



PIPSa

Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

Shalimar

2008 - fiche modifiée le 19 janvier 2010

Un jeu sur les relations amoureuses

Jeu de table ayant pour but de favoriser le dialogue entre jeunes autour des influences familiales, religieuses et culturelles liées à la vie relationnelle, affective et sexuelle. (Outil disponible dans les centres de prêt)

Support	Jeu de table
Âge du public	De 14 à 16 ans
Thèmes associés à cet outil	Vie affective et sexuelle, Vivre ensemble
Obtention	En centre de prêt
Participants	De 4 à 24
Prix	Gratuit



Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel:

- Plateaux de jeu (4)
- Règles du jeu (feuilles cartonnées A4) (4)
- Cartes personnages (220)
 - cartes de présentation (20)
 - cartes étapes/thèmes (140)
 - cartes information (60)
- Cartes oui/non (4)
- Cartes épreuves/défi (36)
- Fiches de présentation des personnages (10)
- Feuille récapitulative des étapes (à photocopier, dans le guide pédagogique)
- Guide pédagogique (63 pages)
- Fiche d'(auto)évaluation
- Carnet d'aide "Disposition des cartes pour l'animateur" (fichier ppt)

Concept:

Répartis en équipes, les participants deviennent les **scénaristes de l'histoire d'un couple de personnages fictifs** (Shalimar propose 20 personnages, 10 garçons et 10 filles d'origine différente et de même âge, 14-16 ans). Le jeu leur propose de parcourir différentes étapes et thèmes relatifs à la vie amoureuse. A chaque étape, ils découvrent ce que leurs personnages pensent et/ou vivent et doivent décider si les deux personnages s'accordent suffisamment que pour entamer ou poursuivre une relation amoureuse.

Chaque équipe (de 4 à 6 jeunes) se réunit autour d'un plateau de jeu. Le parcours est composé de **2 étapes** (rencontre, sortir ensemble) et **5 thèmes** (parents, religion, fidélité, amis, relation sexuelle).

Chaque étape/thème suit un **schéma identique**: dans un premier temps, les jeunes **discutent entre eux** et décident si leurs personnages entament ou

poursuivent une relation amoureuse. Dans un second temps, les jeunes **présentent à l'ensemble du groupe** la décision prise et les éléments qui ont déterminé ce choix. De petites épreuves (mimes et dessins) sont également proposées afin de permettre aux équipes de gagner des informations complémentaires sur leurs personnages.

Objectifs

Favoriser le dialogue entre jeunes autour des influences familiales, religieuses et culturelles liées à la vie relationnelle, affective et sexuelle.

- Permettre aux jeunes de :
 - prendre conscience de l'influence du contexte familial, culturel et religieux en matière de vie relationnelle, affective et sexuelle (VAS)
 - reconnaître l'influence de son contexte familial, culturel et religieux dans l'expression de ses choix en matière de VAS.
- Stimuler l'expression des représentations des jeunes sur différents thèmes liés à la vie affective et sexuelle.
- Dans un cadre plus large, favoriser l'apprentissage citoyen de la diversité.

Conseils d'utilisation

Public destinataire: groupes de jeunes de 14 à 16 ans (groupes de 4 à 24 jeunes). Enseignement secondaire, AMO, associations interculturelles,...

Public utilisateur: animateur en vie relationnelle, affective et sexuelle, animateur en éducation interculturelle, professeur de morale/religion, formateur de jeunes animateurs,...

Shalimar a été conçu pour être utilisé dans une classe et permet donc de réunir jusqu'à 24 jeunes. La gestion de l'animation et les débats seront cependant favorisés dans des groupes de 10 à 14 jeunes, répartis en 2 équipes.

La maîtrise de la lecture et de l'écriture par les jeunes est nécessaire afin de participer à Shalimar. Une utilisation alternative de l'outil est proposée afin de réduire le recours à la lecture.

Pour animer Shalimar, l'animateur n'a pas besoin de connaissances liées au thème du jeu mais il est recommandé de posséder des compétences d'animation de groupe.

Pour faciliter le soutien aux discussions en équipes, les débats en groupe et la gestion du matériel, la présence de 2 animateurs est conseillée.

Le carnet d'aide "Disposition des cartes pour l'animateur" montre une bonne façon de disposer les cartes avant de commencer le jeu. Il décrit les différents types de cartes, avec quelques conseils et des exemples.

La fiche d'(auto)évaluation permet à l'animateur d'évaluer chaque animation du jeu et de repérer si les objectifs sont atteints, de formaliser l'avis et de garder une trace de celui-ci.

Bon à savoir

Conçu et édité en néerlandais en 2007 par [Sensoa](#), Centre flamand de service et d'expertise pour la santé sexuelle et le HIV, l'outil a été adapté par le Service Promotion de la Santé de la Mutualité socialiste en collaboration avec la [Fédération des Centres de Planning familial des FPS](#) et [Latitude Jeunes asbl](#).

NB : Cet outil est épuisé.

Mais vous pouvez l'emprunter dans les centres de prêt cités plus loin.

(Mise à jour : juillet 2018)

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Direction Prévention et Promotion de la Santé - UNMS
Rue St Jean 32-38
1000 - Bruxelles
Belgique - promotion.sante@solidaris.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>

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>

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 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>

Centre local de promotion de la santé de Namur
+32 (0)81 75 00 46 - info@clpsnamur.be
<http://www.clpsnamur.be>

FCPPF
+32 (0)2 514 61 03 - info@fcppf.be
<http://www.fcppf.be> - <https://www.facebook.com/fcppf>

Cultures&Santé asbl
+32 (0)2 558 88 10 - info@cultures-sante.be
<http://www.cultures-sante.be>
Catalogue : <https://www.cultures-sante.be/outils-ressources>

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>

CEDIF, Centre de Documentation et d'Information (FLCPF)
02 / 502 68 00 - cedif@planningfamilial.net
<http://www.planningfamilial.net/>
Catalogue : https://cedif.doris-cpf.be/opac_css/index.php

Centre Local de Promotion de la Santé de Charleroi-Thuin
071/ 33 02 29 - secretariat@clpsct.org
<http://www.clpsct.org>

L'avis de PIPSA

Appréciation globale

Un thème original (lien entre vie affective et sexuelle et diversité culturelle), un processus psychopédagogique particulièrement interactif et participatif ainsi qu'un graphisme coloré constituent les trois composantes de force de cet outil.

La mécanique ludique, centrée sur l'implication individuelle et collective des jeunes, permet l'émergence de leurs représentations. Ce processus, rare dans les outils pédagogiques, renforce le dynamisme de l'outil.

L'animation suppose un cadre et un contexte sécurisants pour installer la confiance et permettre l'expression de chacun. De plus, le temps étant une dimension nécessaire du changement, il vaut mieux inscrire l'utilisation de cet outil dans un projet global, permettant aux jeunes de faire évoluer leurs interrogations, questionnements, résistances.

Le copieux guide d'accompagnement fournit de nombreuses pistes intéressantes d'exploitation pour les intervenants de terrain. Toutefois, l'investissement-temps nécessaire à son appropriation peut constituer un obstacle à l'utilisation de l'outil. Ceci est renforcé par une mise en forme trop complexe du jeu :

nombreuses cartes différentes à gérer, nombreux symboles entraînant de la confusion.

Objectifs de l'outil

- Favoriser le dialogue entre jeunes autour de leurs représentations des influences familiales, religieuses et culturelles liées à la vie relationnelle, affective et sexuelle.
- Permettre aux jeunes de s'interroger sur l'influence du contexte familial, culturel et religieux en matière de vie relationnelle, affective et sexuelle (VAS)
- Favoriser le respect d'autrui, l'apprentissage du consensus et de la négociation

Public cible

De 15 à 22, en lien avec les premières expériences amoureuses et sexuelles

Utilisation conseillée

- Pour permettre l'évolution/construction des représentations, on évitera l'effet "one-shot" (utilisation unique) en inscrivant l'outil dans un projet global de promotion de la santé.
- Dans les groupes nombreux, la présence d'un animateur par équipe permettra de relancer et organiser le débat au sein du sous-groupe.
- Pré-tester le jeu en famille, avec des amis, etc. pour se familiariser avec la manipulation du matériel.

Critères d'évaluation :

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

Temps de préparation :



Points forts :

Le seul à relier culture d'appartenance et relations amoureuses; adapté aux grands groupes.

Points d'attention :

Nombre important de cartes à manipuler.

Sujets abordés :

Relations amoureuses, relations sexuelles, influences familiales, religieuses et culturelles.

Complémentarité :

[Sortir ensemble et se respecter.](#)

Date de l'avis : 13 octobre 2008

L'avis des utilisateurs

Avis positif ★★★★★

publié le 31 mai 2010 à 17h17 par Visiteur

- Outil bien conçu et attractif

- Démarrage difficile pour les non initiés, mais une fois qu'on a compris le truc, cela roule tout seul...

- S'adapte bien à un public adulte (possibilité de discuter des situations sous un oeil "adulte")

- L'intérêt est d'autant plus grand que les participants baignent dans des modes de vies, cultures différentes (notre public était un peu trop homogène lors de l'animation).

Catherine

<https://www.pipsa.be/outils/export-207970646/shalimar.html?export>

16-01-2025 09:31