

REMIXER
LES MÉDIATIONS
NUMÉRIQUES

CROISER LOCALEMENT
LES MONDES DES
MÉDIATIONS SOCIALES
ET NUMÉRIQUES

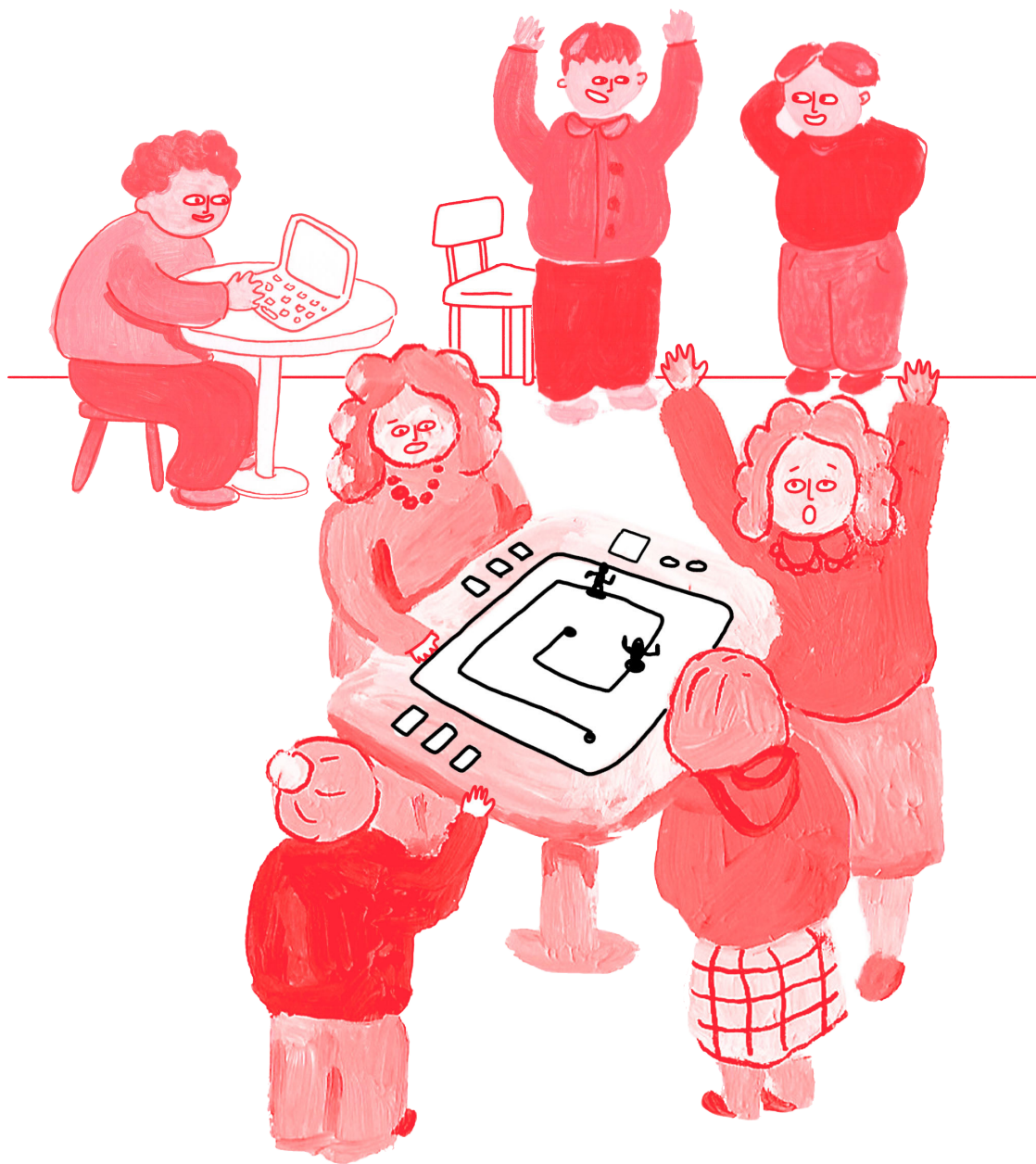
CO-CONSTRUIRE
ET TESTER DES
SOLUTIONS RÉPLICABLES

BREST

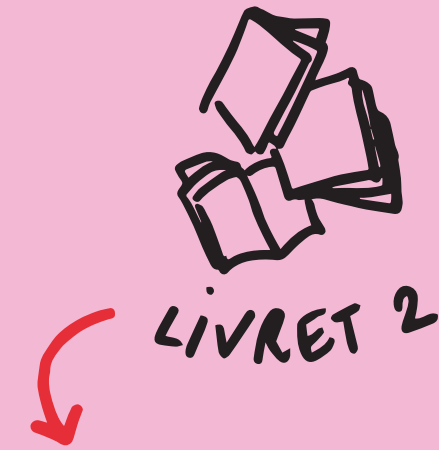
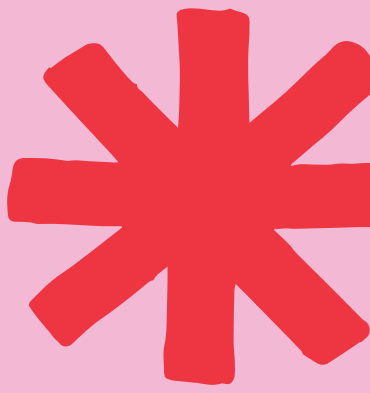
Livret 2

Numeri Parkour

POUR AGIR SUR L'ACCÈS AUX
DROITS, LE NON-RECOURS ET
L'INCLUSION NUMÉRIQUE COMME
CONDITION D'INCLUSION SOCIALE
ET D'EXERCICE DE SA CITOYENNETÉ



SOMMAIRE



LES PROTOTYPES DU MEDNUM REMIX, LIVRETS D'EXPÉRIMENTATION ET TECHNIQUE

Chaque prototype a son propre livret d'expérimentation, structuré de cette manière :

- 4 L'intention
- 6 La description
- 14 Comment l'utiliser ?
- 18 La vie du prototype :
de l'idée à l'expérimentation sur sites
- 20 Livret technique

Numéri Parkour

L'intention



Parlons de l'accès aux droits !
#ludique
#pédagogie active



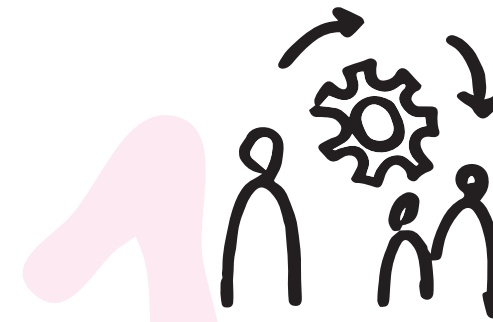
C'est quoi ?
C'est un jeu de plateau pour quatre joueur.euses, menés par un.e maître.sse du jeu. Les joueur.euses incarnent de jeunes adultes désireux d'accéder à une vie stable. Pour y parvenir, ils devront réaliser différentes démarches administratives, tout en maîtrisant leur jauge de stress limitée. Attention au burn out !

NumériParkour est un **objet ludique, support à débat**. Si NumeriParkour invite à jouer, son véritable objectif est d'amener les joueur.euses à réfléchir sur l'accès aux droits et à l'inclusion numérique. L'idée est de **sensibiliser aux blocages rencontrés lors de démarches administratives en ligne**, tels que l'obtention de son RSA ou la recherche d'un emploi.

Ses atouts : sa forme ludique et volontairement collective suscite l'émotion et facilite l'échange de points de vue.



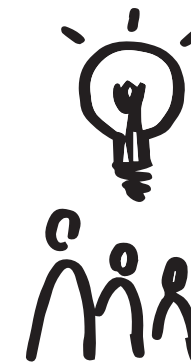
Les joueur.euses peuvent être :



Des **décideur.euses**, qui pourront prendre conscience des améliorations à apporter aux procédures qu'ils.elles construisent, en développant une perception plus fine de la réalité et des constructions de remédiations nécessaires.



Des **travailleur.euses sociaux**, expert.es des difficultés rencontrées par les usager.ères qu'ils accompagnent et eux-mêmes soumis à des contraintes organisationnelles. L'expérience invitera à faciliter les procédures afin d'augmenter le recours aux droits.



Des **usager.ères** des services administratifs en ligne. Ils sont les véritables expert.es des difficultés qu'ils rencontrent. Ce jeu leur permettra d'échanger sur leurs parcours et de partager leurs astuces.



Des **collègues** à sensibiliser dans le cadre d'une formation sur un droit en particulier. Jouer ce scénario élaboré du point de vue de l'utilisateur.trice leur permettra d'échanger sur l'adaptation de leurs pratiques d'accompagnement.

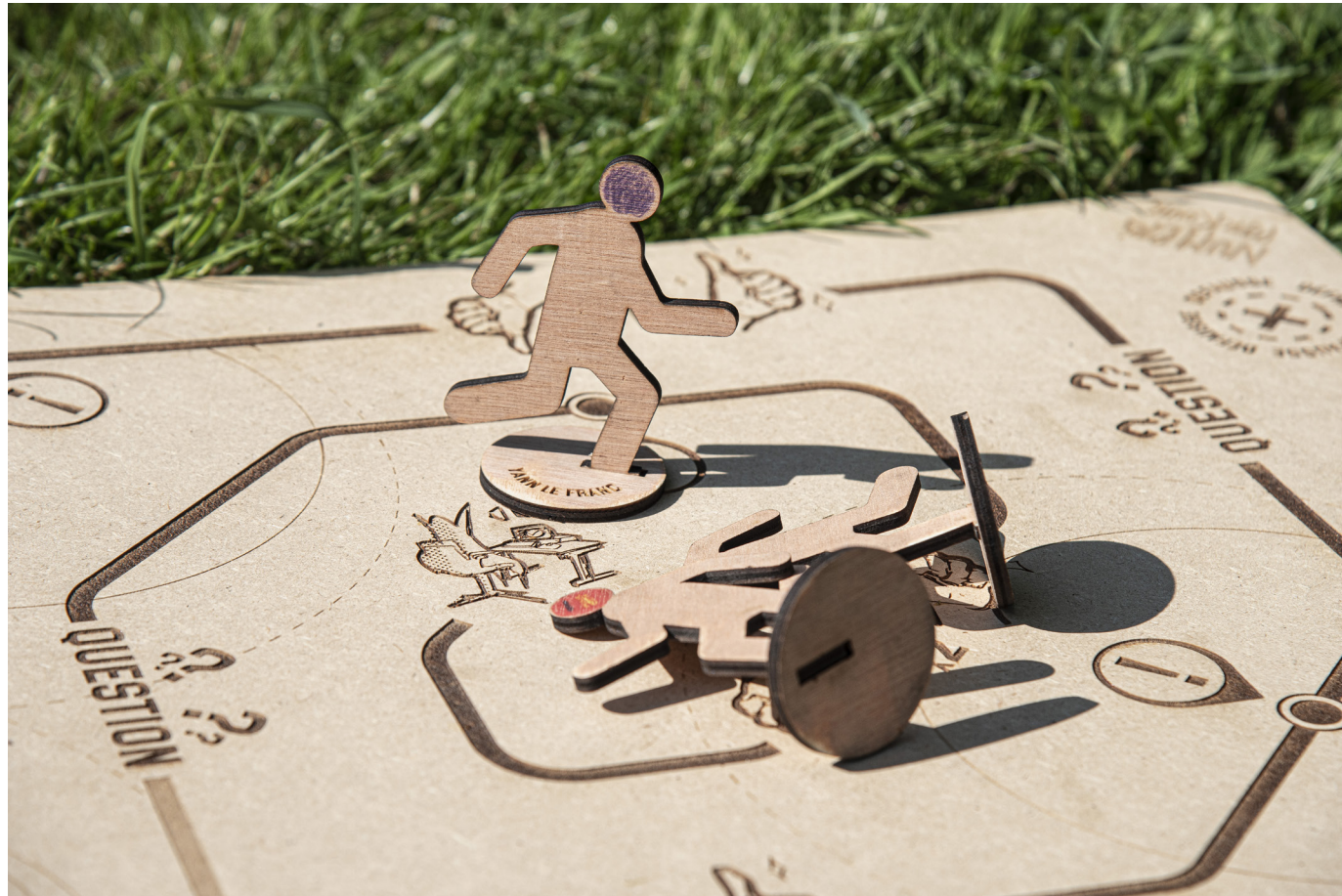


De **futurs bénéficiaires** qui pourront, sous forme ludique, prendre conscience du parcours qui les attend.



Ce jeu est donc adaptable à une diversité de situations, d'objectifs et de publics. En outre, le matériel de jeu nécessaire à son utilisation est **facile à imprimer** (A4) et à **transporter** (peu volumineux).

La description



Un plateau de jeu

Imprimé sur papier en format A2 ou A3, il comporte 11 cases et deux emplacements “cartes” :

- une case Point de départ
- trois cases Question
- trois cases Évènement
- trois cases Aléas de la vie
- une case Arrivée
- un emplacement pour la défausse des cartes Équipement
- un emplacement pour la défausse des cartes Aléas de la vie



Quatre cartes Personnages

Illustrées sous la forme d'une carte d'identité, chaque carte précise le nom, le prénom et l'âge du personnage, ainsi que les équipements matériels et le niveau de stress dont il dispose en début de partie.

Exemple : le personnage Djony Akkaria, âgé de 16 ans, débute la partie avec un téléphone et deux points sur sa jauge de stress.

Chaque joueur choisit son personnage en début de partie.

Quatre pions

Chaque personnage est incarné par un pion. Les pions représentent un bonhomme non genré, en mouvement et en deux dimensions. Sur la base de chaque pion est inscrit le nom du personnage correspondant.

Pendant la partie, les pions permettent de matérialiser l'avancement des joueurs sur le plateau.



Les cases du plateau

Trois cases Question

Lorsqu'un.e joueur.euse tombe sur une case Question, le ou la maître du jeu lui pose une question à choix multiples. Le joueur ou la joueuse doit y répondre. Si c'est réussi, iel reste sur place, sinon recule.

Exemple de question : Vous changez d'adresse, quelles démarches sont à faire vis-à-vis de votre CNI ?

1. Appeler la mairie
2. Aller à la préfecture/sous-préfecture et faire la procédure L-412
3. Aucune démarche
4. Faire une attestation de changement d'adresse via votre mairie sans changer celle présente sur votre carte



Trois cases Aléas de vie

Lorsqu'un.e joueur.euse tombe sur une case Aléas de vie, iel pioche une carte Aléas de vie. Il peut s'agir de :

- un événement : le personnage vit un événement particulier (stage non rémunéré, navigateur incompatible, filière qui recrute, job de rêve, etc.)
- un malus : le personnage voit ses capacités affaiblies (anti-dépresseur, CNI périmé, perte de documents, boîte qui brûle, etc.).
- un avantage : le personnage bénéficie d'un coup de pouce (piston, super médiateur, etc.).

L'aléas de vie s'applique immédiatement.



Trois cases Événement

Lorsqu'un.e joueur.euse tombe sur une case Événement, le ou la maître du jeu lui adresse une action dont la réalisation requiert différents documents administratifs. Si le joueur ou la joueuse a en sa possession les documents requis, iel reste sur place, sinon recule.

Exemple d'action : "Pour votre premier rendez-vous avec la mission locale, vous avez besoin de deux documents administratifs accessibles en ligne. Votre carte nationale d'identité et votre carte vitale. Les avez-vous en votre possession ?"



Les éléments de jeu

Cartes Équipement

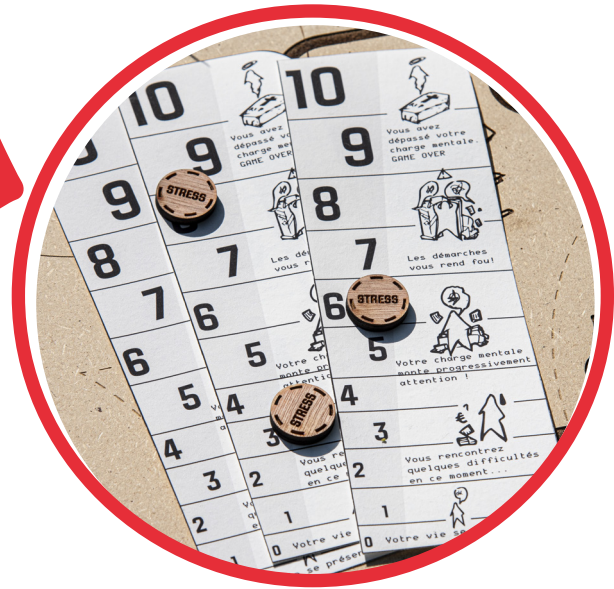
À chaque tour, les joueur.euses commencent par piocher une carte Équipement, qu'iels conserve en main pour la suite de la partie.

Sur chaque carte Équipement figure le nom et l'image d'un outil (téléphone portable, ordinateur, archive papier, etc) ou d'un document administratif (carte nationale d'identité, carte vitale, contrat de travail, etc).



Jauge de stress

Chaque joueur.euse dispose d'une jauge de stress, graduée de 0 à 10. Chaque joueur.euse débute la partie avec un niveau de stress donné (qui varie en fonction du personnage joué). A chaque tour, iel peut gagner ou perdre des points de stress. Si la jauge de stress d'un.e joueur.euse atteint ou dépasse le niveau 10, iel est hors jeu.



Les points de réputation

Matérialisés sous la forme de petits jetons ronds, les points de réputation sont distribués par le ou la maître du jeu, à tout moment et à sa discrétion.

Exemples : Quand le ou la maître du jeu estime qu'un joueur ou une joueuse a brillamment franchi une épreuve, apporte la démonstration d'une technique de contournement, fait preuve de solidarité, encourage la collaboration, apporte un élément de connaissance au groupe...





Comment l'utiliser ?

Le prototype NumériParkour comporte **un seul scénario de jeu**, intitulé “Traverser la rue” en référence à une phrase apocryphe d’Emmanuel Macron :

“**Je traverse la rue et je vous trouve un travail.**”

Emmanuel Macron

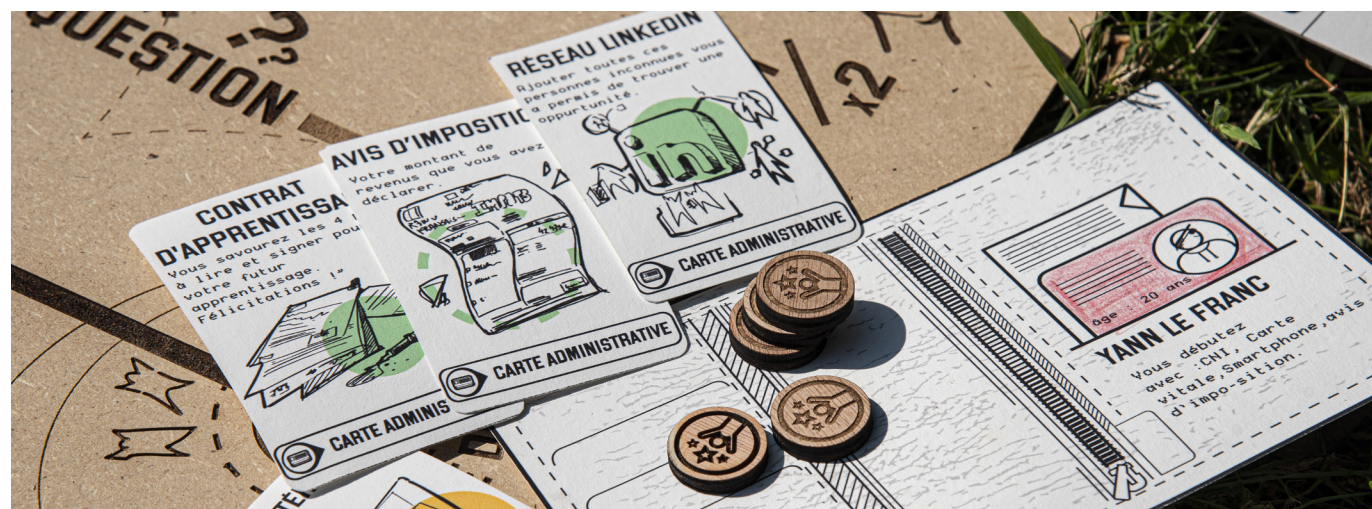
Il porte sur le parcours des jeunes vers le premier emploi via les missions locales. C’est l’occasion de vivre et de réfléchir aux difficultés rencontrées par les moins de 20 ans, dans leur quête émancipatrice du contrat de travail. Selon le personnage que vous incarnerez, vous serez plus ou moins équipés au début de la partie. Cette iniquité illustre les inégalités de l’avoir et du capital social ou culturel. Le déterminisme sociologique et l’inégale répartition des capacités d’apprentissage se traduisent par des bonus ou des malus inscrits sur votre fiche de personnage. Au travers du jeu, c’est l’occasion pour les usager.ères, comme pour

les travailleur.euses sociaux qui les accompagnent, de prendre conscience des obstacles qui se dressent devant les jeunes dans leur NumeriParkour, d’en discuter pour les anticiper, d’élaborer des stratégies de contournement et de construire des solutions.

D’autres scénarios peuvent être élaborés : sur la préparation de sa retraite, la demande du RSA, la recherche d’un travail ou d’un logement, l’inscription à Parcoursup, etc.

La construction d’un scénario se fait en groupe à partir d’un recueil de récits de vie des joueur.euses (approche ethnographique). Les joueur.euses peuvent être : des usager.ères expert.es des difficultés qu’ils rencontrent dans leurs démarches administratives en ligne ; des professionnel.les expert.es des difficultés rencontrées par ces usager.ères qu’ils accompagnent et qui sont eux-mêmes soumis à des contraintes organisationnelles.

À partir de ces récits de vie collectés, le ou la maître du jeu accompagne les joueur.euses dans l’élaboration du scénario. Ce dernier est composé de cartes (personnages, outils, pièces administratives, malus, avantages), de questions à choix multiples et d’événements.



Les différentes étapes

Première étape : écrire le scénario

La logique de jeu de NumériParkour repose sur un scénario, élaboré selon une méthode ethnographique, **à partir du recueil de récits de vie**. Étape préalable indispensable à la préparation du jeu, l’écriture du scénario constitue un exercice en soi, vertueux pour le groupe d’usager.ères qui contribuent. Il permet d’orchestrer un partage d’expériences et une réflexivité collective sur les difficultés rencontrées.

Remarque : Le scénario est à priori construit du point de vue des usager.ères des services administratifs en ligne. Il est aussi envisageable de construire un scénario du point de vue des professionnel.les ; dépendamment du profil de joueur.euses visé.es et de votre intention pédagogique.

Deuxième étape : adapter les cartes, les événements et les questions

Exemples : Les cartes Profils et Doc administratifs diffèrent selon que le scénario porte sur une démarche d’inscription à Parcoursup ou de préparation à la retraite.

Chaque scénario comporte cinq types de cartes : les cartes Administrative, Outil, Malus, Avantage, Événement et Personnage. Il est également composé d’événements et de questions adressées par le ou la maître du jeu, lorsque les joueur.euses tombent sur une case Question ou piochent une carte Événement.

Selon le scénario élaboré, les cartes, événements et questions construites pour le scénario de base peuvent nécessiter une adaptation. Des cartes vierges et une banque d’illustrations ont été développées pour faciliter l’édition de nouveaux scénarios (cf : livret technique NumeriParkour).

Les différentes étapes

Troisième étape : imprimer les pièces du jeu

Selon les usages projetés (fréquents ou occasionnels, sur place ou en mobilité) et les équipements disponibles (imprimante standard ou grand format, découpeuse laser), les différents éléments du jeu peuvent être fabriqués **en papier ou en bois**, en format A3 ou A2.

Le ou la maître du jeu guide les joueur.euses, explique les règles, donne le rythme, mais surtout, iel crée le décor, l'ambiance et facilite ainsi les prises de parole et témoignages des joueur.euses.

Car selon le profil des participant.es et le contexte de la partie de jeu, les échanges pourront viser une prise de conscience sur les difficultés des démarches administratives en ligne, une amélioration des pratiques des professionnel.les, de l'entraide entre usager.ères, etc.

Être maître du jeu implique d'embarquer les quatre joueur.euses, d'être **partial.e** et aussi parfois **d'improviser** et **d'adapter les règles du jeu**.

Quatrième étape : entrer dans la peau d'un.e Maître du jeu

Ce jeu est avant tout un prétexte à l'échange des points de vue pour une perception plus fine de la réalité et des constructions de remédiation. Dans cet esprit, les règles ne sont pas à prendre au pied de la lettre.

Cinquième étape : installer le jeu

Avant de lancer la partie, il convient de préparer le plateau de jeu :

1. De chaque côté du plateau, disposez une carte personnage et son pion.
2. À côté de chaque carte Personnage, posez une barre de stress et son point marqueur.
3. Prenez connaissance de chaque carte Personnage, dotez-les des équipements prévus (cartes Outils, cartes Administrative) appliquez les éventuels avantages / malus.
4. Faites un tas avec les cartes Equipements (cartes Outil + cartes Administrative).
5. Faites un tas avec les cartes Aléas de la vie (cartes Avantages + cartes Malus + carte Événement).

Sixième étape : animer le jeu

Le ou la maître du jeu lance la partie, en expliquant le scénario. Par exemple : « Dans ce scénario vous vivez le parcours de jeunes à la recherche d'un emploi ou d'une formation ». Iel demande ensuite à quatre joueur.euses d'incarner les personnages présentés sur les cartes posées devant eux et énonce l'objectif : « votre but est de parvenir à la 10ème case du jeu pour décrocher votre job de rêve ».

La première personne à jouer place son pion sur le point de départ, prend un point de stress et une carte Équipement ; puis iel avance sur la case question. Le ou la maître du jeu lui pose la première question. Si sa réponse est bonne, iel reste sur la case Question sinon iel retourne sur la case départ. Le ou la maître du jeu passe ensuite au joueur.euse suivant.e. Par la suite, lorsque son tour arrive, chaque joueur.euse prend systématiquement un point de stress et une carte Équipement ; puis avance d'une case.

Lorsque un.e joueur.euse est sur une case Événement, le ou la maître du jeu lit l'événement ; et le ou la joueur.euse utilise les cartes Équipements demandées s'iel les a en main. Lorsque un.e joueur.euse est sur une case Aléas de la vie, iel pioche 1 ou 2 cartes (selon le choix du maître du jeu,) et en subit les conséquences.

Lorsqu'un.e joueur.euse arrive à la dernière case, le ou la maître du jeu pose la question suivante : "Vous êtes sur le point de décrocher un contrat d'apprentissage. Avez-vous trouvé votre organisme de formation et un employeur ? Vous devez posséder une carte formation, une carte LinkedIn ou une carte power/piston)". Si le ou la joueur.euse possède les deux cartes iel a gagné sinon iel recule.

À la fin de la partie, le ou la maître du jeu invite les participant.es à **partager sur leur vécu** de jeu. Cet exercice de rétrospective permet de revenir sur les difficultés explorées pendant la partie de jeu et d'élargir les discussions aux défis de l'accès aux droits.

Il pourrait aussi être intéressant de prévoir la distribution d'une petite fiche "mémo", permettant aux participant.es de repartir avec quelques informations clés en lien avec la situation explorée.

La vie du prototype : de l'idée à l'expérimentation sur sites

NumériParkour est né de l'envie partagée de sensibiliser les décideur.euses aux difficultés des démarches administratives en ligne. Et cette intention a rapidement pris la forme d'un jeu.

Le test de la maquette réalisé auprès d'une quinzaine de professionnel.les et d'habitant.es, a permis d'en confirmer sa pertinence et d'élargir cette proposition à d'autres objectifs et profils de joueur.euses.

Un prototype a ensuite pu être produit par Mathis Nanteau et présenté par Olivier Puget, à un groupe d'éducateurs des CDAS de Bellevue et Saint Marc à Brest. Ce test a suscité beaucoup d'intérêt chez les professionnel.les présent.es ; qui ont abordé ce jeu comme une opportunité pour enrichir leurs pratiques d'accompagnement des jeunes dans leur prise d'autonomie. Ils ont d'ailleurs poursuivi leurs réflexions pour adapter le jeu à leur contexte d'intervention.

Ce test du prototype a aussi permis d'évaluer les adaptations nécessaires pour rendre les canevas des différents éléments du jeu facilement appropriables et adaptables.

Le prototype est maintenant prêt à être testé à plus grande échelle. Les différents éléments techniques sont disponibles dans le carnet technique. Libre à vous de l'adapter et de l'améliorer !

Imaginé par :

- Coralie Le Bian, Adjointe du patrimoine à la médiathèque des Capucins - Numérique et jeux vidéo
- Gwendan Salaün, Animateur au centre socio-culturel Jacolot au Relecq Kerhuon
- Jolan Meriguet, Coordinateur de l'association Infini
- Olivier Puget, Médiateur Numérique au Centre

Départementale Enfance Famille du Finistère

- Sylvia Madec, de la Ligne de l'enseignement 29
- Mathis Nanteau, Designer

Fabriqué par :

Mathis Nanteau

Testé par :

Onze éducateurs des CDAS de Bellevue et Saint Marc à Brest.

Personne contact :

Justine Le Treut du CDAS de Brest Bellevue

Réalisation

Ce prototype peut être fabriqué de 2 manières: en impression ou en utilisant une découpeuse laser, vous trouverez les fichiers correspondant à chaque technique.

Impression papier :

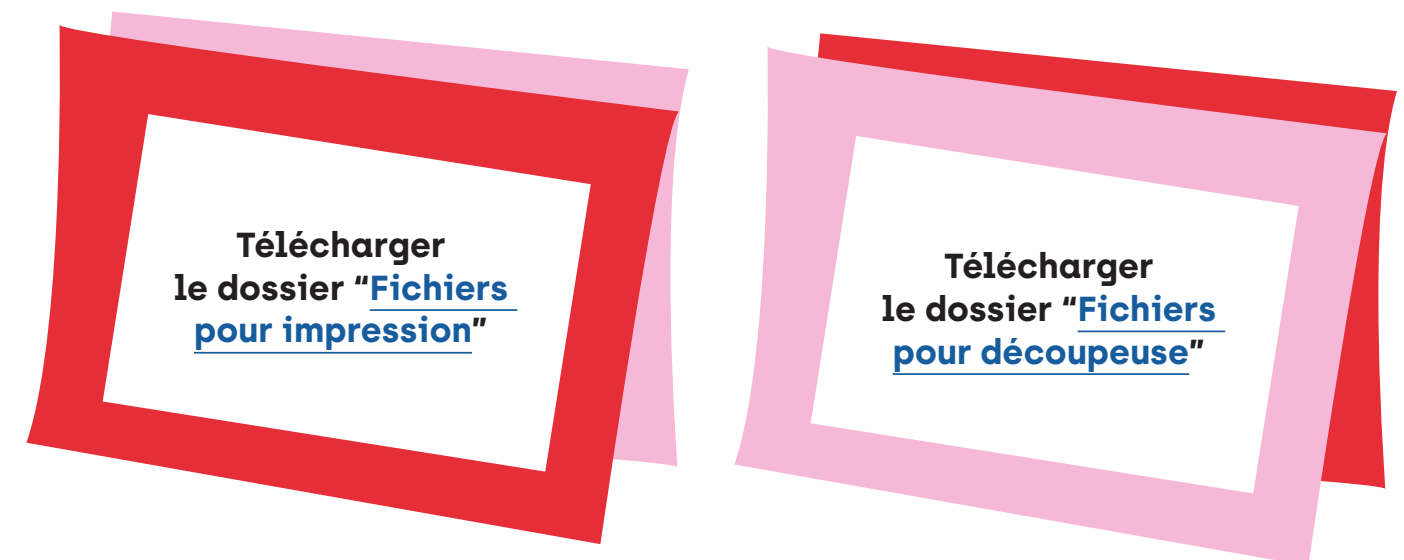
Vous pouvez imprimer avec une imprimante domestique ou chez un imprimeur, selon vos possibilités.

Il est possible de renforcer le jeu et sa durée de vie en le plastifiant !

Découpeuse laser :

Vous pouvez utiliser cette technique pour le plateau, les pions et les profils. Pour cela, nous vous conseillons de vous rapprocher d'un FabLab (atelier de fabrication numérique partagé), sauf si vous possédez votre propre découpeuse laser.

Avant de vous procurer le bois nécessaire, veuillez à contacter le FabLab ou autre personne/structure ressource avec laquelle vous allez le faire, avec de connaître ses recommandations, car il existe plusieurs type de machine.



et également le dossier "**Fichiers pour impression**" pour le reste des éléments de jeu.

À vous de jouer !

Les plans et esquisses de ce prototype sont à votre disposition pour vous permettre de le dupliquer et de l'adapter à vos envies et contraintes. Lien vers le dossier [ici](#).



**Rendez-vous sur
le [site du LabAccès](#)**

Vous êtes bricolos du dimanche ? N'hésitez pas à vous rapprocher de lieux ou personnes ressources qui peuvent vous aider :

- Services techniques
et reprographie en interne
(si vous êtes agent.e public)
- Ateliers partagés
- Fablab
- Artisan.es
- Imprimeries

