

## SANTE'TOUR : Les jeunes s'approprient des savoirs essentiels

2018 - fiche modifiée le 15 novembre 2018

Un jeu de plateau permettant à deux animateurs de favoriser la discussion, l'échange et la transmission de connaissances sur le thème de la santé des adolescents.

<b>Support</b>	Jeu de table
<b>Âge du public</b>	De 12 à 18 ans
<b>Obtention</b>	Acquisition En centre de prêt
<b>Participants</b>	De 4 à 16
<b>Prix</b>	88,00 €
<b>Consultable chez PIPSa</b>	Oui (réf. 8GL-JTA-004-SAN)



### Thèmes associés à cet outil

Alimentation    Vie affective et sexuelle    Santé globale    Médicament

### Sur l'outil

#### Description selon l'éditeur

#### Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 320 cartes-questions (bla-bla, vrai-faux)
- 1 dé + 3 quilles joueurs
- 8 fiches recto-verso "visuel"
- 1 règle du jeu
- 1 livret "Connaissances" (108 pages) comportant toutes les réponses des questions posées
- 1 fiche d'évaluation

#### Concept :

SANTE'TOUR est composé de 320 cartes-questions (Bla/Bla et Vrai/Faux) qui traitent des thématiques suivantes : l'équilibre alimentaire, la vie des médicaments, la prévention au quotidien, la découverte de la sexualité.

Le jeu a été pensé pour que des professionnels du domaine de la santé, mais aussi les psychologues, les éducateurs et animateurs socio-culturels puissent facilement s'en saisir, grâce notamment aux conseils d'animation et au support de connaissances disponibles dans le jeu.

#### Objectifs

- Favoriser la discussion, l'échange et la transmission de connaissances sur le thème de la santé des adolescents.
- Mieux accompagner les adolescents dans leurs parcours d'autonomisation

#### Conseils d'utilisation

2 groupes (2 équipes) s'affrontent sous les regards neutres du maître du jeu et de l'arbitre, chacun ayant une place et un rôle bien définis. Ils laissent les joueurs débattre entre eux, jusqu'à l'obtention d'une réponse commune et définitive.

Les joueurs doivent aussi utiliser une fiche d'autoévaluation en début et fin de séance afin de mieux prendre conscience des apprentissages réalisés.

#### Bon à savoir

Auteurs : Camille DESPET (Psychologue cognitivo-comportementale), Carole RUIZ (Infirmière Diplômée d'Etat), Dr Marie-Joële BREDILLET (Pédopsychiatre).

Réalisé dans le cadre de leurs activités au sein du [CMPA de Neufmoutiers-en-Brie](#) (77) de la [Fondation Santé des Etudiants de France](#).

Commande [chez Valorémis](#)

### Où trouver l'outil

#### Chez l'éditeur :

Valorémis  
Rue Pradier 26  
75019 - Paris 19  
France  
+33 (0)1 40 31 83 71 - [editions@valoremis.fr](mailto:editions@valoremis.fr)  
<http://www.valoremis.fr>

Fondation Santé des Etudiants de France (FSEF)  
Centre de Neufmoutiers en Brie - Centre Médical et Pédagogique pour Adolescents (CMPA)  
19, rue du Docteur Lardanchet  
77610 - Neufmoutiers-en-Brie  
France  
+33 (0)1 64 42 46 46 - [cmpa.neufmoutiers@fsef.net](mailto:cmpa.neufmoutiers@fsef.net)  
<http://www.fsef.net>

#### Dans les centres de prêt :

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 du Hainaut Occidental  
+32 (0)69 22 15 71 - [clps.hainaut.occidental@skynet.be](mailto:clps.hainaut.occidental@skynet.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](mailto: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](mailto:info@clpsnamur.be)  
<http://www.clpsnamur.be>  
Catalogue : <http://www.clps-namur.be/documentation/>

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 jeu de parcours au graphisme professionnel permet de questionner les connaissances de nombreuses thématiques de santé, parfois peu liées au quotidien des (plus) jeunes et leurs préoccupations. La simplicité du processus ludique semble, à tort, rendre l'outil directement utilisable.

L'objectif de développer la prévention par l'acquisition de connaissances est bien présent vu la quantité d'informations susceptibles d'être abordées. Celles-ci témoignent d'une vision paternaliste, descendante et normée de la prévention : pensée absolue, vérité scientifique, ... L'absence de nuances demandera à l'utilisateur un travail de préparation supplémentaire pour garder distance et esprit critique.

Les questions balancent entre généralités et spécificités pointues. Elles demandent donc à être sélectionnées par l'utilisateur avant la partie. Celui-ci devra s'approprier le livret de connaissances (108 pages) pour pouvoir en transmettre le contenu de manière fluide à son public.

L'auto-évaluation des joueurs, avant et après, présente un intérêt pédagogique certain mais l'usage devrait en être précisé.

Prévu pour des enfants à partir de 12 ans, il s'adresse plutôt aux grands adolescents et aux adultes qu'il pourra plus facilement rejoindre dans leurs intérêts et préoccupations.

La co-animation recommandée par le promoteur ne semble pas nécessaire au bon déroulement du jeu. Pour permettre l'expression de chacun et l'échange de points de vue, on privilégiera les petits groupes (8 joueurs par équipe, c'est beaucoup).

L'outil devra être adapté au contexte belge pour certains des contenus (vaccins, carte vitale, la sécu, vente d'alcool aux mineurs, ...). Le coût élevé en limite l'accessibilité.

#### Objectifs :

- Acquérir des connaissances sur la prévention, l'équilibre alimentaire, l'utilisation des médicaments, la prévention au quotidien (sommeil, hygiène, accidents domestiques, ...)
- Comprendre certains phénomènes : puberté, utilisation de médicaments, carte vitale, absorption des aliments, ...
- Acquérir des habiletés personnelles : brossage de dents, mise d'un préservatif, normes alimentaires, ...

#### Réserves :

Certaines questions (sexualité/drogues) pourraient susciter de l'anxiété chez les jeunes

#### Public cible :

A partir de 15 ans, et pour les adultes dans des associations

#### Utilisation conseillée :

- Trier les cartes en fonction de l'âge et du niveau de connaissance du public
- Se sentir à l'aise avec les différents thèmes, préparer et se documenter à l'avance
- Peut servir d'état des lieux des connaissances d'un groupe, ou l'évaluation après un cours
- Utilisation séquentielle possible

#### Critères d'évaluation :

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

#### Temps de préparation :



#### Points forts :

Renforcement de connaissances, multi-thème, facile d'utilisation.

#### Points d'attention :

Nuancer l'information transmise.

#### Sujets abordés :

Médicaments, sexualité, équilibre alimentaire, prévention au quotidien...

#### Complémentarité :

[Et toi, t'en penses quoi ? Débats entre ados](#) (questionne et suscite le débat entre les jeunes concernant différentes thématiques telles que régimes alimentaires, produits light, boissons énergisantes, tabac, drogues et addictions, stress, activités physiques, réseaux sociaux, ... )

Date de l'avis : 13 novembre 2018

<http://www.pipsa.be/outils/export-2139614093/sante-tour-les-jeunes-s-approprient-des-savoirs-essentiels.html?export>

13-12-2018 15:20