

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

EXPERTISE du 20 juin 2008

ARMORISK'S

Thématique : drogue et dépendances, conduites à risques

Support : jeu

Public : adolescents à partir de 13 ans et adultes, Parents ou éducateurs

Nombre de participants : 2 à 6 ou 6 équipes de 2 joueurs

Année de création : 2006

Acquisition : Achat

Prix : 150 € port en sus



LES INFORMATIONS DU PROMOTEUR SUR L'OUTIL

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 1 tableau de marquage
- 1 dé
- 6 tentes de camping (pions)
- 1 jeu de cartes « questions »
- 1 jeu de cartes « risques »
- 1 jeu de cartes « itinéraires »
- 1 jeu de « cartons jaunes »
- 1 jeu de « cartons verts »
- 1 feutre pour tableau blanc
- le guide de l'animateur
- 1 livret d'information « ados, adultes, gardons le contact »
- 1 sacoche de rangement

Objectifs

Pour les jeunes et les adultes

- Echanger sur les représentations des conduites à risques
- S'exprimer avec les autres
- S'informer sur les conduites à risque
- Identifier les gains et les pertes des prises de risque
- Repérer les ressources (lieux, dispositifs, personnes) locales et nationales en matière de santé.
- Renforcer ses capacités à gérer les risques liés à son comportement

Pour les adultes spécifiquement

- Développer et valoriser son rôle et ses compétences éducatives par rapport à la période de l'adolescence

Utilisation

- En groupe de 12 joueurs au maximum avec un animateur de jeu sensibilisé aux conduites à risques.
- Dans tous les milieux accueillants des jeunes et des adultes (établissements scolaires, maisons de quartier, foyers d'accueil, centres socioculturels...)

Conseils

Il est conseillé de prévoir un lieu spacieux et calme.

Le groupe de participants peut être constitué de jeunes uniquement ou de jeunes et adultes.

L'animateur, sensibilisé aux conduites à risques, doit être à l'écoute des jeunes et des adultes, il veillera à éviter tout discours moralisateur ou tout jugement. Il impulsera une démarche de prévention en utilisant Armorisk's comme support d'expression en privilégiant des méthodes participatives. Son rôle est d'accompagner les jeunes et les adultes dans la recherche et la construction de l'information pour qu'ils répondent aux questions qu'ils se posent.

Disponibilité

contacter le promoteur.

Commentaires

Editeur - Promoteur de l'outil

ANPAA Bretagne, Association Nationale de Prévention en alcoologie et Addictologie Bretagne

Contact :

ANPAA, délégation régionale de Bretagne

ANPAA BRETAGNE

3, allée René Hirel

35 000 RENNES

☎ 02 99 65 48 11

Fax : 02 99 67 06 23

e-mail : delegationrennes@anpa.asso.fr

Site internet : www.anpaa.asso.fr

Objet social

Association de Prévention en alcoologie et addictologie

L'AVIS DES EXPERTS

Appréciation globale

« Armorisk' » est un jeu de plateau proposant un parcours fléché en Bretagne historique. Au fil de leurs itinéraires, les participants devront répondre à des questions de connaissances ou s'exprimer sur des conduites à risques.

Outre son intérêt informatif, l'outil permet l'expression des représentations, favorise l'esprit critique et combat les idées reçues, notamment sur l'alcool et la sexualité.

Il contribue ainsi à renforcer la capacité des adolescents à identifier, gérer les risques et à développer des comportements responsables et citoyens

L'importance du nombre des questions (350) représente un bel effort d'exhaustivité mais complique la tâche de l'animateur qui devra en faire une sélection conséquente en fonction des caractéristiques de son public.

On peut regretter certains aspects de la règle du jeu : compétition, pénalités (distribution de cartons verts ou jaunes par l'animateur, passer son tour, cases poste de police et hôpital vues comme des sanctions et non comme des ressources...). Quelques questions autour de la consommation de produits psychoactifs de certains écrivains peuvent suggérer un lien entre prise de produits et talent.

Le guide d'accompagnement propose un complément d'information très riche sur les questions de connaissances. Les cartes risques auraient pu faire l'objet d'un développement similaire.

Les activités annexes suggérées sont très intéressantes et pourraient faire à elles seules l'objet d'un véritable programme.

La fiche d'évaluation par le professionnel ne peut être renseignée que si l'animateur conçoit lui-même une évaluation auprès de son public.

L'outil, dans sa volonté de pouvoir associer adultes et jeunes, n'a pas creusé dans les cartes risques des situations mettant en scène plus spécifiquement des adultes.

Malgré ces quelques observations, Armorisk' favorise la participation et l'interactivité dans une expression dénuée de jugement ou d'interdit.

Objectifs de l'outil

- Prendre connaissance d'informations nouvelles sur les conduites à risques : consommation de produits psychoactifs, sexualité, sécurité routière
- Identifier les risques et apprendre à les gérer
- Renforcer la capacité des jeunes à adopter des attitudes responsables et citoyennes
- S'interroger collectivement et s'exprimer sur la conduite à tenir devant les prises de risque

Public cible

15 à 20 ans

Utilisation conseillée

Pour éviter à certains jeunes de se retrouver en difficulté, constituer systématiquement des équipes de deux ou plus.

Se reporter aux conseils du promoteur

Temps d'appropriation de l'outil

- Moins d'1/2 heure
- D'1/2 heure à 1 heure
- Plus d'1 heure