



PIPSa

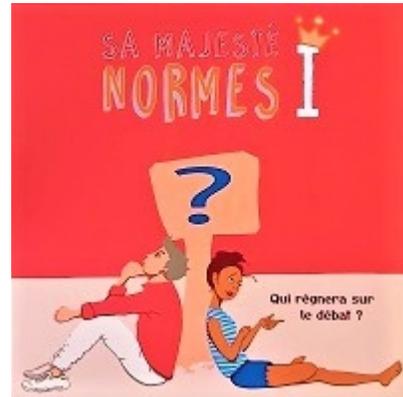
Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

Sa Majesté Normes 1er

2021 - fiche modifiée le 29 mars 2022

Un jeu pour débattre ensemble des normes de santé de manière ludique, dynamique et décalée.

Support	Cartes
Âge du public	A partir de 15 ans
Thèmes associés à cet outil	Compétences psychosociales, Santé globale, Vivre ensemble
Obtention	Acquisition En centre de prêt
Participants	A partir de 8
Prix	Gratuit



PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

Dans la boîte de jeu :

- 64 cartes (avec 4 mots-clés chacune)
- Un guide de l'utilisateur.trice

Concept :

Le jeu "Sa Majesté Normes 1er" est composé de 64 cartes qui permettent d'aborder un large éventail de thématiques avec une dimension transversale.

L'utilisation de ce jeu en animation a pour objectif de faire réfléchir sur la puissance et l'omniprésence des normes de santé, ainsi que sur le côté binaire que peuvent prendre les débats actuellement, excluant toute forme de nuance ou d'interaction.

Destiné aux professionnels du secteur associatif, social, scolaire, il propose un "guide de l'utilisateur-trice" avec des pistes pour l'animation. Après la première phase de jeu, une seconde phase d'exploitation est en effet encouragée.

L'objectif final n'est cependant pas uniquement de jouer mais de sensibiliser les participants aux enjeux de santé et aux normes qui les sous-tendent, dans une optique d'éducation permanente et de promotion de la santé.

Objectifs

- Questionner notre regard sur la santé
- Nuancer notre réflexion, notre point de vue
- Débattre des normes dominantes, du politiquement correct
- Expérimenter les différents points de vue (accords-désaccords) : argumenter et respecter d'autres points de vue que le sien
- Dégager des questions et thématiques de santé à développer ultérieurement

Conseils d'utilisation

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

Bon à savoir

Ce jeu est basé sur une idée de Jim Dratwa.

Pour le commander, s'adresser à l'éditeur => [page de commande](#)

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Question Santé
Rue du Viaduc 72
1050 - Ixelles
Belgique
+32 (0)2 512 41 74 - info@questionsante.org
<http://www.questionsante.org>

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>
Catalogue : <http://www.clps.be/outils-pedagogiques>

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 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 Mons-Soignies
+32 (0)64 84 25 25 - clps.documentation@yahoo.com
<http://www.clps-mons-soignies.be/centre-doc>

Cultures&Santé asbl
+32 (0)2 558 88 10 - info@cultures-sante.be
<http://www.cultures-sante.be>
Catalogue : <http://www.cultures-sante.be/centre-doc/pedagotheque.html>

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

Pistes d'utilisation

Support d'animation / expression

Thème : normes de santé, compétences psychosociales

Support : cartes

Description

Sa Majesté Normes 1er propose un dispositif ludique, créateur d'une dynamique conviviale, fournissant à l'animateur le marchepied pour sensibiliser les participants aux enjeux de santé et aux normes qui les sous-tendent.

Comment l'utiliser

Un joueur choisit deux mots parmi 4 sur une carte et formule une question avec ces mots (questions sérieuses ou absurdes bienvenues !). Les autres participants du jeu devront alors répondre par « oui » ou par « non » à la question posée par le joueur. Le joueur a gagné s'il réussit à diviser l'assemblée en autant de réponses « oui » que de réponses « non » à la question posée. Il sera alors couronné Sa Majesté Normes 1er !

Tout l'enjeu pour l'animateur sera d'exploiter et de lancer le débat sur les normes à partir des thématiques qui ont été abordées dans les questions (de courtes pistes de réflexion sont proposées à l'animateur). Pourquoi une norme ? Pourquoi avons-nous besoin de normes ? Comment se construisent-elles ?, ...

Un tri des cartes peut s'avérer utile selon les thèmes/normes que l'on souhaite questionner.

Public

Grands adolescents et adultes

Rôle de l'animateur

Respect des règles du jeu (afin de garantir le rythme nécessaire au plaisir du jeu), soutien à la dynamique du groupe, compilation des questions posées, régulation des débats, facilitation de la parole, directivité sur la forme mais pas sur le fond, ...

Aménagement de l'espace

Pour les grands groupes, il peut être intéressant de mobiliser un grand espace pour que les participants puissent se déplacer physiquement entre le pôle « oui » et le pôle « non ». Le mouvement génère des échanges spontanés entre les participants.

A quel moment d'un projet ?

L'utilisation de l'outil constitue un projet en soi.

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

La question des normes de santé traverse nos représentations, attitudes et comportements. Elles agissent à notre insu, font partie de notre décor « naturel » et nous influencent au quotidien dans nos choix. Prendre conscience de ce qui fonde nos jugements, prendre conscience de nos réactions face aux divergences d'opinion, développer une vision plus large et nuancée d'une problématique, tout cela participe d'un enrichissement de nos visions limitées et limitantes de la santé.

Temps de préparation :



Points forts :

Originalité du processus, facilité d'appréhension, adaptable aux grands groupes

Sujets abordés :

Normes de santé, représentations, compétences psychosociales

Date de l'avis : 15 mars 2022

<https://www.pipsa.be/outils/export-2139614225/sa-majeste-normes-1er.html?export>

19-04-2024 11:36