

La Santé en Jeu(x)

2 jours pour :

- S'initier aux pratiques ludiques innovantes en promotion de la santé.
- Rencontrer des acteurs de la santé et du social ayant adopté des pédagogies ludiques.
- Découvrir les acteurs du ludique impliqués dans la santé et le social.

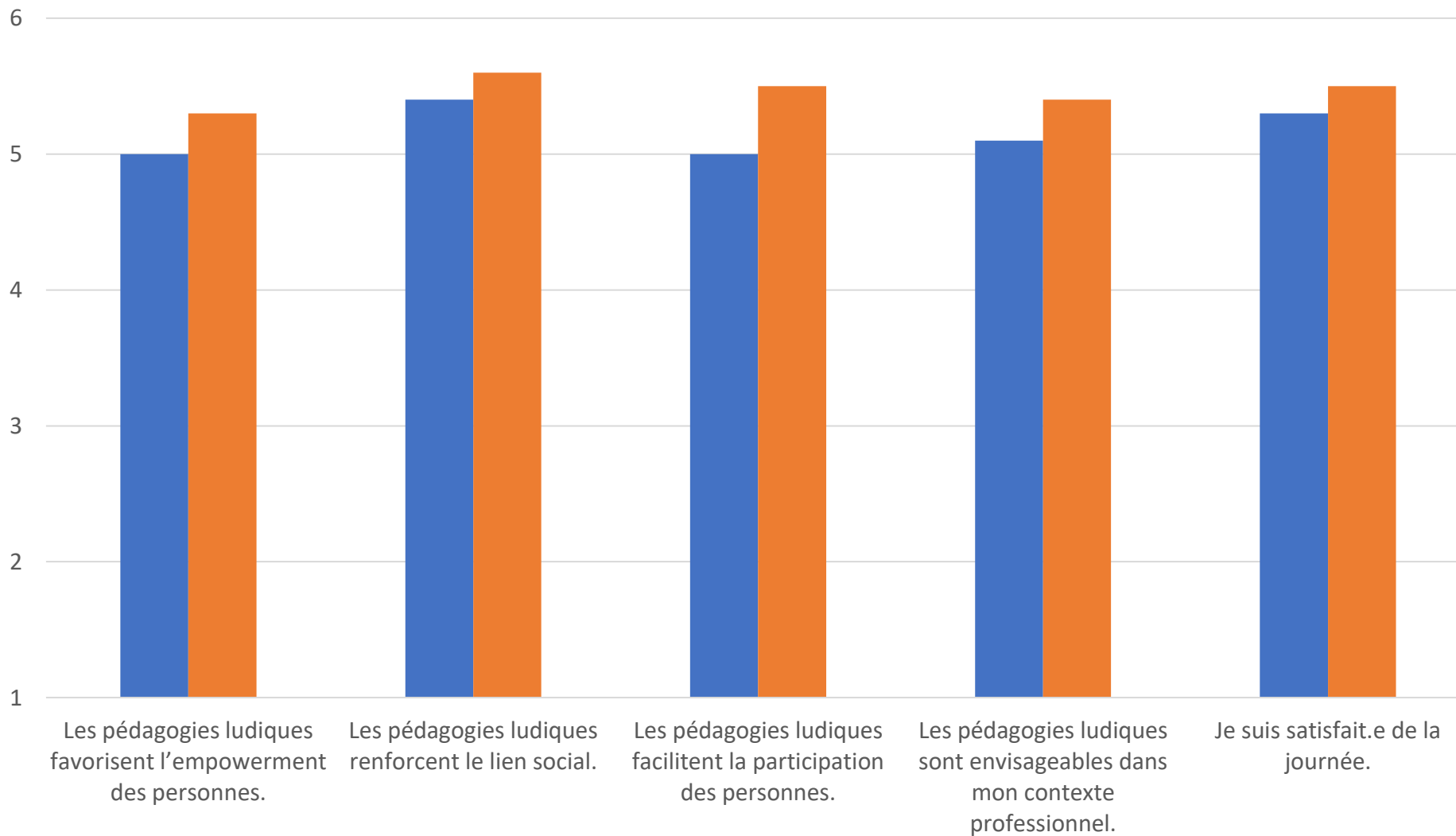
**27 et 28
mars 2023**
de 9h à 17h



PIPSa

Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

A l'issue de cette journée, suite aux expériences que j'ai réalisées, je peux dire que :



Lundi 27 mars : 33 répondant.e.s

Mardi 28 mars : 53 répondant.e.s

■ Lundi 27 mars ■ Mardi 28 mars

Ce que les
participant.e.s
en pensent..

- « Notre service est convaincu d'utiliser des pédagogies ludiques pour rendre les participants acteurs de leur santé et de leur santé mentale. Méthodologie que nous utilisons depuis des années. »
- « Encore plus convaincue que l'outil ludo-pédagogique a pleinement sa place dans le domaine de la santé »
- « Super medium pour impliquer des publics parfois réticents ou passifs »
- « Expérimenter par le jeu rend l'apprentissage plus facile et pérenne »
- « Le jeu permet l'ancrage, il maximise l'expérience humaine »
- En matière de santé, le jeu et la pédagogie ludique constituent un véritable levier pour l'empowerment : « jouer pour apprendre à agir »
- Le plaisir du jeu nourrit à la source toute capacité d'agir

Et encore...

- La pédagogie ludique constitue un réel levier pour inviter chacun, par le plaisir, à être acteur de santé
- Une autre manière de faire grandir chacun et de permettre la rencontre
- Très chouette évènement, hâte de participer à une nouvelle édition!





Et aussi...

- Pas assez de temps pour les adaptations pédagogiques, c'est tellement dommage
- Ateliers trop courts pour plusieurs objectifs, on reste en surface
- Manque de temps (cité plusieurs fois), notamment dans les changements de salle
- Pas assez de temps pour tester et manipuler les outils/jeux
- Pas assez de temps d'échange entre participant.es
- J'ai un goût de trop peu