



# PIPsa

Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

## O'Rhune

2013 - fiche modifiée le 02 août 2013

Un jeu de prévention des conduites à risque. Il permet d'animer des débats sur les relations aux adultes et aux pairs, les relations affectives et sexuelles et les conduites addictives.

<b>Support</b>	Jeu de table
<b>Âge du public</b>	De 14 à 25 ans
<b>Thèmes associés à cet outil</b>	Violences, Compétences psychosociales, Vivre ensemble, Drogues
<b>Obtention</b>	Acquisition En centre de prêt
<b>Participants</b>	De 5 à 15
<b>Prix</b>	90,00 €



### Sur l'outil

---

#### Description selon l'éditeur

#### Matériel :

- 1 sablier
- 5 pions "aventurier"
- 1 plateau
- 5 cartes "Contrée"
- 5 parchemins enchantés
- 8 devises différentes
- 5 fiches "Tribu"
- 120 cartes "Situation" (40 cartes par thème)
- 90 cartes "Connaissances" (30 cartes par thème)
- 48 cartes "Enigme"

#### Concept :

Ce jeu peut être utilisé par des professionnels souhaitant animer des temps d'échanges avec des jeunes à partir de 14 ans sur des thématiques de santé psychologique et sociale.

But du jeu : réunir les 6 morceaux de devises éparpillées aux quatre vents qui permettront de faire revenir la sérénité dans le monde d'O'Rhune.

*"Le monde d'O'Rhune vivait en harmonie depuis des siècles, chaque habitant ayant trouvé son propre équilibre au sein des 5 contrées qui le composent. En effet, ils avaient réussi à développer des compétences, toutes complémentaires, leur permettant d'avoir un esprit critique, de faire preuve d'empathie, de communiquer efficacement, de savoir prendre des décisions..."*

*Mais le sorcier Karkarok, ne pouvant supporter cette harmonie, décida de dérober la Devise d'O'Rhune et de la disperser aux quatre coins du pays pour semer la discorde. Devant cette menace, le Seigneur d'O'Rhune réunit un groupe d'aventuriers qu'il missionne pour lui rapporter les 6 morceaux qui permettraient de reconstituer la devise."*

[Fiche descriptive](#) (PDF)

#### Objectifs

Permettre

- d'ouvrir des espaces de réflexion et d'échanges autour de la prévention des conduites à risque
- d'expérimenter un espace de collaboration et une stratégie collective
- de renforcer certaines compétences psychosociales
- de favoriser l'expression des représentations sur les thèmes abordés.

## Conseils d'utilisation

Durée du jeu :

Entre 1 heure et 1 heure et demie pour une session de jeu en fonction des objectifs de l'animateur.

Thèmes abordés :

- Relations affectives et sexuelles
- Conduites addictives
- Relations aux adultes et aux pairs

Sujets à développer pendant le jeu :

- Les prises de décision
- Les sentiments
- Les relations familiales, amicales
- Les conflits
- Les personnes de confiance
- Les situations à risque
- La coopération
- Les influences
- Le respect

## Bon à savoir

Pour obtenir cet outil auprès de l'éditeur : [Bon de commande 2022](#) (PDF)

## Où trouver l'outil

### Chez l'éditeur :

Association OPPELIA / IPT

10 rue Planty

78200 - Mantes-la-Jolie

France

+33 (0)1 30 33 06 96 - [contact.ipt@oppelia.fr](mailto:contact.ipt@oppelia.fr)

<http://www.oppelia.fr/outils-de-prevention>

### Dans les centres de prêt :

Centre liégeois de promotion de la santé

+32 (0)4 279.50.52 - [promotion.sante@clps.be](mailto: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.vilene@clpsverviers.be](mailto:s.vilene@clpsverviers.be)

<https://www.clpsverviers.be/>

Centre local de promotion de la santé de Huy-Waremme

+32 (0)85 25 34 74 - [info@clps-hw.be](mailto: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](mailto:clps.documentation@yahoo.com)

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

Centre local de promotion de la santé de Namur

+32 (0)81 75 00 46 - [info@clpsnamur.be](mailto:info@clpsnamur.be)

<http://www.clpsnamur.be>

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

FCPPF

+32 (0)2 514 61 03 - [info@fcppf.be](mailto:info@fcppf.be)

<http://www.fcppf.be> - <https://www.facebook.com/fcppf>

Centre de ressources documentaires provincial (Namur)  
+32 (0)81 77 67 29 – 77 67 99 - [anastasia@province.namur.be](mailto: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](mailto:secretariat@clpsct.org)  
<http://www.clpsct.org>  
Catalogue : <http://www.promotionsante.info/documentation.php>

## L'avis de PIPSa

---

### Appréciation globale :

Ce grand jeu de plateau emmène les participants dans l'univers enchanté de la "fantasy" (monde imaginaire, surnaturel, quête mythique, "mission", ...) et suscitera l'intérêt de ceux qui aiment jouer et les familiers de ce type d'imaginaire.

Les 3 thématiques envisagées par le jeu permettent d'informer sur des réalités auxquelles sont confrontés les jeunes et aux questions qui les habitent. Toutefois, le dispositif pédagogique mis en place par le jeu ne permet pas d'atteindre ses objectifs annoncés ambitieux, notamment au niveau des compétences psychosociales.

Le jeu offre un potentiel ludique, mis en œuvre grâce à des règles très claires et explicites (quoique complexes au premier abord), réel soutien pour l'animateur.

Basés sur les législations et pratiques françaises, les cartes "situations" permettent d'interroger les représentations des jeunes, sans faire la morale ni les culpabiliser. Les cartes "connaissances" fournissent fréquemment le prétexte du "rappel de la loi" et à la norme. A charge pour l'intervenant, de l'expliquer pour la faire comprendre auprès de son public ! Les cartes "Enigmes" présentent un fort potentiel ludique pour un public habitué à lire et à jouer. Cependant, niveau de vocabulaire élevé et énigmes parfois complexes pourraient en décourager certains. Le plan de jeu, même s'il est déjà grand, ne permet pas de rassembler toute une classe autour de lui.

La distance de pensée entre l'univers de la "fantasy" et les cartes "situations/connaissances" (réalité des problématiques auxquelles sont confrontés les jeunes) provoque une rupture permanente qui ne permet pas, au final, de s'imprégner de cet univers et de rester dans la fiction (puisque'on est toujours ramené à la réalité de "la loi") ni d'entrer vraiment dans les problématiques réelles proposées.

D'autre part, l'alternance jeu/débat casse le rythme ludique, peut induire un retrait de ceux qui ont envie de "jouer". Par contre, si on privilégie, le jeu, c'est l'intervenant et son objectif pédagogique qui peuvent être perdus sans accrocher vraiment sur les problématiques soulevées (d'autant que le jeu peut aller très vite : on peut réussir la mission sans avoir vraiment fait le tour de la thématique).

Le public annoncé des 14-25 ans paraît fort large étant donné l'accroche ludique choisie ; les thématiques restent pertinentes par ailleurs.

Pour une utilisation en Belgique, un travail important doit être fourni par l'utilisateur pour adapter les références légales.

### Objectifs :

- S'informer sur la loi en française en matière de vie affective et sexuelle et développer une vision responsable
- S'informer sur les addictions et les nouvelles technologies
- S'informer sur ses droits et devoirs en matière de relations aux adultes et aux pairs
- Débattre au sujet de questions importantes pour les adolescents

### Public cible :

A partir de 13-14 ans (en triant les questions) ;  
18 ans max

### Utilisation conseillée :

- Pour une utilisation avec plan de jeu : sélectionner une seule thématique par partie de jeu. Eviter de trop sélectionner les cartes à l'intérieur d'une thématique (par exemple celles qui font référence à la loi) car cela réduit trop le champ couvert par celle-ci.

- Pour une utilisation sans plan de jeu : utiliser les cartes "situation" telles quelles et les cartes "connaissance" en les adaptant au contexte belge

- Peut être utilisé tel quel par des animateurs de planning familial sur la thématique "relations affectives et sexuelles", puisqu'ils connaissent la législation et pourront adapter/corriger les informations si nécessaire.

- Limiter la taille des groupes pour privilégier le débat

### Critères d'évaluation :

Cohérent ★★☆☆☆  
Attractif ★★★★★  
Interactif ★★★★★  
Soutenant pour l'utilisateur ★★☆☆☆

Soutenant pour la prom. de la santé ★★☆☆

**Temps de préparation :**



**Points forts :**

Potentiel ludique, infos non culpabilisantes.

**Points d'attention :**

Contexte français.

**Sujets abordés :**

Relations affectives et sexuelles, conduites addictives, relations familiales et amicales.

**Date de l'avis :** 03 décembre 2013

**Autour de l'outil**

***Les assuétudes, concepts et outils***

*Autour des outils* - publié le 10 décembre 2019

Formation proposée par l'AVAT Prévention et le CVPS

[Lire la suite](#)



<https://www.pipsa.be/outils/export-2139613912/o-rhune.html?export>

27-04-2024 00:17