

## REGLES DU JEU :

En début de partie, l'animateur demande 3 volontaires (tout en précisant aux autres participants de la partie que tous sont susceptibles de jouer) :

- Un observateur et lui remet la grille d'observation
- Deux joueurs : 1 qui joue le conseiller, le deuxième la personne « à orienter »
- Le 1er joueur (conseiller) tire au hasard une carte dans le jeu de cartes avec les logos des structures présentes sur le séminaire
- Le 2ème joueur tire une carte dans le jeu de cartes des cas

## Les règles à respecter indiquées par l'animateur

- Les autres participants n'interviennent pas sauf sollicitation du conseiller-joueur
- Pas de jugement de valeur
- Il n'y a pas de bonne réponse : la réponse ne vaut qu'ici et maintenant

## Déroulement de la partie :

- Le joueur-conseiller montre la carte de la structure aux autres participants. Il appartient le temps de la partie à cette structure et se sert des connaissances acquises le matin
- La personne à orienter lit la carte et joue la personne à orienter
- Jeu de questions-réponses entre les deux joueurs pour bien connaître le besoin de la personne à orienter, cette dernière donne les réponses qu'elle souhaite. Le conseiller lui pose toutes les questions qui lui semblent pertinentes pour bien comprendre son besoin
- Rôle de l'observateur : Il complète la grille (n° de carte questions pertinentes, porte à ouvrir...)

## Fin de la partie :

- La partie prend fin, quand le joueur-conseiller oriente la personne vers la structure. (Cela peut être la sienne si le sort le décide) qui semble le mieux correspondre.
- L'observateur écrit le nom de la structure dans sa grille.

## Débriefing (très rapide)

- L'animateur questionne d'abord le joueur-conseiller sur comment il a vécu le jeu
- Puis le joueur-personne à orienter
- Il demande à l'observateur les « questions » et le résultat
- Il questionne les autres participants si une autre porte était possible - l'observateur compile les réponses des participants.

Si le temps le permet une partie recommence... A la fin du « tournoi », l'animateur collecte toutes les grilles des observateurs