



# PIPSa

Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

## 7 à Toi

2005 - fiche modifiée le 02 juillet 2009

### Jeu pédagogique pour enfants de 9 à 11 ans

Kit pédagogique permettant aux enfants de repérer leurs besoins, d'identifier des situations de frustrations et d'explorer les différents moyens d'y répondre. Il permet d'engager un projet de prévention des conduites à risque.

<b>Support</b>	Jeu de table
<b>Âge du public</b>	De 8 à 12 ans
<b>Thèmes associés à cet outil</b>	Violences, Alcool, Santé globale, Tabac, Drogues
<b>Obtention</b>	Acquisition En centre de prêt
<b>Participants</b>	De 4 à 16
<b>Prix</b>	150,00 €



### Sur l'outil

---

#### Description selon l'éditeur

- 1 valisette,
- 1 guide pédagogique,
- 10 pions,
- 4 plateaux,
- 100 cartes situations,
- 20 cartes Défi
- 2 affiches en tissu,
- proposition de questionnaires à destination des enfants.

[Fiche descriptive](#) (PDF)

#### Objectifs

Permettre aux enfants :

- De repérer leurs besoins,
- D'identifier des situations de frustrations (limites, interdits, événements extérieurs, angoisse, peur, crainte, ...)
- D'explorer différents moyens de répondre à ces situations.

#### Conseils d'utilisation

7 à toi, permet d'engager un projet de prévention des conduites à risque auprès des enfants de 9 à 11 ans.

Il s'utilise auprès d'un groupe de 16 enfants sur une durée d'environ 1 h.

L'ANPAA 35, peut vous proposer un temps de formation au jeu.

A partir de ce jeu, différentes animations :

- Expression écrite : par exemple, raconter une histoire, décrire le portrait de l'un des personnage, écrire un poème, etc.
- Créer de nouvelles cartes de jeu,

- Faire une Bande Dessinée,
- Monter une pièce de théâtre,
- Réaliser des illustrations,
- etc.

### **Bon à savoir**

Le jeu a été réalisé avec la collaboration de 4 écoles élémentaires sur 3 ans (2002-2005).

Il a été validé par la Mission Interministérielle de Lutte contre les Drogues et les Toxicomanies en 2005.

Conçu pour les enfants de 9 à 11 ans, il permet aux éducateurs pour la santé de développer les ressources personnelles des enfants. A partir de situations vécues par 10 personnages, ils peuvent dialoguer autour de ces situations, des sensations agréables ou des sentiments négatifs qui les accompagnent.

Le jeu va leur permettre de manière ludique de dialoguer avec les enfants sur leurs besoins, d'identifier avec eux des situations de frustrations et d'explorer les moyens d'y répondre.

[Bon de commande](#) (.doc)

*Mise à jour : 07/07/2014*

### **Où trouver l'outil**

#### **Chez l'éditeur :**

A.N.P.A.A. 35  
20, rue Saint-Fiacre  
75002 - PARIS  
France  
+33 (0)1 42 33 51 04 - [comite35@anpa.asso.fr](mailto:comite35@anpa.asso.fr)  
<http://www.anpaa.asso.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](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 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/>

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**

Une idée intéressante, aux objectifs pertinents, séduisante grâce à un graphisme parfaitement adapté au public bénéficiaire... mais dont la transposition ludique révèle de nombreuses incohérences. Le dispositif pédagogique est basé sur le postulat - fondé scientifiquement - qu'une écoute de soi et un respect de ses

besoins sont susceptibles de prévenir des conduites à risque. Malheureusement, la mécanique ludique impose la production d'une "bonne réponse" - validée par l'adulte/censeur, normée (identique pour tous quels que soient les contextes et les personnes) et stéréotypée. Quelle place reste-il à l'expression de soi ?

Si les situations-problèmes présentées sont proches du vécu des enfants, les "solutions" proposées par le "jeu" procurent une vision réductrice, bourgeoise et normalisante des rapports humains et familiaux.

Enfin, aucune piste n'est fournie à l'animateur pour cadrer ce type d'activité en classe et en gérer les implications.

L'esthétique du graphisme en justifie sans doute le prix d'acquisition.

### Objectifs de l'outil

- Permettre aux enfants d'identifier leurs besoins et leurs émotions
- Permettre aux enfants d'identifier différents moyens pour répondre à des situations-problèmes

### Public cible

De 8 à 12 ans

### Réerves

La mécanique ludique telle que proposée induit des effets contre-productifs aux objectifs annoncés.

### Utilisation conseillée

Utiliser les cartes-situations qui présentent le problème dont l'animateur souhaite parler. Explorer avec les enfants en quoi la situation pose problème, et à qui. Laisser le groupe débattre des solutions possibles ... le consensus n'est pas nécessaire !

Date de l'avis : 21 mars 2007

## L'avis des utilisateurs

---

N'hésitez pas ★★★★★

publié le 05 février 2008 à 09h36 par Visiteur

Je ne suis pas d'accord avec l'analyse que la cellule d'expert fait de cet outil. Enseignante dans une classe de CM1 en milieu rural, le jeu m'a permis d'initier une démarche de prévention des conduites à risque auprès des élèves. Je n'ai pas ressenti le côté moralisateur, bourgeois, bon penseur, dont vous parlez.

Le guide pédagogique inclut dans le jeu replace le rôle de l'animateur, comme un rôle qui doit faciliter la parole des enfants et le jeu comme un outil permettant aux enfants de s'exprimer sur des situations et de trouver des solutions. C'est vrai l'adulte valide. Mais ce qui est validé est "Oui la solution est favorable pour la santé" "Non cette solution n'est pas favorable pour la santé" du personnage.

Votre analyse révèle que vous n'avez pas animé le jeu avec les enfants. En effet, vos craintes étaient les miennes au début. En l'utilisant, vous remarquerez que cet outil permet aux enfants de discuter entre eux, d'explorer plusieurs solutions.

L'autre intérêt de cet outil est qu'il permet ensuite (ce qui est indiqué par le promoteur) d'initier des activités avec les enfants : Portrait des personnages, raconter une journée du personnage, création, débat à partir de certaines cartes ...

N'hésitez donc pas à l'utiliser avec les enfants...

Hélène