PIPSa
Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

Sidactif

2006 - fiche modifiée le 02 juillet 2009

Jeu de société dont l'objectif est la prévention de l'infection VIH et la lutte contre le SIDA auprès des personnes peu sensibles aux campagnes nationales d'information et de prévention.

Support	Jeu de table
Âge du public	Age inconnu
Thèmes associés à cet outil	IST - Sida
Obtention	Acquisition En centre de prêt
Participants	A partir de 2
Prix	50,00 €

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel:

L'ensemble du jeu comprend :

- une plaquette de présentation du jeu
- une règle du jeu
- un dé
- six pions
- un lot de préservatifs *(le réapprovisionnement est assuré par le détenteur du jeu)*
- un plateau avec un parcours humoristique représentant des situations à risque et sans risque (parcours de 44 cases)
- 152 cartes "QUESTIONS" sur différents thèmes
- 121 cartes "MESSAGES"

Concept:

SIDACTIF est un jeu de société, crée par une équipe soignante de l'hôpital d'Yzeure (France), dont l'objectif est la prévention de l'infection VIH et la lutte contre le SIDA auprès des personnes peu sensibles aux campagnes nationales d'information et de prévention.

SIDACTIF se joue dans l'encadrement nécessaire d'un maître de jeu qui permettra la mise à niveau selon les participants, ainsi le jeu s'adapte : « Chacun son jeu, chacun sa partie ».

Objectifs

- **Sensibiliser** différents publics au message de prévention du SIDA et des autres infections sexuellement transmissibles pour que chacun puisse se reconnaître et prenne conscience qu'il est acteur de sa santé et de celle des autres.
- Sensibiliser à l'actualité sur le VIH/SIDA.
- Sensibiliser le professionnel "maître du jeu" à une réflexion sur ses propres connaissances du sujet.
- **Informer** par la répétition d'informations basiques pour apporter et renforcer des connaissances.
- **Dédramatiser** par une activité ludique qui permet le dialogue spontané et par l'abord du sujet par différentes facettes : éducation sexuelle, informations médicales et sociales.
- **Aider** en adaptant le message de prévention à la situation de chacun après repérage des difficultés individuelles et des critères de vulnérabilité.

Bon à savoir

Première étape d'élaboration du jeu : avec des patients dans une unité de psychiatrie du Centre Hospitalier de Moulins-Yzeure (03) dans le cadre des actions de prévention, de dépistage, de formation et d'éducation à la santé.

Deuxième étape de développement : avec divers professionnels de santé du centre hospitalier et autres partenaires de services d'éducation à la santé; avec différents publics-test.

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Hôpital d'Yzeure / Ymago
Route de Gennetines 23
3401 - Yzeure Cedex
France
+33 (0)4 70 35 33 15 - ml.pecaud@ch-moulins-yzeure.fr - v.tener@ch-moulins-yzeure.fr
http://www.ch-moulins-yzeure.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

Centre local de promotion de la santé de Namur
+32 (0)81 75 00 46 - info@clpsnamur.be
http://www.clpsnamur.be

Cultures&Santé asbl
+32 (0)2 558 88 10 - info@cultures-sante.be
http://www.cultures-sante.be
Catalogue : https://www.cultures-sante.be/outils-ressources

CEDIF, Centre de Documentation et d'Information (FLCPF)
02 / 502 68 00 - cedif@planningfamilial.net
http://www.planningfamilial.net/
Catalogue : https://cedif.doris-cpf.be/opac_css/index.php

Centre Local de Promotion de la Santé de Charleroi-Thuin
071/ 33 02 29 - secretariat@clpsct.org
http://www.clpsct.org

L'avis de PIPSa

Appréciation globale

Ce jeu de table, basé sur le principe d'un jeu de parcours avec questions et réponses, permet de vérifier des connaissances et les ajuster si besoin. Le plateau de jeu, très clair et illustré de manière explicite, facilite la discussion autour de certains fantasmes ou croyances populaires relatives aux craintes de contamination dans les situations de vie quotidienne. Les cartes " questions " relèvent quant à elles de connaissances et de savoirs scientifiques, sans doute moins directement en lien avec les préoccupations du public.

La force du jeu réside dans son adaptabilité à des publics et à des objectifs différents. La pré-sélection des cartes par l'animateur, en lien avec ses objectifs d'animation et la connaissance qu'il a de son public, s'avère indispensable pour augmenter la pertinence des débats (la pré-sélection est d'autant plus nécessaire que certaines cartes sont spécifiques au contexte français).

Par ailleurs, l'aspect péremptoire de certaines cartes " messages " (que faut-il en faire ?) risque de perturber l'expression des joueurs et la dynamique participative. En outre, l'absence de guide pédagogique impose l'utilisation par un animateur compétent dans le thème (prévention et traitement de VIH).

Objectifs de l'outil

- Informer sur les moyens de prévention, les risques de contamination, les structures de prise en charge du VIH en France
- Débusquer les fausses croyances relatives aux risques de transmission du sida dans la vie quotidienne

Public cible

Adultes peu/mal informés sur les modes de transmission du sida.

Utilisation conseillée

- Adapter la partie aux joueurs : sélection des questions en fonction des objectifs et du public et particulièrement les cartes jaunes, violettes, vertes ; plus adaptées au contexte français.
- Adapter le glossaire aux sigles nationaux

- Retirer du jeu les cartes “messages” qui ferment la discussion.

Critères d'évaluation :

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

Temps de préparation :

Points forts :

Déconstruit les fantasmes liés aux craintes de contamination dans les situations de vie quotidienne

Points d'attention :

Se documenter sur la prévention et le traitement

Sujets abordés :

IST - Sida

Date de l'avis : 06 novembre 2007