



Le jeu « Bingo du passif »

TUTORIEL

Objectifs

- Evaluer le niveau de connaissances des habitant·e·s : les points forts et les éventuelles lacunes, les gestes déjà mis en place ou qui ne sont pas connus
- Créer un espace de parole pour traiter les éventuelles questions en suspens
- Brise-glace : dynamiser les échanges par un outil ludique

Matériel



20 cartes QUESTIONS



20 cartes REPONSES en 5 couleurs



4 cartes questions OUI/NON



10 cartes REPONSES (OUI/NON) en 5 couleurs



La Farde Usage et toutes ses Fiches en format A3

Déroulé

Durée : 40 min

Mise en place :

- Les fiches de la Farde Usage doivent être bien visibles dans l'espace (imprimées en A3), idéalement les afficher. Pour chaque réponse donnée, faire un lien avec les fiches correspondantes. Il est aussi possible de faire une restitution à partir de la Farde Usage en fin de jeu
- Il faut adapter le choix des questions en fonction du bâtiment que l'on suit. Ex. : parfois il n'y a pas d'écran de commande de la VMC (interface utilisateur)

Consignes :

1. Les participant·e·s se répartissent en 5 groupes. L'animateur·trice attribue 1 couleur par groupe
2. L'animateur·trice distribue à chaque groupe un paquet de 4 cartes REPONSES de la couleur du groupe. Ces cartes sont disposées face visible devant chaque groupe
3. L'animateur·trice lit une carte QUESTION, ensuite chaque groupe d'habitant·e·s donne sa réponse en fonction des cartes RÉPONSES qu'ils-elles ont devant eux-elles. Pour chaque question, il n'y a qu'une seule réponse possible (les participants ne le savent pas), c'est donc à l'animateur·trice d'organiser l'enchaînement des questions de manière à équilibrer le rythme de la participation et les « points » obtenus
4. Pour donner un peu de rythme et animer le jeu, il y a également des questions « OUI/NON » ou « VRAI/FAUX », que l'animateur·trice peut poser à n'importe quel moment. Les participant·e·s brandissent alors le plus vite possible leurs cartes en réponse à ces questions
5. Quand un groupe n'a plus de cartes RÉPONSES, il peut quand même rester dans le jeu en répondant aux questions « OUI/NON » et « VRAI/FAUX »

Variante

Pour pimenter un peu le jeu, l'animateur·trice peut attribuer des points supplémentaires aux groupes :

- 1^{er} groupe qui finit ses cartes réponses : 5 points
- 2^{ème} groupe : 4 points
- 3^{ème} groupe : 3 points
- 4^{ème} groupe : 2 points
- Dernier groupe : 1 point
- + 1 point pour chaque groupe qui répond correctement le plus vite aux questions OUI/NON.