PIPSa
Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

DouzQuinz.be

2011 - fiche modifiée le 14 septembre 2011

Guide d'information destiné aux jeunes de 12 à 15 ans + jeu pédagogique

DouzQuinz.be, guide et jeu de plateau spécialement conçus pour les jeunes de 12 à 15 ans, donne de nombreuses informations sur des thèmes susceptibles d'intéresser les ados, des petits conseils et des pistes pour en savoir plus.

Support	Kit pédagogique
Âge du public	De 12 à 15 ans
Thèmes associés à cet outil	Alimentation, Deuil, Vie affective et sexuelle, Handicap, Cyberconsommation, Corps, Violences, Santé mentale, Environnement, Compétences psychosociales, Alcool, Consommation, IST - Sida, Tabac, Hygiène corporelle, Vivre ensemble, Sommeil, Drogues
Obtention	En centre de prêt Téléchargeable
Participants	De 4 à 30
Prix	Gratuit

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

- Un **guide papier** et un guide en ligne
- Un **jeu pédagogique**visant l'appropriation des contenus du guide par les jeunes via des animations ludiques
  Télécharger le jeu (PDF) : les règles du jeu, le plateau, les pions et les questions.

Concept :

DouzQuinz.be est un **guide d'information** généraliste gratuit destiné aux jeunes de 12 à 15 ans (guide papier, guide en ligne, jeu pédagogique). Il aborde des thématiques qui les touchent directement (la sexualité, l'école, les sorties, les assuétudes, etc.) dans une approche à la fois ludique et multidimensionnelle.

Objectifs

- Permettre aux jeunes de douze à quinze ans d'accéder de façon ludique aux informations sur les sujets les concernant : la sexualité, l'école, les sorties, les assuétudes, etc.
- Aider les jeunes à mieux comprendre la société dans laquelle ils vivent et leur donner des outils pour se positionner dans cet environnement.
- Amener les jeunes à utiliser ces infos dans une perspective d'émancipation, d'autonomie et de réflexion critique.

Conseils d'utilisation

Le jeu de plateau, basé sur le principe du jeu de l'oie, se veut à la fois instructif puisqu'il donne des infos sur toutes les thématiques qui concernent les ados, et ludique puisqu'il faut pouvoir faire deviner des mots de différentes manières (par le mime, par modelage ou par la parole).

Le jeu se joue par équipe de 2 à 7 joueurs, adaptable à un public de 4 à 30 jeunes.
La durée idéale de l'animation est de deux heures, mais elle peut varier en fonction de la place laissée à la discussion.

Bon à savoir

Dans la foulée de la seconde impression du guide DouzQuinz.be, le CIDJ (Fédération des Centres d'Information et de Documentation pour Jeunes) a décidé de proposer le jeu DouzQuinz.be et des animations ludiques disponibles à la demande.

Animations :

Une équipe du CIDJ peut assurer l'animation dans vos locaux. Prix : 20 euros avec la mise à disposition du plateau de jeu grand format, l'animation de la partie par deux animateurs du CIDJ et la distribution d'un exemplaire du guide par jeune.

Vous pouvez emprunter une boîte de jeu grand format dans un centre CIDJ et assurer vous-même l'animation.

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

CIDJ
Rue Saint-Ghislain, 29
1000 - Bruxelles
Belgique
+32 (0)2 219 54 12 - cidj@cidj.be
http://www.cidj.be

Dans les centres de prêt :

Centre liégeois de promotion de la santé
+32 (0)4 279.50.52 - promotion.sante@clps.be
http://www.clps.be
Catalogue : http://www.clps.be/outils-pédagogiques

Centre Local de Promotion de la Santé de l'arrondissement de Verviers
+32 (0)87 35 15 03 - s.vilenne@clpsverviers.be
https://www.clpsverviers.be/

Centre local de promotion de la santé du Brabant wallon
+32 (0)10 62 17 62 - info@clps-bw.be
http://www.clps-bw.be
Catalogue : http://www.clps-bw.be/que-proposons-nous/centre-de-documentation

Centre Bruxellois de Promotion de la santé
+32 (0)2 639 66 88 - info@cbps.be
https://cedosb.be

Centre local de promotion de la santé de Huy-Waremme
+32 (0)85 25 34 74 - info@clps-hw.be
http://www.clps-hw.be

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 en province de Luxembourg
+32 (0)84 31 05 04 - clps.lux@skynet.be
http://www.clps-lux.be
Catalogue : http://bit.ly/1AfCwMD

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/

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 :

Le jeu et le livret invitent à explorer des thèmes en lien avec les préoccupations des jeunes, dans un langage clair, direct, accrocheur. Les supports et la dynamique d'utilisation suscitent l'envie de lire et de découvrir l'information, de même que le format attractif, le graphisme "jeune" et les photos variées, représentatives de différentes origines culturelles.

Le jeu est un support pour s'approprier l'information du livre en apprenant à lire une table des matières, à s'organiser, à trier l'information. Le positionnement personnel n'est pas demandé. L'intérêt n'est pas de donner la réponse juste, mais de chercher la réponse. Les infos, brèves et de qualité, encore plus accessibles sur internet www.douzquinz.be, sont formulées de manière objective. Elles seront aussi intéressantes pour les parents (définitions courtes et scientifiques, langage clair et accessible). Pour chaque thème est proposée également une sélection de ressources de qualité.

Le jeu favorise les projets interdisciplinaires entre enseignants : cours de français, sciences sociales, cours philosophiques, sciences, histoire-géo. Il peut soutenir une journée à thème dans l'école.
Le jeu constitue un bon inducteur de parole. Cependant, l'absence de guide pour l'animateur le rend peu soutenant pour le processus d'animation. L'absence de consigne pour la gestion du groupe et des débats interroge : que va-t-on susciter et comment ?
Les règles d'utilisation pourront être modulées par l'animateur s'il souhaite travailler un seul des thèmes.
La case 11 "IPPJ", qui est vue comme une prison pour jeunes, est stigmatisant et marginale par rapport à l'ensemble des jeunes en CF.

Objectifs :

• Se poser des questions et chercher (et trouver) des réponses dans le guide "Douz-quinz".
• Echanger entre pairs sur les thèmes qui les concernent
• Apprendre à s'orienter dans de l'information écrite, à rechercher des infos.

Public-cible :

12-15 ans, voire jusqu'à 18 pour certains aspects – avec adaptations.

Utilisation conseillée :

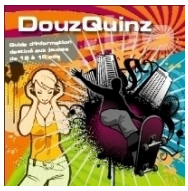
Se procurer un sablier.
Banaliser la case 11 (passe ton tour) – ou bureau de police.
Choisir les questions suivant les thèmes de discussion et l'organiser pendant ou après le jeu.
Ne pas hésiter à augmenter le nombre de cases jaunes pour que ce soit plus ludique et interactif.

Date de l'avis : 03 octobre 2011

Autour de l'outil

Ludi Midi : "DouzQuinz.be"

Autour des outils - publié le 21 juin 2012

Le Ludi Midi du CLPS de Mons-Soignies du mois de septembre vous propose de découvrir l'outil "DouzQuinz.be".

Lire la suite