



# PIPSa

Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

## Coup de grâce !

2007 - fiche modifiée le 02 juillet 2009

### Un jeu de société sur les déterminants sociaux de la santé

Jeu aidant à stimuler la discussion sur les déterminants sociaux de la santé ; aidant le joueur à développer l'empathie à l'égard des personnes marginalisées et une meilleure prise de conscience de sa propre position sociale.

<b>Support</b>	Jeu de table
<b>Âge du public</b>	A partir de 14 ans
<b>Thèmes associés à cet outil</b>	Santé globale
<b>Obtention</b>	Acquisition En centre de prêt
<b>Participants</b>	De 3 à 20
<b>Prix</b>	Gratuit
<b>Consultable chez PIPSa</b>	Oui (réf. 4SG-JTA-004-COU)



### Sur l'outil

---

#### Description selon l'éditeur

#### Matériel:

- Tableau de jeu
- Cartes-communauté pour chaque groupe d'âge (enfance, adolescence, âge adulte, âge d'or)
- Cartes-handicap
- Fiches de profil pour les joueurs
- Feuilles de suivi pour le maître de jeu
- Jetons de vitalité; 2 dés; 5 jetons-personnages
- Guide du jeu (16p.)
- Manuel de formation pour le maître de jeu (16p.)

Auteurs : Kate Rossiter et Kate Reeve, ©2007

#### Concept:

**Coup de grâce!**© est jeu sur les déterminants sociaux de la santé (les événements sociaux, tendances et conditions sociales qui ont un effet sur notre santé). Dans ce jeu, les participants commencent par créer des personnages qui, au hasard des coups de dé, "héritent" de caractéristiques biologiques et circonstances sociales particulières, comme le sexe, le statut socioéconomique et la race. Ces personnages traversent ensuite des événements de la "vie".

Les effets positifs et négatifs de ces événements sur leur santé s'illustrent par l'acquisition ou la perte de jetons de vitalité. Lorsqu'un personnage n'a plus aucun jeton de vitalité, il meurt, donc est éliminé. Les joueurs, en équipes, s'amuse tout en étant confrontés aux choses de la vie qui constituent des défis au maintien de la santé.

#### Objectifs

- Stimuler la discussion sur les déterminants sociaux de la santé
- Aider le joueur à développer l'empathie à l'égard des personnes marginalisées et une meilleure prise de conscience de sa propre position sociale

- Stimuler l'apprentissage, dans un environnement de jeu et de soutien

### Conseils d'utilisation

Durée d'une partie : entre 1h30 et 3h

Joueurs : 1 maître de jeu, et entre 3 et 20 joueurs

Age : 14 ans et plus

### Bon à savoir

Coup de grâce! a été initialement élaboré dans le cadre d'un cours sur la promotion de la santé, à l'Université de Toronto en 2004. En anglais : "The Last Straw! A Board Game on the Social Determinants of Health®". Depuis, le jeu a reçu plusieurs prix et a été traduit en français.

Les auteurs :

**Kate Rossiter** est étudiante au Ph.D. au Département des sciences de la santé publique à l'Université de Toronto

**Kate Reeve**, M.H.Sc., poursuit des études de médecine à l'Université McMaster.

Le soutien pour la production de ce jeu a été reçu de l'Association des facultés de médecine du Canada (AFMC) avec une contribution financière de l'Agence de la santé publique du Canada (ASPC).

*(Mise à jour : juillet 2018)*

### Où trouver l'outil

#### Chez l'éditeur :

Fernwood Books

Maud St. 20

0 - Toronto

Canada

+1 (416) 703 3598 - [sales@thelaststraw.ca](mailto:sales@thelaststraw.ca)

<http://www.coupdegrace.ca>

#### 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-pedagogiques>

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 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 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>

### Appréciation globale

Voici enfin un outil novateur qui s'intéresse aux liens entre déterminants sociaux et problèmes de santé. Basé sur des études scientifiques, il illustre de manière ludique l'interaction entre les aspects individuels de la santé (sexe, race, statut socioéconomique, comportements de santé) et collectifs de celle-ci (accès aux soins de santé, sécurité sociale, emploi, environnement, ...).

Le parcours à travers différentes étapes de la vie de personnages contrastés - mais réalistes - permet l'émergence d'un débat entre joueurs. L'aspect parfois stéréotypé des personnages ou des actions, compréhensible vu le choix du jeu comme support d'animation, sert aussi de support à la discussion et n'est pas dépourvu d'humour.

La simplicité de la mécanique ludique, l'impact des actions individuelles et collectives sur la santé des personnages, le subtil mélange entre hasard et déterminisme garde entier l'intérêt des joueurs tout au long de la partie.

Les situations et le vocabulaire parfois décalés par rapport au contexte européen restent toutefois suffisamment concrets que pour être utilisés tels quels. Cet aspect augmente même l'humour de la situation.

Le guide d'accompagnement fournit quelques pistes pour lancer le débat, mais l'initiative personnelle et l'à-propos du "Maître de Jeu" restent capitales. Celui-ci doit être à la fois expérimenté en animation et très bien informé du thème. Une recherche bibliographique francophone sera sans doute nécessaire, les références fournies avec l'outil étant presque toutes en anglais. Il devra aussi faire preuve de tact si les situations vécues par les personnages s'apparentaient de trop près aux réalités vécues par certains des joueurs (maltraitance familiale, alcool, cancers, ...).

### Objectifs de l'outil

- Prendre conscience de l'importance des déterminants sociaux dans la venue des problèmes de santé
- Développer de l'empathie pour les personnes marginalisées
- Par association, prendre conscience de sa position sociale

### Public cible

- A partir de 14 ans
- Très intéressant pour des décideurs de santé publique.

### Utilisation conseillée

- Réserver du temps ! Même si le jeu est modulable, un temps trop court ne permet pas d'atteindre les objectifs du jeu.
- Enrichir la dynamique ludique pour jouer en équipes.
- A adapter au contexte européen (ou écarter les cartes trop spécifiques au contexte nord-américain).
- Voir aussi [http://www.passeportsante.net/fr/VivreEnSante/Tests/Test\\_DeterminantsSante\\_Index.aspx](http://www.passeportsante.net/fr/VivreEnSante/Tests/Test_DeterminantsSante_Index.aspx) (quizz en ligne sur les principaux déterminants de santé).

### Critères d'évaluation :

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

### Temps de préparation :



### Points forts :

Concrétise le lien entre aspect individuel et collectif de la santé

### Points d'attention :

Contexte canadien

### Sujets abordés :

Déterminants sociaux de la santé

Date de l'avis : 11 juin 2009