

Câlins-Malins.

Le jeu de l'amour et du hasard

Date d'édition
2006



AUTEURS

ADIJ 22.

MOTS CLÉS

ADOLESCENT, RELATION SEXUELLE, ÉDUCATION SANTÉ, CONTRACEPTION, MALADIE SEXUELLEMENT TRANSMISSIBLE, RELATION PARENT ENFANT, GROSSESSE, AMOUR, REPRÉSENTATION SANTÉ, ÉMOTION.

RÉSUMÉ

Le jeu de table « Câlins-Malins », destiné aux jeunes de 13 à 20 ans, est un outil de prévention sur la sexualité. Il s'appuie sur un plateau, représentant un couple enlacé, subdivisé en trente-huit cases. Les six équipes lancent, chacune leur tour, les dés pour se déplacer de case en case et choisissent l'une des thématiques du jeu (moyens de contraception et dérapages, cycle féminin et anatomie, relations amoureuses et sexualité, situations à risques et IST, grossesse désirée ou non, informations pratiques). L'animateur choisit et pose des questions à partir des fiches thématiques. Certaines cases proposent de compléter les mots manquants de lettres d'amour ou de créer un poème. Le but du jeu est d'être la première équipe à valider les six questions des six thématiques du jeu.

OBJECTIFS

- Apporter des informations précises aux jeunes sur la contraception
- Mettre l'accent sur la dimension affective des relations sexuelles et de la contraception
- Faire émerger les *a priori* et idées reçues sur la contraception, les MST, les relations de couple, la grossesse désirée ou non, la sexualité, etc.

APPRÉCIATION

• Qualité du contenu

Ce jeu présente plusieurs points positifs. Tout d'abord, les thèmes autour de la sexualité sont variés, adaptés au public ciblé et une large part est consacrée à la contraception. Le vocabulaire employé est très informatif, mais peut être un peu compliqué parfois. Il est essentiel que l'animateur apporte des explications ou reformule certains passages pour favoriser l'appropriation des connaissances par les jeunes. D'un point de vue général, les questions des fiches sont en majorité des questions de connaissances, plutôt techniques, ce qui peut rendre le jeu moins dynamique. Leur nombre empêche de les aborder en totalité. Cela nécessite un temps de préparation préalable pour sélectionner les plus pertinentes et avoir le temps de les exploiter. La majorité des questions s'adressent à un public féminin. L'animateur doit donc trouver un moyen de rendre le jeu toujours intéressant pour les garçons. On peut également lui reprocher de ne pas être suffisamment en adéquation avec les thèmes qui touchent les jeunes comme la relation amoureuse, la pudeur, la puberté, l'importance du physique chez les garçons ou les filles, les comportements sexistes (vêtements...), etc.

• Qualités pédagogiques

Ce jeu de table, par son approche ludique de questions/réponses, libère la parole et l'expression des jeunes en favorisant l'écoute et le dialogue. Par la recherche des mots à compléter dans les lettres ou l'écriture d'un poème, il favorise également la réflexion, la compréhension de textes et la prise de décision en commun. Il fait émerger les idées reçues et les *a priori* sur la contraception, les IST, les relations de couple, la sexualité et la grossesse. L'idée de mettre à plat les représentations et les connaissances des jeunes sur des questions différentes liées à la sexualité est intéressante. Toutefois, la présence de l'animateur est indispensable : les questions étant fermées, il doit permettre l'ouverture vers des questions libres qui pourraient naître au cours du jeu. Le vocabulaire est à adapter en fonction du niveau social du groupe. Il semble important de préciser,

Câlins-Malins. Le jeu de l'amour et du hasard

avant le début du jeu, que tout ce qui pourra être dit au cours de la partie ne sera en aucun cas divulgué, ni jugé au cours et en dehors de la séance afin de favoriser la prise de parole, l'évocation d'expériences personnelles et le rejet de sentiment de malaise ou de gêne. C'est aussi à l'animateur de gérer les situations délicates, de mettre l'accent sur la dimension affective des relations sexuelles et de la contraception, d'apporter des informations précises aux jeunes sur les différentes thématiques traitées et de les aider à s'approprier le vocabulaire spécialisé. Ce jeu pourrait impliquer davantage les jeunes en introduisant leurs « codes de langage » ou expressions; le dialogue et l'échange seraient sans doute facilités. Cet outil favorise la mise en réseau des acteurs de prévention autour de la thématique « sexualité ».

• Qualité du support

Le choix d'un jeu comme support est pertinent, car il est adapté au public. Cet outil permet en outre une bonne implication des destinataires et favorise les échanges. Les règles définies dans le livret de l'animateur impliquent l'écoute et le respect des réponses formulées par les équipes. Le plateau est de très bonne qualité, solide et demande de la place pour organiser une partie. Il faut donc prévoir une salle suffisamment grande pour y accueillir le plateau de jeu sur une grande table, au centre, et y installer les participants autour.

• Qualité de la conception

Il est indiqué que le public destinataire a participé à la réalisation des questions, ce qui implique que ce jeu a été conçu par et pour des jeunes. La présence du guide d'utilisation est appréciable pour l'explication des règles du jeu, la mise en place de la partie et la sélection des activités. Cependant, celui-ci pourrait être amélioré en complétant les apports des connaissances sur les thèmes et les questions abordées dans le jeu et en apportant des éléments de bibliographie pour ceux qui désirent prolonger l'action.

• Appréciation d'ensemble

D'un point de vue général, « Câlins-Malins » s'inscrit dans une démarche pédagogique claire. Le choix du jeu comme support est pertinent tant du point de vue du public destinataire (les jeunes) que des objectifs annoncés. Au-delà de l'acquisition de connaissances, il permet aux jeunes et par l'intermédiaire de l'animateur, de favoriser l'échange autour de plusieurs sujets liés à la sexualité et d'évoquer des expériences personnelles. Au regard de cette thématique, ce jeu tranche par son originalité et son support. En effet, par son aspect ludique de questions/réponses et de recherches de mots-clés dans les lettres, « Câlins-Malins » permet d'aborder ces différents sujets parfois sensibles de façon plus aisée. Cependant, les questions sont en majorité des questions de connaissances, ce qui peut rendre le jeu un peu moins attrayant.

L'animateur doit donc veiller à rendre la séance plus dynamique lors des prises de parole et échanges.

• Conditions optimales d'utilisation

Cet outil nécessite plus d'une heure d'appropriation. Matériel/local requis : une salle isolée et une grande table ou des chaises qu'on disposera en rond autour du jeu posé au sol. Groupe de 16 personnes maximum, en équipes de 4 ou 5, accompagnées d'un animateur et d'un spécialiste de la sexualité et/ou de la santé.

• Organisme ayant analysé l'outil et date de l'analyse

Outil analysé par le Cres Bretagne en 2007.

DIFFUSION

- Association départementale information jeunesse des Côtes d'Armor - Adij 22
28, boulevard Hérault - BP 114
22001 Saint-Brieuc CEDEX 1 - France
- Téléphone: 02 96 33 37 36
- Fax : 02 96 61 18 08
- Email : ADIJ.22@wanadoo.fr
- 160 € + 14,50 € de frais de port

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

- 1 plateau de jeu de 38 cases
- 6 pions
- 2 dés
- 42 cartes questions
- 7 cartes défis
- 1 grille de pointage
- 1 livret d'animation
- Cote : K.02.10.D.ADI