



# PIPSa

Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

## J'arrête quand je veux

2009 - fiche modifiée le 10 mai 2011

Un roman qui raconte l'histoire de Théo, fan de jeux vidéo, et un site internet pour les enseignants, les parents et les jeunes lecteurs, avec des informations utiles pour aborder le sujet de la dépendance aux jeux vidéo.

<b>Support</b>	Kit pédagogique
<b>Âge du public</b>	De 10 à 12 ans
<b>Thèmes associés à cet outil</b>	Cyberconsommation, Drogues, Education aux médias
<b>Obtention</b>	Acquisition En centre de prêt
<b>Participants</b>	Inconnu
<b>Prix</b>	9,99 €
<b>Consultable chez PIPSa</b>	Oui (réf. 2CY-KPM-001-JAR)



### Sur l'outil

---

#### Description selon l'éditeur

#### Matériel :

- Le livre "*J'arrête quand je veux*"  
Auteur : Nicolas Ancion  
Jourdan Jeunesse, 2009
- Le site [www.jarretequandjeveux.org](http://www.jarretequandjeveux.org)

#### Concept :

Le **roman**, pour les 10-12 ans, raconte l'histoire de Théo, un fan de jeux vidéo. Il jouerait bien tout le temps s'il n'y avait pas l'école et les parents. Jusqu'au jour où il découvre un jeu en ligne bien plus passionnant que tous les autres. Théo se lance alors sans retenue, au point d'en oublier ses amis, la jolie Yaëlle, l'école et tout le reste. Parviendra-t-il à quitter le jeu pour revenir dans notre monde ?

Le **site** propose aux jeunes lecteurs d'en découvrir davantage sur l'histoire de Théo. Les enseignants et les parents pourront trouver divers outils et informations utiles pour aborder le sujet des jeux vidéo.

#### Objectifs

- Proposer aux enseignants des idées de discussion et des activités à faire en classe sur base de différentes parties du livre, autour du sujet des jeux vidéo.
- Donner des pistes pour évoquer, à travers les jeux vidéo, les comportements excessifs qui pourraient mener à une dépendance. Ces pistes pourraient être utilisées pour aborder d'autres comportements ou l'abus de produits tels que l'alcool, le tabac, le cannabis et le "chat" sur internet.
- Donner des pistes, à la fois aux parents et aux enfants, pour réfléchir à la pratique des jeux vidéo et pouvoir en discuter, ce genre de dialogue avec les parents n'étant pas courant.

#### Conseils d'utilisation

Sur base des différentes parties du livre, le site propose une série de pistes pédagogiques et des idées d'activités à faire en classe :

**Pistes pédagogiques** (disponibles aussi en format PDF):

- [Exprimer ses sentiments](#)
- [Distinction réel - virtuel](#)
- [Charte d'utilisation des jeux vidéo](#)
- [Les sentiments des personnages](#)
- [La fin de l'histoire](#)

**Idées d'activités** (disponibles aussi en format PDF):

- [Discussions en classe](#)
- [Les cercles de lecture](#)

Une série de **questions-réponses** sur les jeux vidéo, destinées aux parents, est aussi accessible via l'espace "Enseignants".  
Les utilisateurs peuvent encoder leurs **réactions** sur le site.

### Bon à savoir

Ce projet, initié par [Infor-Drogues](#), s'est développé suite à la demande d'instituteurs de 5ème et 6ème primaire et de parents d'enfants de 10-12 ans désireux de disposer d'outils pour aborder la question des drogues et des assuétudes en fin de primaire.

Convaincu que parler de drogues illicites était inutile voire contre-productif à cet âge, le promoteur a préféré aborder des questions comme la difficulté de gérer un "produit", voire la dépendance à partir de situations et de comportements vécus par les enfants.

Le choix s'est porté sur les jeux vidéo suite à des discussions avec de nombreux enfants de cet âge (ces jeux font partie de leur vie quotidienne et il leur arrive d'y consacrer beaucoup de temps).

Le livre est disponible en librairie, au prix de 9,99 euros.

*(Mise à jour : juillet 2018)*

**"J'arrête quand je veux !"** / Nicolas Ancion  
Edité par [Jourdan Jeunesse](#), collection Réussis Lecture, 2009  
ISBN : 978-2-87533-000-0

### Où trouver l'outil

#### Chez l'éditeur :

Jourdan Jeunesse  
avenue Paul de Lorraine, 5  
1410 - Waterloo  
Belgique  
+32 2 626 06 70 - [info@editionsjourdan.com](mailto:info@editionsjourdan.com)  
<http://www.editionsjourdan.com/fichelivre.php?livre=42>

#### 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 verviétois de promotion de la santé  
+32 (0)87 35 15 03 - [s.vilenne@cvps.be](mailto:s.vilenne@cvps.be)  
<http://www.cvps.be>  
Catalogue : <http://www.cvps.be/index.php/le-centre-de-documentation>

Centre local de promotion de la santé du Brabant wallon  
+32 (0)10 62 17 62 - [info@clps-bw.be](mailto: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](mailto: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](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 du Hainaut Occidental  
+32 (0)69 22 15 71 - [contact@clpsho.be](mailto: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](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/>

Cultures&Santé asbl  
+32 (0)2 558 88 10 - [info@cultures-sante.be](mailto: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](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 :

L'outil propose de travailler la question de l'usage des jeux vidéo et d'une consommation excessive pouvant éventuellement conduire à une dépendance.

**Le roman** présente des situations proches du quotidien des enfants, qui permettent une identification. Il permettra également de montrer différents points de vue par rapport aux jeux vidéo et en cela est susceptible d'enrichir les représentations des enfants. Il pourra constituer une porte d'entrée pour parler des médias en général.

**Le site** propose des **fiches d'activité** (*partie "enseignants" > pistes pédagogiques*) construites selon une structure bien adaptée à une utilisation en classe (organisation de l'activité, lien avec les socles de compétences) et à la tranche d'âge. Si le lien entre les activités proposées et la prévention des assuétudes est bien réel, il n'est pas explicité de manière évidente.

Les "**idées d'activités**" (*partie "enseignants" > idées d'activités*), quant à elles, ne sont pas toutes adaptées à la tranche d'âge et demandent des compétences préalables d'animation de discussions et de débats.

Les **questions-réponses** à destination des enseignants et des parents sont très normatifs, et ne proposent pas de pistes concrètes pour dialoguer avec le jeune.

De manière générale, on note un manque de lien entre le livre, les contenus du site internet et les socles de compétences, ainsi qu'un manque de mise en évidence des facteurs de protection. Ils sont ébauchés et seront à développer et à construire par l'animateur.

### Objectifs :

- Prendre conscience que les jeux vidéo peuvent faire l'objet d'un usage excessif.
- Susciter la discussion/le dialogue sur l'utilisation des jeux vidéo.
- (Pour certaines pistes :) Susciter la création d'une charte d'utilisation des jeux vidéo.
- (Pour le roman :) Favoriser une analyse critique de l'usage des jeux vidéo, en enrichissant les représentations des enfants et en replaçant cet usage dans un contexte.

### Public cible :

De 10 ans à 12 ans  
Plutôt en contexte scolaire

### Utilisation conseillée :

- Aborder l'aspect positif du jeu vidéo, en lien avec le vécu des jeunes.
- Développer des pistes pour faire le lien avec les parents.
- Elargir aux autres médias, à la place des écrans dans la vie des enfants.

- Etre vigilant par rapport au « question-réponse », qui présente les choses sous l'angle "problème"
- Se documenter sur les jeux vidéo.  
Entre autres :
  - Ouvrages de Serge Tisseron, [ouvrages de la collection "Temps d'arrêt"](#)
  - Numéro spécial des [Cahiers de Prospective Jeunesse](#)

**Critères d'évaluation :**

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

**Temps de préparation :**



**Points forts :**

Récit permettant l'identification.

**Points d'attention :**

Vérifier l'adéquation des fiches à l'âge du public.

**Sujets abordés :**

Histoire, jeu en ligne.

**Date de l'avis :** 16 mai 2011

<https://www.pipsa.be/outils/export-2139613821/j-arrete-quand-je-veux.html?export>

01-06-2023 17:41