



PIPSa

Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

Dilemmes absurdes

2019 - fiche modifiée le 10 novembre 2021

Un jeu de 25 cartes pour des débats drôles où vous allez découvrir l'autre sous un autre jour.

Support	Cartes
Âge du public	À partir de 6 ans
Thèmes associés à cet outil	Expression de soi
Obtention	Acquisition En centre de prêt
Participants	À partir de 2
Prix	7,90 €



PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

25 cartes, 25 dilemmes à discuter

Concept :

La série "Jeux pour discuter" propose 25 cartes pour des débats ludiques, autour de sujets originaux et improbables, dans un format pratique à glisser dans une poche. Certains choix en disent long sur vous !

Idéal pour créer des moments d'échange en groupe ou en famille, développer son imaginaire et stimuler sa créativité.

Conseils d'utilisation

Voir l'onglet "[Pistes d'utilisation](#)"

Bon à savoir

Ce jeu fait partie de la collection "[Jeux pour discuter](#)".

Commande : [chez l'éditeur](#)

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Minus éditions - Lille
France
+33 (0)7 84 86 49 81 - contact@minus-editions.fr
<https://www.minus-editions.fr>

Dans les centres de prêt :

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>
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
<https://cedosb.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>
Catalogue : <http://bit.ly/1AfCwMD>

Pistes d'utilisation

Support d'animation / expression

Thème : expression de soi

Support : cartes

Description

Les questions sur les cartes servent de base au jeu. Tu préfères :

- Pouvoir changer le passé ou décider du futur ?
- Que personne ne te remarque jamais ou être filmé.e 24H/24 pour le monde entier ?
- Pouvoir parler aux animaux ou parler toutes les langues du monde ?
- ...

On argumente son choix, on se laisse influencer, en tous cas on se dévoile et on en apprend sur son partenaire de jeu.

Comment l'utiliser

En brise-glace, on tente de faire des choix entre les propositions écrites sur la carte.

Public

Adolescents et adultes

Rôle de l'animateur

Jouer avec le groupe

Temps d'appropriation

Rapide

A quel moment d'un projet ?

Pour débiter une rencontre au sein d'un groupe, se découvrir de façon ludique et conviviale

En quoi il est soutenant pour la promotion de la santé ?

Il permet la rencontre entre les personnes et soutient la participation de tous.

Temps de préparation :



Points forts :

Facilité d'utilisation

Sujets abordés :

Dilemmes à discuter

Date de l'avis : 10 novembre 2021

