, il devra reculer d'autant de cases supplémentaires. Il faut être minimum 2 joueurs et maximum 6 joueurs.
- Durée : environ 30 minutes

Commencer une partie de jeu de l'oie:

- Chaque joueur joue chacun son tour en lançant le dé. Suivant le nombre ou chiffre obtenue, le joueur avance son pion case par case.

Les règles à respecter:

- Certaines cases sont vides, alors que pour d'autres il faut tirer une carte sur laquelle figure la même image, la lire à haute voix, et suivre les instructions de la carte.
- Arrivée au niveau de la case n°4, vous pouvez emprunter soit le chemin qui va tout droit (voie gymnase) ou prendre le chemin qui tourne (voie formation professionnelle, CFC). A vous de faire un choix.
- Lorsqu'on atterrit sur les cases « STOP », il faudra s'arrêter de toute manière (quelque soit le chiffre indiqué par le dé) et tirer la carte correspondant à la case « STOP ». En tout, il y a trois types de cartes STOP.

- Les trois cases (en dehors du parcours) à droite du plateau de jeu sont des aires de repos.
- Il y a deux boucles sur le passage. Si on atterrit sur les cases « fermeture de l'entreprise » ou « changer de métier », on doit traverser la boucle dans le sens indiqué par la flèche puis continuer le parcours une fois que le tour de la boucle est effectué.

Messages clés du jeu:

- Les parcours professionnels de nos jours ne sont pas linéaires.
- Des événements de vie positifs ou négatifs peuvent impacter notre parcours.
- Un même événement peut être vécu différemment : à titre d'exemple, la naissance d'un enfant peut avoir un impact positif sur le parcours professionnel de la personne (très motivée au travail) ou, au contraire, elle peut également empêcher la personne de se consacrer entièrement à sa carrière (réduction du temps de travail).
- Mais malgré tout, vous avez le choix. Vous êtes maître de votre destin. Vous seul décidez si vous voulez suivre la voie du gymnase ou celle de la formation professionnelle en fonction de vos préférences. A tout moment, vous pouvez décider de changer de métier p.ex.
- Finalement, n'oubliez pas que vous n'êtes pas seul. A chaque étape de la vie, vous pouvez demander aide et conseil à des personnes (famille, amis, professionnels) pour y voir plus clair.