

L'AVIS DU RESEAU D'EXPERTISE D'OUTILS PEDAGOGIQUES EN EDUCATION ET PROMOTION DE LA SANTE DES PAYS DE LOIRE

EXPERTISE du 09 janvier 2007

LE TADIKWA

Oserez-vous en parler ?

Chance, stratégie ou solidarité...vous aideront à gagner !

Thématique : addictions, conduites à risques
relations entre les générations

Support : jeu de société éducatif

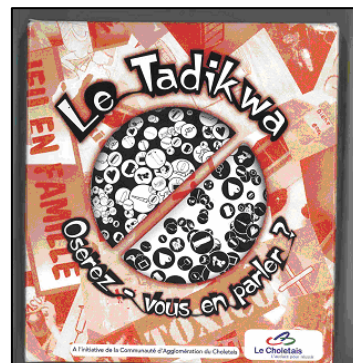
Public : grands adolescents et adultes

Nombre de participants : 4 joueurs

Année de création : 2006

Acquisition : non

Prix : diffusion gratuite,
consulter le promoteur



LES INFORMATIONS DU PROMOTEUR SUR L'OUTIL

Matériel

- 1 plateau de jeu composé de 9 pièces de puzzle
- 1 dé 6 faces/6 couleurs
- 16 jetons blancs
- 16 jetons noirs
- 50 cartes avec 150 questions.
- 4 cartes de vote
- 1 fiche de présentation du jeu
- 1 règle du jeu
- 1 fiche évaluation

Objectifs

- Susciter des échanges et des débats entre générations sur des sujets parfois tabous : les conduites et pratiques à risques : tabac, alcool, vitesse routière, alimentation, multimédia...
- Amener les jeunes et leurs parents à réfléchir sur leurs propres comportements.

Utilisation

En famille ou entre amis.

Commentaires du promoteur sur l'outil

La communauté d'Agglomération du Choletais a initié, dans le cadre du Conseil Intercommunal de Sécurité et de Prévention de la Délinquance, la réalisation de ce jeu. Le « TADIKWA » est l'aboutissement d'une large mobilisation des professionnels, acteurs associatifs et habitants qui ont mis en commun leurs compétences et leurs expériences au service de la prévention. Accompagnés par la société Valorémis, concepteur de jeux et éditeur, des partenaires locaux et institutionnels se sont fortement impliqués pour porter cet événement. Des adolescents et des parents ont eux aussi participé activement à la conception de ce jeu avec la création de 150 questions originales sur les conduites à risque.

Disponibilité

Consulter le promoteur.

Editeur - Promoteur de l'outil

Communauté d'Agglomération du Choletais

Contact : Virginie DANNEYROLLE

Service Développement social - 4, rue du Val de Loire - Tour Emeraude -49300 CHOLET

☎ 02 41 65 26 11 - e-mail : vdanneyrolle@agglo-choletais.fr

Objet social

Collectivité territoriale

L'AVIS DES EXPERTS

Appréciation globale

- « Le TADIKWA » est un jeu de plateau avec cartes questions-réponses qui favorise :
- l'échange : toutes les réponses sont discutables et discutées ;
 - l'entraide : un joueur peut être amené à faire gagner un autre joueur ;
 - la prise de position : il n'y a pas à proprement parlé de bonnes ou de mauvaises réponses ;
 - les interactions : la validation des réponses se fait par le vote des participants.

La conception de l'outil est agréable, plateau en puzzle à assembler, graphisme attractif et la règle du jeu relativement aisée à comprendre.

La partie blanche des cartes renvoie à des questions ouvertes qui favorisent à la fois l'implication et l'imagination du joueur et l'aident à s'exprimer devant le groupe sur des sujets très larges, souvent peu abordés en famille.

La partie noire des cartes présente une situation sur laquelle le joueur doit se positionner en choisissant l'une des 3 réponses fermées qui lui sont proposées. Si les situations sont intéressantes pour engager la réflexion, les réponses proposées enferment le joueur dans un exercice de réponses artificielles, tant celles-ci sont souvent peu adaptées, restrictives, et souvent d'un caractère franchement fantaisiste. Dans ce contexte, le vote des participants validant ou non la réponse du joueur est ambigu puisque pouvant s'exercer sur des représentations erronées et, peut, paradoxalement, restreindre l'intérêt des discussions suscitées par des avis opposés.

Il est par ailleurs regrettable que le jeu ne comprenne pas de guide d'accompagnement pédagogique avec des références de lieux ou de sites ressources pour en savoir plus, et que les principes de respect mutuel et de non jugement ne soient pas posés en préalable à la partie.

Objectifs de l'outil

- Echanger sur les conduites à risques (alcool, tabac, cannabis) et d'autres thèmes en lien avec l'adolescence (relation amoureuse, consommation multimédia, relations parents-enfants)
- Permettre aux jeunes et à leurs parents et/ou à leurs éducateurs de verbaliser leurs propres comportements et d'y réfléchir.

Public cible

Adultes et adolescents à partir de 14 ans, en groupe intergénérationnel.

Utilisation conseillée

« Le TADIKWA » peut-être utilisé

- en milieu scolaire : collèges à partir de la 4^{ème}, lycées
- en centre de loisirs
- en lieux d'insertion jeunesse, comme les Missions locales, les lieux de formation...

L'utilisation en groupe intergénérationnel mélangeant parents et adolescent est intéressante, mais le jeu peut se faire également avec uniquement des adolescents.

Dans les deux cas de figure, il est souhaitable qu'un animateur ou un professionnel de l'adolescence préside la partie. Son rôle sera de réguler la prise de parole, d'apporter des informations complémentaires et le cas échéant, d'élargir l'approche et de stimuler le débat. Il pourra aussi se réapproprier le jeu en utilisant différemment les questions blanches, par exemple en les transformant en questions ouvertes ou en modifiant les réponses proposées.