



PIPSa

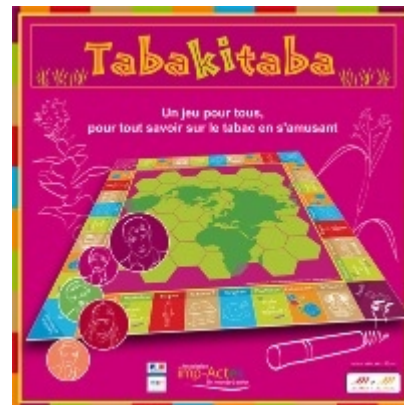
Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

Tabakitaba

2009 - fiche modifiée le 21 décembre 2010

Jeu de table pour sensibiliser le public aux questions que pose le tabac : la production, la consommation, les différents acteurs impliqués et les enjeux économiques et politiques sous-jacents.

Support	Jeu de table
Âge du public	A partir de 10 ans
Thèmes associés à cet outil	Tabac
Obtention	En centre de prêt
Participants	De 3 à 8
Prix	Gratuit
Consultable chez PIPSa	Oui (réf. 2TA-JTA-002-TAB)



Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

Boîte de jeu contenant :

- Un plateau de jeu : plié en 4 avec un contour "urbain" constitué de 36 cases rectangulaires
- Une zone centrale "rurale" constituée de 38 hexagones
- 30 hexagones "champ de tabac"
- 30 hexagones "champ de céréales"
- 8 pions, type jetons "joueurs"
- 370 cartes : 200 cartes "tu fumes ?" ; 150 cartes "fiches prévention" ; 20 cartes "événements"
- 24 jetons "maladies"
- 8 fiches "carnet de santé"
- 4 cases mobiles "tu fumes ?"
- 4 cases mobiles "oxygène"
- 80 "cigarettes"
- 1 dé 12 faces
- Livret "Règles du jeu" + "Sources / Bibliographie"

Concept :

Un jeu de société stratégique pour intéresser le public aux questions que pose le tabac : la production (industries du tabac, effets sur l'environnement en terme de développement durable, ...), la consommation (conséquences sur la santé, dépendance,...), les différents acteurs impliqués (ministère de la santé, associations, citoyens,...) et les enjeux économiques et politiques sous-jacents.

Cet outil se veut à la fois éducatif par les contenus qu'il aborde et ludique par le plaisir qu'il procure lorsque l'on y joue.

Objectifs

Sensibiliser le public aux questions que pose le tabac : la production, la consommation, les différents acteurs impliqués et les enjeux économiques et politiques sous-jacents

Conseils d'utilisation

A utiliser aussi bien dans le cadre d'interventions d'éducation pour la santé (établissements scolaires, associations, espaces prévention, etc.) qu'entre amis ou en famille.

Nombre de joueurs : de 3 à 8 joueurs ou équipes.

Durée : 60 minutes

Bon à savoir

(Mise à jour : juillet 2018)

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Association imp-Actes

Dans les centres de prêt :

Centre verviétois de promotion de la santé

+32 (0)87 35 15 03 - s.vilenne@cvps.be

<http://www.cvps.be>

Catalogue : <http://www.cvps.be/index.php/le-centre-de-documentation>

Centre local de promotion de la santé de Mons-Soignies

+32 (0)64 84 25 25 - clps.documentation@yahoo.com

<http://www.clps-mons-soignies.be/centre-doc>

Centre local de promotion de la santé du Hainaut Occidental

+32 (0)69 22 15 71 - contact@clpsho.be

<http://www.clpsho.be>

Centre local de promotion de la santé de Namur

+32 (0)81 75 00 46 - info@clpsnamur.be

<http://www.clpsnamur.be>

Catalogue : <http://www.clps-namur.be/documentation/>

Fonds des affections respiratoires (FARES)

+32 (0)2 512 29 36 - information@fares.be

<http://www.fares.be>

Catalogue : <http://biblio.fares.be>

Cultures&Santé asbl

+32 (0)2 558 88 10 - info@cultures-sante.be

<http://www.cultures-sante.be>

Catalogue : <http://www.cultures-sante.be/centre-doc/pedagotheque.html>

Centre de ressources documentaires provincial (Namur)

+32 (0)81 77 67 29 – 77 67 99 - anastasia@province.namur.be

Catalogue : <http://anastasia.province.namur.be>

Centre Local de Promotion de la Santé de Charleroi-Thuin

071/ 33 02 29 - secretariat@clpsct.org

<http://www.clpsct.org>

Catalogue : <http://www.promotionsante.info/documentation.php>

L'avis de PIPSa

Appréciation globale :

Jeu de table coloré et attractif, Tabakitaba aborde diverses thématiques liées au tabac. Cette approche transversale a le mérite de prendre en compte la problématique du tabac dans son ensemble.

Le jeu a pour ambition de faire de la "prévention tabac" en permettant de prendre connaissance d'informations nouvelles, ou de rafraîchir d'anciennes connaissances. Cette approche semble incomplète, dans la mesure où elle ne tient pas compte de la complexité de la question du tabac (notamment des aspects psychologiques) et parce qu'elle présuppose que tous les fumeurs ont envie de cesser de fumer.

La dynamique ludique est avant tout individuelle (jeter le dé, répondre à des questions). Il y a une cohérence entre la manière dont le jeu est construit et la thèse (le rôle des cigarettiers), mais cela reste très centré sur l'implication individuelle des personnes, on ne passe pas à une implication collective (même si cela est suggéré dans certaines questions et dans une ébauche de dynamique coopérative). Les questions demandent un niveau de connaissance minimale sur le

tabac, ses effets et sur les stratégies des cigarettiers.

Le parti-pris est résolument anti-tabac et ne propose pas d'ouvertures pour une réflexion personnelle ni pour le débat. La prévention et la réduction des risques ne sont pas abordées.

Objectifs :

- Prendre connaissance d'informations sur le tabac (risques pour la santé, aspects économiques et environnementaux, stratégies des cigarettiers)
- Prendre conscience de certains problèmes de santé causés par le tabac

Public cible :

Utilisation familiale (un bon bagage culturel est nécessaire).
A partir de 16 ans, étant donné la complexité des questions.

Réserves :

Dans le jeu, le fumeur meurt parce qu'il est dépendant, et non parce qu'il cumule les facteurs de risque. Cette position est simpliste et ne correspond pas à la réalité.

Utilisation conseillée :

- Trier les questions à l'avance en fonction du public et des objectifs (elles ne sont pas toutes d'un intérêt égal, ni accessibles à tout le monde, informations datées). ATTENTION : certaines fiches contiennent des erreurs.
- Prévoir un glossaire pour expliquer les termes compliqués dans les questions.
- A utiliser en complément, dans le cadre d'un projet global de prévention tabac, combiné avec des outils qui interrogent les représentations et permettent le débat.

Critères d'évaluation :

Cohérent ★★☆☆☆
Attractif ★★★★★
Interactif ★★★★★
Soutenant pour l'utilisateur ★★☆☆☆
Soutenant pour la prom. de la santé ★★☆☆☆

Temps de préparation :



Points forts :

Approche globale du tabac.

Points d'attention :

Centré sur les connaissances.

Sujets abordés :

Tabagisme, production, consommation, économie, politique.

Date de l'avis : 08 décembre 2010

L'avis des utilisateurs

Un jeu très intéressant et original ★★★★★

publié le 09 janvier 2012 à 20h36 par Visiteur

Je trouve que sur cette thématique, ce jeu est intéressant et plutôt bien réussi : le seul jeu ludique (et pas seulement intello) sur ce thème ! qui mélange trois systèmes : le quizz, le monopoly et la stratégie... L'avis de PIPSA me semble un peu excessif sur certains points. Il est vrai par contre qu'il existe des erreurs dans les cartes et j'ajouterais que les règles méritent à être mieux présentées. Graphisme très sympa.

Jeu très intéressant et ludique ★★★★★

publié le 09 janvier 2012 à 20h29 par Visiteur

J'ai expérimenté ce jeu avec un groupe d'enfants de 8-12 ans en séjour de vacances et des élèves de 6ème au collège et je dois dire qu'il a eu un véritable succès. Je l'ai aussi expérimenté avec des adultes (une centaine) fumeurs et non fumeurs mélangés. Contrairement à l'avis de PIPSA, le jeu tient compte des aspects psychologiques puisque certaines cartes abordent ce sujet. Il ne présuppose pas (cela n'est écrit nulle part) que les fumeurs aient envie de cesser de fumer mais dans la dynamique du jeu, même un joueur fumeur (en vrai) souhaite cesser de fumer (dans le jeu), ce qui est déjà un bon début en prévention ! La dynamique ludique est aussi collective avec la partie centrale du plateau qui doit faire appel au sens stratégique des joueurs ! Les cartes sont réparties en deux niveaux de difficultés : débutants et initiés ce qui permet d'adapter le jeu aux participants. Certes le parti-pris est anti-tabac mais aurions-nous dû en attendre le contraire de la part d'un jeu de prévention santé !!! Au moins, il ne stigmatise pas les fumeurs... Enfin, contrairement à l'affirmation qui est faite dans la rubrique "Réserve", le fumeur ne meurt pas parce qu'il est dépendant mais parce qu'il cumule les cigarettes qui augmentent son niveau de dépendances et donc les risques de maladies... Néanmoins, après une bonne trentaine de parties, il n'est jamais arrivé à un joueur de "mourir"! Nous voilà donc rassuré !

Les amateurs de jeu de société pourront lire l'avis d'un spécialiste des jeux de société sur le site de "Jeux sur un plateau" :

<http://www.jeuxsurunplateau.com/fr/news/jeux/le-jeu-est-bon-pour-la-sante~31~11~i1129~m20.html#.Tws4WqXsomw.facebook>

<http://www.pipsa.be/outils/export-2139613809/tabakitaba.html?export>

06-04-2020 03:21