

# Hé Cool

## Le jeu des compétences relationnelles

(Mallette)



**Public :**  
12 - 15 ans et plus

**Editeur :**  
Accompagnement des jeunes en milieu ouvert (AJMO) – Charleroi

**Année :**  
2002

**Mots-clefs :**  
compétence psychosociale - relation interpersonnelle – vécu du jeune - gestion des conflits

**Cet outil permet :**

- d'ouvrir le dialogue et de créer des moments d'échanges entre jeunes et entre jeunes et adultes autour des situations proposées ;
- d'exprimer le vécu, l'opinion des jeunes par rapport à certaines situations ;
- de créer une dynamique de projet collective dans la classe autour de situations vécues.

**Description :**

La mallette Hé Cool comprend un jeu de plateau, un guide de l'animateur (avec la règle du jeu et des propositions d'animations), des cartes situations et des cartes compétences (avec neuf compétences relationnelles de base : responsabilité, persévérance, autonomie, estime de soi, contrôle de soi, socialisation, tolérance, coopération, solidarité), un photolangage et un tableau blanc aimanté.

**Utilisation :**

L'animation se déroule sur base du plateau de jeu. Par équipe, les jeunes piochent des cartes situations qu'ils doivent ensuite interpréter (au moyen du photolangage, d'un jeu de rôle, de dessins) tout en faisant deviner aux autres groupes trois compétences que l'on retrouve dans la situation mise en scène. Pendant qu'un groupe prépare son interprétation les autres groupes se voient proposer une animation autour des relations interpersonnelles par l'animateur (connaissance, coopération, créativité, observation, organisation de la vie en groupe, expression des sentiments). Des points sont attribués à tous selon le nombre de compétences retrouvées. Une version alternative est disponible.

**L'avis du CLPS :**

Hé cool se présente comme un jeu de plateau ce qui est rare pour les outils autour des compétences psychosociales des adolescents et peut le rendre plus accessible à certains animateurs. Les situations sont variées et réalistes et le jeu permet aux jeunes de réfléchir et de s'approprier les compétences choisies. Les réflexions et débats autour des animations et des situations peuvent servir de départ à la résolution de problèmes au sein de la classe, de l'école et à lancer une dynamique de projet. La préparation des interprétations avec choix de compétences peut être difficile à



engager avec les jeunes car elle demande un temps de réflexion et une participation importante de la part de ceux-ci. Le rôle de l'animateur est primordial. Un deuxième animateur est souhaitable pour la gestion des différents groupes (celui qui prépare son interprétation et ceux qui sont animés).

Une version alternative (situation « idéale » ou « dramatique ») peut permettre aux jeunes de mettre en scène les situations sans crainte de jugement. Si les animations proposées s'adaptent aux différents milieux de vie des jeunes, les situations en revanche, se déclinent uniquement pour le public scolaire et devront être modifiées si le jeu est utilisé en extrascolaire.

**Disponibilité :**

Disponible au CLPS du Brabant wallon