

LA CORDE RAIDE

La Corde Raide ©

Le livret pédagogique du jeu

Contenu de la boîte de jeu	1
Introduction – Pourquoi vendre le jeu sans les règles ?	2
Mise en place, cadre de jeu et règles générales	2
Le mode classique – « Philo-filou »	3
Le mode coopératif	4
Le mode coopératif contre la montre	5
Le mode collaboratif contre la montre	7
Le mode coopératif en duo	5
Le mode « contraintes »	8
Le mode exploratif	9
Le mode débat mouvant	9
Le mode entraînement à la rhétorique	10
Récapitulatif des modes	11
Remerciements	12
La communauté du dilemme	14

La Corde Raide© est un outil pédagogique protégé par le **Code de la propriété intellectuelle** (articles L111-1 et suivants). Il constitue une **œuvre de l'esprit** au sens de la loi.

L'achat du jeu et le téléchargement de ce fichier PDF vous accorde un **droit d'usage personnel**, mais **ne transfère aucun droit de reproduction, de diffusion ni de modification**.

Merci de ne pas redistribuer ce fichier, que ce soit par mail, impression, capture ou mise en ligne.
Toute reproduction ou diffusion non autorisée est **strictement interdite** et peut faire l'objet de **sanctions civiles et pénales**.

La Corde Raide© est une marque déposée auprès de l'INPI.

Contenu de la boîte de jeu

- ↗ 72 cartes Dilemmes réparties en 6 catégories (1 carte niveau 0, 3 cartes niveau 1, 4 cartes niveau 2 et 4 cartes niveau 3 dans chaque catégorie)
- ↗ 1 carte « Tour de chauffe » (niveau 0)
- ↗ 1 carte « Funambule »
- ↗ 8 cartes « Choix » (A d'un côté, B de l'autre)
- ↗ 10 cartes « Contraintes » (dos rouge)

LA CORDE RAIDE

Introduction – Pourquoi vendre le jeu sans les règles ?

Nous avons longuement hésité à inclure les règles du jeu dans la boîte.

Mais au fur et à mesure des tests, propositions et demandes, nous avons ajouté des modes de jeu afin de permettre à La Corde Raide de s'adapter à toutes les situations que nos testeur·se·s souhaitaient !

Ainsi, les règles se sont étoffées chaque jour un peu plus, conduisant à la rédaction d'un véritable livret pédagogique.

À partir de là, tu as le choix (ça tombe bien, dans ce jeu tout est question de choix) ! Soit tu imprimes l'ensemble du fichier pour avoir la totalité des applications du jeu, soit tu n'imprimes que la/les page/s dont tu vas avoir besoin, soit tu n'imprimes rien du tout et tu gardes le fichier PDF sur ton téléphone pour chaque partie !

Mise en place, cadre de jeu et règles générales

Garde la carte « Tour de chauffe » à portée de main

Prends la carte « Funambule » devant toi. Elle te sert pour expliquer la règle du jeu

Garde les cartes « Contraintes » de côté

Installe les 72 dilemmes au centre de la table, par catégorie et niveau

Distribue une carte choix à chaque personne

Les niveaux d'accessibilité :

$0^* = 6 \text{ ans et } +$ | $* = 8 \text{ ans et } +$

$** = 10 \text{ ans et } +$ | $*** = 13 \text{ ans et } +$

Ces niveaux représentent la difficulté conceptuelle et l'âge peut varier selon les personnes

Règle d'or :

Le temps de parole de chaque personne est sanctuarisé. Interdit de couper la parole !

LA CORDE RAIDE

Le mode classique – « Philo-filou »

C'est le mode en opposition, celui qu'on utilise le plus souvent par ici !

Conditions spéciales	
Nombre de philosophes	Temps de jeu
De 3 jusqu'à 8	30 minutes et + si affinité

N.B : Comme pour chaque mode, teste les règles avec la carte « Tour de chauffe » sans marquer de point à la fin de ce premier tour !

En tant que Funambule, choisis le thème et le niveau que tu veux et lis le dilemme à voix haute, y compris les deux choix.

Laisse la carte accessible pour que tout le monde puisse la lire (certaines personnes auront besoin de l'avoir sous les yeux, c'est normal).

Premier vote : chaque personne choisit secrètement l'option pour laquelle elle veut voter. Elle place sa carte vote sur la table avec sa main dessus, jusqu'à ce que tout le monde ait voté.

Quand chaque personne a fait son choix, on révèle les votes.

Phase d'explication : en commençant par toi (qui es Funambule du tour), chaque personne va expliquer son choix. On a le droit de préciser comment on appréhende le contexte, à quoi ça fait écho chez soi, etc. Veille à ce que le temps de parole de chaque personne soit respecté !

Second vote : c'est là que tout se joue. On va tous et toutes revoter secrètement. On a le droit de changer d'avis ou même de changer son vote dans le but de marquer un max de points !
Annonce bien le barème avant le second vote.

On marque des points en fonction du barème suivant :

Funambule	Les autres	Tout le monde
Si tu as la moitié du groupe avec toi (arrondi au supérieur) = 2 points	Si tu as voté comme le·la funambule = 1 point	Si tu es seul·e à avoir voté ton choix = 3 points

Ensuite, la carte Funambule est passée à la personne suivante et on recommence.

La partie s'achève A MINIMA quand chaque personne a été Funambule une fois. Mais elle peut durer plus longtemps !

Quand c'est fini, le plus haut score remporte la partie. Des égalités sont possibles, et c'est carrément ok !

N.B : tu peux imprimer la fiche de score à la fin du livret, une fois plastifiée, tu peux la remplir avec un marqueur Véléda.

LA CORDE RAIDE

Le mode coopératif – « Phil'harmonie »

Conditions spéciales	
Nombre de philosophes	Temps de jeu
De 3 jusqu'à 8	30 minutes et + si affinité

Testons le consensus au sein de notre groupe !

En équipe, sélectionnez le nombre de dilemmes à faire en vous aidant du tableau ci-dessous pour évaluer le temps de jeu.

Attention : les temps ci-dessous sont une estimation !

5 dilemmes	10 dilemmes	15 dilemmes	20 dilemmes
30 minutes	60 minutes	90 minutes	120 minutes

Créez alors un tas de cartes avec le nombre de dilemmes choisi en sélectionnant, à tour de rôle, le thème et le niveau.

Exemple : Je choisis une carte « Liberté et contrainte » de niveau 2, la personne après moi rajoute par-dessus une carte « Nature et écologie » de niveau 3, etc. jusqu'à ce que le nombre soit atteint.

Range ensuite les cartes restantes dans la boîte en ne conservant que les cartes votes, la carte funambule et les cartes sélectionnées.

Comme dans le mode classique, chaque tour va se décomposer dans les trois phases habituelles : 1^{er} vote, explications, 2nd vote.

Seulement, pour valider COLLECTIVEMENT le point, il faut que le second vote soit unanime !

Attention, il est strictement interdit de se coordonner avant le second vote (type : « On vote tous les deux ça ») ou d'annoncer explicitement son vote (« je vais voter ça »).

Si le vote est unanime, place la carte, face révélée, sur le côté de la table en créant une pile « validées ». S'il n'est pas unanime, fais pareil mais sur une autre pile « ratées », face cachée.

Au terme de tous les dilemmes que vous avez choisis, évaluez collectivement votre unanimité.

Sur 5 cartes initiales, chaque carte validée représente 20% de réussite, sur 10 c'est 10%, sur 15 c'est 7%, sur 20 c'est 5%.

LA CORDE RAIDE

Le mode duo ou trio – « D'accords ou pas d'accords ? »

Conditions spéciales	
Nombre de philosophes	Temps de jeu
De 2 à 3	30 minutes et + si affinité

Le mode parfait pour apprendre à se connaître !

Ce mode est coopératif ! L'objectif est de valider un maximum de cartes, mais avant et surtout de se connaître, de discuter, d'accepter le désaccord potentiel.

À chaque tour, après la lecture du dilemme, chaque personne vote et garde son vote caché (main au-dessus de la carte).

Avant de révéler, vous devez annoncer si vous êtes « D'accords » ou « Pas d'accords ». Chaque personne peut se prononcer sans révéler son vote ! Au final, c'est le·la funambule qui donne la prédiction finale (« D'accords » ou « Pas d'accords »). Une fois la prédiction faite, on révèle les cartes.

Si la prédiction était bonne, on place la carte face révélée sur la pile « validées ». Si la prédiction était erronée la carte va sur la pile « ratées ».

Ce qui veut dire concrètement que si on n'a pas voté la même chose MAIS qu'on a prédit qu'on ne serait « Pas d'accords », on marque quand même un point ! C'est cool non ?

Il est important de noter qu'il est très fréquent de marquer peu de points avec une personne qu'on connaît peu, et c'est normal !

L'essentiel est d'apprendre à connaître l'Autre, à découvrir les systèmes de valeurs de chaque personne et d'accepter la divergence de points de vue.

Dans ce mode de jeu, le temps de discussion n'est pas prévu dans la mécanique de score. Cependant, nous recommandons fortement de prendre le temps d'expliquer vos positionnements, d'interroger les partenaires de jeu sur leurs systèmes de valeurs, leurs représentations, etc. et ce même quand le point est validé !

Il est indispensable de toujours conserver le cadre de respect et de bienveillance. Tout avis est entendable et les opinions ne constituent jamais une attaque envers ton propre système de valeurs !

N.B : Ce mode fonctionne à 2 ou à 3 mais plus à partir de 4 car la probabilité d'un désaccord augmente en fonction du nombre de personnes autour de la table.

LA CORDE RAIDE

Le mode coopératif contre la montre – « Tictac Team »

Conditions spéciales	
Nombre de philosophes	Temps de jeu
De 3 jusqu'à 8	30 minutes et + si affinité

L'équipe trouvera-t-elle un consensus dans le temps imparti ?

Ce mode de jeu reprend le mode coopératif tel que décrit précédemment avec la contrainte supplémentaire du temps qui défile.

Pour calculer le temps qu'il vous faudra prévoir multiplier le nombre de cartes choisies par 6 minutes (10 cartes = $10 \times 6 = 60$ minutes).

Libre à vous de définir le nombre de cartes en fonction de ce calcul et selon le temps que vous avez.

Lancez un timer en fonction de ce temps défini.

La partie se déroule alors comme le mode coopératif.

À la fin du temps, toute carte qui n'a pas été traitée ou finie est considérée comme « ratée ».

N.B : Ce mode de jeu a notamment été conçu pour permettre à un·e facilitateur·ice de schématiser les dynamiques interpersonnelles au sein d'une équipe. Cette utilisation a pour objectif de prototyper une équipe ou encore d'analyser les comportements pour permettre une meilleure compréhension par les responsables des ressources humaines.

Attention, un tel usage ne peut être qu'encadré par un·e professionnel·le formé·e. Veuillez nous contacter pour mettre en place des ateliers encadrés dans cet objectif.

LA CORDE RAIDE

Le mode collaboratif contre la montre – « S'accorder ou échouer »

Conditions spéciales	
Nombre de philosophes	Temps de jeu
De 3 jusqu'à 8	40 minutes et +

Un enjeu punitif pour challenger au maximum l'équipe.

De la même manière que pour le mode « Coopératif contre la montre », ce mode a pour objectif de vraiment challenger un groupe. Pour la définition du temps, multiplie le nombre de cartes par 8 minutes afin de permettre la correction.

À la différence du mode coopératif, le mode collaboratif permet de remettre en-dessous du paquet une carte qui n'aurait pas eu le consensus lors du 2nd vote.

Ce qui veut dire que, tant que le timer n'est pas écoulé, on peut rejouer une carte.

Quand une carte revient sur le dessus, on ne refait pas le 1^{er} vote, on propose à qui veut argumenter de prendre spontanément la parole puis on passe au 2nd vote.

Attention ! Au terme du timer, s'il reste au moins une carte dans le paquet, la partie est perdue.

N.B : Ce mode de jeu a notamment été conçu pour permettre à un·e facilitateur·ice de schématiser les dynamiques interpersonnelles au sein d'une équipe. Cette utilisation a pour objectif de prototyper une équipe ou encore d'analyser les comportements pour permettre une meilleure compréhension par les responsables des ressources humaines.

Attention, un tel usage ne peut être qu'encadré par un·e professionnel·le formé·e. Veuillez nous contacter pour mettre en place des ateliers encadrés dans cet objectif.

LA CORDE RAIDE

Le mode contraintes – « Port du masque recommandé »

Un rajout de rôles cachés pour pimenter les parties ou désamorcer les potentiels conflits.

Le mode contrainte peut se rajouter à n'importe lequel des modes précédemment présentés.

En début de partie, distribue, face cachée, une carte contrainte (rouge) à chaque personne (sauf la 10 qui ne pourra être distribuée dans ce mode !). Chacun·e va choisir un rôle ou une attitude sur sa carte et jouer toute la partie avec cette contrainte.

Il est tout à fait possible de choisir en amont les cartes sélectionnées (par exemple, ne garder que les rôles ou que les objectifs par exemple).

À la fin de la partie, on peut essayer de deviner qui avait quelle carte contrainte !

En cas de situation conflictuelle potentielle, l'intégration des cartes contraintes permet de mettre une distance entre mon propre système de valeurs et celui de mon rôle, évitant ainsi de se sentir agressé·e lors de désaccords.

Selon tes objectifs, tu peux choisir une contrainte spécifique et l'imposer à tout le monde. Par exemple, pour favoriser le travail sur l'empathie cognitive, il est possible de choisir la carte numéro 1 ou 3, de la présenter à tout le monde et de laisser chaque personne choisir secrètement l'un des rôles sur la carte.

LA CORDE RAIDE

Le mode exploratif – « Pourquoi des règles ??? »

Conditions spéciales	
Nombre de philosophes	Temps de jeu
De 1 jusqu'à 12	30 minutes et + si affinité

(Se) découvrir à travers les dilemmes !

Sans règle particulière, ce mode permet d'explorer les dilemmes en solo ou en groupe.

Nous l'utilisons régulièrement comme outil brise-glace en exposant de diverses manières les cartes dilemmes et en invitant les personnes présentes à se saisir d'une carte et à s'y pencher seules ou en groupes.

Le mode débat mouvant – « Famille nombreuse »

Conditions spéciales	
Nombre de philosophes	Temps de jeu
À partir de 12	30 minutes et + si affinité

Jouer en grand groupe !

Ce mode de jeu permet d'animer tout un groupe autour de la mécanique de La Corde Raide®.

Sélectionne en amont les dilemmes que tu veux présenter à ton groupe.

Indique aux personnes le pôle A et le pôle B (deux murs opposés de la pièce, deux points identifiables et diamétralement opposés en extérieur, etc.).

Pour chaque dilemme, demande aux personnes de se positionner physiquement sur l'un des pôles. Ensuite, les personnes peuvent s'exprimer sur leur positionnement dans les mêmes conditions d'expression (écoute, bienveillance et respect) que pour les autres modes.

Il est autorisé de changer d'avis en cours de partie !

Lorsque plus personne ne s'exprime, on passe au dilemme suivant.

LA CORDE RAIDE

Le mode rhétorique / écriture – « Vers l'infini et au-delà »

Conditions spéciales	
Nombre de philosophes	Temps de jeu
De 1 jusqu'à 20	En fonction du projet

Plongeon dans les abysses de la philosophie !

Ce mode de jeu est prévu, comme le mode exploratif, pour permettre de réfléchir aux dilemmes proposés sous une forme un peu différente de celle du jeu.

Pensé notamment pour le domaine de la formation, ce mode hybride permet d'explorer les sujets dans une temporalité autre.

En tant que facilitateur·ice, sélectionne le dilemme sur lequel tu veux que ton groupe travaille.

Dans un premier temps, fais discuter les personnes autour de ce thème afin de faire émerger des représentations différentes, des conceptualisations fines et complexes.

Une fois cette étape réalisée, propose à chaque personne (ou en sous-groupes) de procéder à une phase d'écriture sur le sujet posé.

En atelier d'écriture, laisse libre cours aux différents styles d'écriture. En cours d'éducation civique et morale, en cours de philosophie ou autres, tu peux imposer un style d'écriture (notamment si, derrière, tu veux faire une restitution en rhétorique).

L'atelier peut se terminer sur l'écriture.

Mais tu peux aussi mettre en place un débat sur le sujet abordé. Dans ce cas, nous t'invitons à diviser le groupe en deux selon les argumentaires rédigés pour le choix A ou le choix B. Puis, à tour de rôle, les personnes vont lire leurs argumentaires pour essayer de convaincre le groupe adverse. Il est possible, comme dans le débat mouvant, de changer de côté.

Lorsqu'il n'y a plus de nouveaux arguments, le choix ayant le plus de partisan·e·s remporte le point.

Tu peux aussi imaginer un système de scoring individuel en attribuant 1 point pour chaque personne qui change d'avis lors de l'argumentation d'une personne.

N.B : Ce mode de jeu prend la forme d'un atelier. Nous pouvons (Anaïs et Florian) animer de tels ateliers avec nos expériences dans l'animation, la facilitation et la philosophie. N'hésite pas à prendre contact avec nous pour mettre en place ces ateliers sur ta structure !

LA CORDE RAIDE

Récapitulatif des modes

Mode	Nombre	Temps	Avantages principaux
Classique	3 à 8	30+	Dynamique et fun, désamorce les conflits par la mécanique de score, engage les personnes facilement
Coopératif	3 à 8	30+	Permet d'éviter la compétition, fait travailler la cohésion du groupe, permet une progression dans le même groupe
Duo/trio	2 à 3	30+	Fun et rapide, basé sur l'intuition, permet de rencontrer (re)découvrir l'Autre et d'entamer une dynamique de dialogue
Coop vs montre	3 à 8	30+	Pression temporelle, prototypage d'équipe, profilage des dynamiques interpersonnelles
Collab vs montre	3 à 8	40+	Pression temporelle, prototypage d'équipe, profilage des dynamiques interpersonnelles, particulièrement punitif pour la communication sous pression
Contraintes	-	-	Un ajout pour tous les modes de jeu, désamorce les conflits possibles par le jeu de rôle, offre une rejouabilité quand on a beaucoup joué avec les mêmes personnes
Exploratif	1 à 12	-	Libre et sans règles, découvrir le jeu à son rythme, briser la glace
Débat mouvant	12 et +	30+	Animation de groupes sur la polarisation des avis et l'argumentation, travail sur la possibilité de changer d'avis et sur la pression sociale
Écriture et rhétorique	1 à 20	3h et +	Sous forme d'ateliers avec des temps de réflexion et rédaction structurés pour travailler l'imaginaire et/ou l'argumentaire sur une situation donnée

LA CORDE RAIDE

Remerciements

Un immense merci à toutes les personnes qui, de près ou de loin, ont contribué à faire grandir ce projet.

Et, particulièrement :

- ♪ Merci à Lénaïc Coattrenec pour ton investissement dans la campagne de communication et ton soutien sur un certain réseau social qu'on ne maîtrisait absolument pas.
- ♪ Merci à Laurent Joudon pour ton travail incroyable de graphiste.
- ♪ Merci à Sara Reynaud, Océane Edoukou et toute la team de MyMoojo pour la campagne de préventes.
- ♪ Merci à Jim Goubinat, et tout particulièrement pour ta vidéo de soutien.
- ♪ Merci à Guillaume Droz-Dit-Busset, et à ton frangin Grégoire pour sa participation à la phase de test en visio.
- ♪ Merci à Alexandre Martin, pour tes mentions régulières et tes nombreux partages qui nous ont offert une visibilité précieuse.
- ♪ Merci Louis Bruhl, pour votre enthousiasme indéfectible envers le jeu, pour votre regard à la fois bienveillant et professionnel, et pour tout ce que vous nous avez apporté avec une grande générosité.
- ♪ Merci à toute la team Dämek, on vous kiffe les gars !
- ♪ Merci à Aurélien Lefrançois, qui a testé, fait tester et retesté le jeu, en nous offrant des retours précieux.
- ♪ Merci à Christophe Lauras pour tes conseils avisés,

LA CORDE RAIDE

- ♪ Merci à Marc Lagroy, d'avoir pris le temps de partager avec nous tes conseils d'expert.
- ♪ Merci Jérôme, pour ton soutien - sous toutes ses formes - depuis le tout début, et même avant. Cela compte vraiment plus que les mots.
- ♪ Merci Célia et Gautier pour votre enthousiasme réel et communicatif qui a contribué, lui aussi, à faire grandir ce projet. Et donc merci également au CSE ENPC Ediser à Montpellier, pour leur confiance et pour avoir choisi notre jeu afin de gâter leurs employés à Noël.
- ♪ Merci à nos familles et nos ami·e·s, les premiers soutiens de notre projet un peu fou !
- ♪ Merci à toi, oui toi, pour ton soutien et ton enthousiasme, qui nous ont donné de l'élan dans les moments où nous en avions besoin.
- ♪ Enfin, merci à chacun et chacune d'entre vous qui avez participé au challenge La Corde Raide : vous avez rendu cette aventure plus riche, plus humaine et plus belle. Vos dilemmes ont été aussi variés que cornéliens - les voici ci-dessous !

LA CORDE RAIDE

La communauté du dilemme

Pendant la campagne, nous avons proposé aux personnes dans nos réseaux de créer leurs propres dilemmes. Évidemment, chacun et chacune a tourné le truc en fonction de ses intérêts et priorités ! On a voulu les graver dans le marbre, enfin, dans le papier. T'as compris quoi !

Donato ALTIERI

Connaissez-vous le destin de Florence Foster Jenkins ?

Son destin est relaté dans 2 films :

- Marguerite, avec Catherine Frot, en français
- Florence Foster Jenkins, avec Meryl Streep, en anglais.

Nous venons de revoir le premier, et nous avons eu des discussions dignes d'un dilemme la Corde Raide.

Contexte : Florence Foster Jenkins (1868-1944) est une cantatrice américaine, qui avait la particularité de chanter (très) faux. Héritière d'une grande fortune, elle se lance dans une carrière de cantatrice, sans savoir qu'elle chantait faux. Beaucoup de gens autour d'elle venaient l'applaudir pour profiter de sa générosité, sans jamais lui avouer qu'elle chantait atrocement faux.

Question : qu'auriez-vous fait

Choix A : vous auriez fait "comme tout le monde" : l'applaudir en toute conscience du mensonge que vous entretenez, mais vous lui laissez son rêve de toute une vie.

Choix B : lui dire la vérité, brisant son rêve, la brisant probablement pour de vrai, et annulant la poule aux oeufs d'or qu'elle était pour nombre de ses concitoyens.

Bien entendu, vous donnerez vos arguments pour le choix A ou B

LA CORDE RAIDE

[Ariane Carré](#)

Aujourd'hui c'est dilemne menstruel!!

L'occasion de mettre en lumière vivement (et non sépulcrale) ce qui peut se jouer lors d'un rendez-vous médical

Je propose 2 situations pour que tout le monde puisse participer à ce dilemne!

👉 Situation 1: Vous avez rendez-vous chez votre sage-femme pour un rendez-vous de routine aujourd'hui! Depuis quelques cycles, vous avez des inconforts au niveau de la vulve qui sont apparus mais vous ne savez pas vraiment les décrire et vous avez honte....

👉 Situation 2: Votre compagne/soeur/fille a rendez-vous aujourd'hui chez sa sage-femme pour un rendez-vous de routine. Elle vous a parlé ces derniers temps de son inconfort au niveau de la vulve et vous êtes bien embêté avec ça!

Qu'est-ce que vous choisissez de faire?

👉 Choix A:

1: Vous avez trop honte de ces inconforts vulvaires et quand la sage-femme vous demande si tout va bien, vous lui dites oui oui!

2: Vous ne savez pas comment dire à votre compagne/soeur/fille que ce serait peut-être bien qu'elle en parle à la sage-femme.... après tout c'est quand même hyper intime.... est-ce que ça se dit en rendez-vous?

👉 Choix B:

1: Quand votre sage-femme vous demande si tout va bien, vous lui dites que vous êtes gênée d'en parler mais que vous avez des inconforts vulvaires.... mais que vous ne savez pas trop comment les décrire... Elle sort un schéma anatomique de vulve hyper coloré qui vous plaît bien et commence à vous poser des questions.

2: Vous incitez votre compagne/soeur/fille à oser en parler à sa sage-femme, en lui disant qu'elle doit bien avoir des outils pour pouvoir l'aider à comprendre ce qui se passe; c'est son métier!

J'attends votre choix en commentaire !

LA CORDE RAIDE

Jérôme Joffray

Tu es en formation en pleine visio d'un cours extrêmement important. Tu es seul.e avec tes enfants. Il n'est pas enregistré. Tes enfants deviennent intenables car ils ont faim (se cherchent, le petit pleure, la grande crie).

tu as donc deux choix :

A - tu abandonnes ta visio et tu vas faire à manger car il est déjà 19h30.

B - Tu penses que l'éducation positive et leurs besoins passent après l'avenir que tu veux leur préparer (et donc tu les enfermes dans leur chambre en leur disant que s'ils continuent mamie viendra les garder)

À vous de jouer !

Claire Debatisse

Tu sens qu'il ne va pas bien.

Tu fais quoi ?

Sur quel bouton appuies-tu ?

Tu vois ton collègue s'éteindre doucement.

Des absences.

Un regard qui se détourne.

Des oubliés inhabituels.

Une fatigue qu'il masque mal.

Il dit que "tout va bien" mais tu entends le contraire entre les lignes.

Tu as essayé de lui demander comment il se sent, vraiment, parce que tu le sens fatigué, mais il a refusé de t'en parler.

○ Tu pourrais en parler à ton supérieur.

Alerter, pour qu'on le protège, qu'on l'aide.

Mais tu sais qu'une telle parole peut se retourner contre lui.

LA CORDE RAIDE

Et contre toi.

Tu crains de trahir sa confiance, d'être perçu.e comme "celui où celle qui dénonce".

○ Ou tu pourrais te taire.

Respecter son intimité, son droit au silence.

Mais si tu te tais, tu participes peut-être à ce système qui laisse tomber ceux qui vont mal.

Et tu t'en veux déjà de le voir glisser, sans rien faire.

Emilie Fourgeaud

En travail social, la loi trace des repères indispensables : elle protège, encadre et garantit l'équité entre les personnes.

Sur le terrain, ces repères se frottent parfois à la réalité humaine. Aucun texte ne peut contenir les histoires singulières, les parcours de vie cabossés, la détresse face à la situation rencontrée.

L'intervenant se retrouve alors à cet endroit fragile et délicat. Où la norme rencontre l'émotion, où la rigueur administrative croise l'empathie ou la compassion.

Il s'agit de rester fidèle à la règle tout en demeurant profondément humain.

Doit-on s'en tenir strictement au cadre, quitte à frustrer une demande que l'on comprend sincèrement ou qui fait écho en nous ?

Ou oser s'en écarter un instant pour répondre à ce qui nous semble juste, au risque de franchir une limite institutionnelle ?

Option A : Je choisis la loi. Parce qu'elle structure nos actions, protège les plus vulnérables à long terme et garantit que la justice ne dépende pas des sensibilités de chacun et de leur interprétation personnelle de la loi. J'appartiens à la ligue des justiciers et j'aurais pu être juge dans une autre vie pour m'assurer du strict respect de la loi.

Option B : Je choisis le cœur. Parce qu'aucun texte ne remplacera la présence, l'écoute et le discernement humain. C'est là où se joue l'essentiel de la relation d'aide. J'appartiens à une guilde de druides et de sauveurs en puissance. J'écoute d'abord mon cœur avant d'agir.

Blandine Brin

LA CORDE RAIDE

Que diriez-vous d'un petit dilemme du mardi ?

Imaginez : Vous avez pour amie Mimi, une femme qui souffre de troubles cognitifs importants nécessitant une prise en charge médico-sociale. Par ailleurs, vous savez ses proches investis et aimants, quoiqu'un brin surprotecteurs.

Un jour, Mimi vous fait part d'un grand bouleversement : elle vient d'apprendre qu'elle est enceinte et elle n'en a encore parlé à personne d'autre que vous. Et elle se questionne sur l'avenir de cette grossesse imprévue. Elle ne sait pas bien si elle veut l'interrompre ou la mener à terme, devenir parent ou confier l'enfant...

Connaissant son entourage, vous savez que dès qu'ils seront au courant, ils seront prompts à guider votre amie vers la solution qu'ils estimeront la meilleure pour résoudre la situation.

Qu'allez-vous faire ?

1 Conseiller à Mimi de ne pas trop réfléchir à tout ça et de se reposer sur ses proches, qui la connaissent bien et sauront la protéger si nécessaire. Mieux vaut ne pas compliquer inutilement la vie de votre amie et laisser décider ceux qui la portent au quotidien. Vous avez du mal à imaginer qu'avec ses difficultés, elle puisse gérer tout ça !

2 Proposer à Mimi de trouver des ressources accessibles et fiables sur la grossesse et ses différentes issues, et de l'aider à trouver des interlocuteurs pour lui permettre de faire un choix le plus libre et éclairé possible et la soutenir au fur et à mesure dans la mise en place de celui-ci. Qu'elle décide de mener sa grossesse à terme ou de l'interrompre, ce choix est trop personnel et intime pour le déléguer !

[Eric TOIC](#)

Je profite du dernier jour pour participer pour soumettre mon dilemme.

J'ai des connaissances qui ont décidé de créer un jeu de société.

J'ai participé aux tests et le concept m'a emballé.

Ceux-ci étant concluants, ils ont décidé d'ouvrir une campagne de financement participatif par la précommande de boîtes de jeu.

De là, j'ai fait le promotion de ce jeu en parlant à mon entourage qui malheureusement n'a pas fait preuve du même enthousiasme que moi : qui joue encore aux jeux de sociétés ? Le concept n'est pas emballant ...

Tu sens au fond de toi que ce jeu est prometteur alors deux solutions :

A : tu veux soutenir même si tu ne trouve personne avec qui jouer alors tu commandes une boîte quitte à ce qu'elle prenne la poussière.

LA CORDE RAIDE

B : tu es déçu par ton entourage et tu ne peux pas te résoudre à laisser une boîte de jeu prendre la poussière alors tu te résigne à ne pas participer, espérant que le projet aboutira quand même sans toi.

En fait, je ne suis pas du genre à me laisser enfermer dans une seule alternative.

Souvent, dans les campagnes de financement participatif, il y a un choix de participation libre.

Comme cela, tu fixes ton montant et tu participes sans craindre de laisser ta boîte dormir dans un coin de placard.