



 **Ireps**

Nouvelle-Aquitaine

Vers la santé pour tous

L'analyse d'outils pédagogiques

au service de l'amélioration de la qualité
des actions de prévention

Dis-nous major

Exerce tes aptitudes sociales en jouant

Analyse réalisée

le 29 mars 2017



Préambule

Les professionnels intervenant dans le champ de la prévention et de l'éducation pour la santé disposent d'un nombre conséquent d'outils pédagogiques pour faciliter et enrichir les actions de sensibilisation et d'information. Soucieux de proposer des conseils objectifs afin de les guider dans leur choix de supports, les professionnels de l'Ireps NA proposent des analyses d'outils dans le cadre de son offre de services documentaires. Chaque séance est menée collectivement au moyen d'une grille d'analyse. Grâce au soutien financier de l'Agence Régionale de Santé (ARS), l'Ireps NA peut analyser régulièrement des outils disponibles dans les Centres de Ressources. Le choix des outils est réalisé en fonction de la demande des utilisateurs et/ou des dernières parutions.

Pour connaître la disponibilité des références dans le centre de ressources de votre antenne, vous pouvez soit consulter son portail documentaire, soit contacter son documentaliste.

Antenne Charente-Maritime (16)
Angoulême

Tel. 05 45 25 30 36
antenne16@irepsna.org

Antenne Charente-Maritime (17)
La Rochelle

Tel. 05 46 42 24 44
antenne17@irepsna.org

Antenne Charente-Maritime (19)
Brive-la-Gaillarde

Tel. 05 55 17 15 50
antenne19@irepsna.org

Antenne Creuse (23)
Guéret

Tel. 05 55 52 36 82
antenne23@irepsna.org

Antenne Dordogne (24)
Périgueux

Tel. 05 53 07 68 57
antenne24@irepsna.org

Antenne Gironde (33)
Bordeaux

Tel. 05 56 33 34 10
antenne33@irepsna.org

Antenne Landes (40)
Mont-de-Marsan

Tel. 05 58 06 29 67
antenne40@irepsna.org

Antenne Lot-et-Garonne (47)
Agen (Pont-du-Casse)

Tel. 05 53 66 58 59
antenne47@irepsna.org



Antenne Pyrénées-Atlantiques (64)

Pau

Tel. 05 59 62 41 01
antenne64@irepsna.org

Antenne Deux-Sèvres (79)
Niort

Tel. 05 49 28 30 25
antenne79@irepsna.org

Antenne Vienne (86)
Poitiers

Tel. 05 49 41 37 49
antenne86@irepsna.org

Antenne Vienne (87)
Limoges

Tel. 05 55 37 19 57
antenne87@irepsna.org

PORTAILS DOCUMENTAIRES

Territoire Poitou-Charentes :
<http://www.bib-bop.org/>

Territoire Aquitaine :
<http://ireps.live.cadic.eu/>

Territoire Limousin :
<http://poledoc.bibli.fr/>

SOMMAIRE

Présentation de l'outil	3
Avis sur l'outil	4

Présentation de l'outil

1. Description

Titre	Dis-nous major. Exerce tes aptitudes sociales en jouant.
Auteur(s)	Pirouette éditions
Editeurs	Pirouette éditions
Année d'édition	2014
Thème(s)	Compétences psychosociales Communication bienveillante
Public cible	8 – 15 ans
Nature du support	Jeu de plateau
Compétences ciblées	Savoir être
Matériel	Plateau de jeu imprimé des deux côtés + dé + 8 pions + 48 anneaux de couleurs + 6x30 cartes de consigne + 15 cartes du taquin + 1 manuel
Objectifs annoncés	Favoriser le développement personnel, la connaissance de soi, la communication positive, les attitudes et aptitudes sociales



2. Utilisation

a. Résumé

Le but du jeu est d'inviter les joueurs à exercer un certain nombre d'aptitudes sociales de manière ludique sur la base de défis quotidiens. Ce jeu se joue idéalement avec supervision, en petit groupe avec toute la classe, ou en face-à-face. La conception du jeu permet de déterminer la durée de la partie au cas par cas. Il n'y a ni perdants ni gagnants. Le concepteur a prévu un plateau double face. Imprimé sur fonds blanc au verso, il s'adapte donc aux publics atteints de troubles du spectre autistique. Le jeu comporte 180 cartes consignes réparties en 6 rubriques, chacune correspondant à une aptitude sociale spécifique (Parler spontanément en regardant une photo, Parler de soi-même, Communication non-verbale, Jeu de rôle, Comprendre les aptitudes, Exprimer son avis).

Thèmes abordés à travers les cartes consignes : compétences sociales et civiques, connaissance de soi et de ses émotions, assertivité, usages sociaux, faculté d'adaptation, communication positive, respect des autres, résistances morale, autonomie sociale, coopération, citoyenneté, médias sociaux, harcèlement, jeux vidéo, différences et diversité, laïcité et religions, modèles familiaux, esprit critique, lecture d'image...

b. Règle du jeu

Chaque joueur ou équipe choisit un pion et le place sur la case départ. Comme un jeu de l'oie, les joueurs lancent le dé et avancent du nombre de cases indiquées par le dé. En arrivant sur une case, le joueur prend une carte consigne de la couleur de la case. Il lit la consigne à haute voix et répond à la question. Après avoir répondu à la question, la carte est glissée sous le tas de la couleur correspondante. Si le joueur a bien répondu, il reçoit un anneau de la couleur correspondante qu'il pose sur son pion. C'est alors au tour du joueur suivant. Si un joueur n'a pas répondu correctement à la question, il ne reçoit pas d'anneau de couleur et c'est au tour du joueur suivant. La réponse est soumise à l'appréciation de l'accompagnateur, du groupe de joueurs, ou de tous. Si un joueur atterrit sur une pierre grise, il doit rendre un anneau de couleur. Lorsqu'il tombe sur une case grise, le joueur passe son tour au joueur suivant. Chaque joueur atterrissant sur la pierre « Le Taquin » doit tirer une carte du même nom décrivant une situation agaçante spécifique. Il revient au joueur de décider de sa réaction. Analysez ensuite si la réaction choisie est acceptable ou non pour se défendre contre la taquinerie. De cette manière, les joueurs apprennent des autres la manière correcte de contrer la taquinerie. Ces cartes ne sont à utiliser que lorsque l'ambiance du débat est sûre.

Avis sur l'outil

1. Analyse

a. Contenu

Actualité des informations	oui
Recherche documentaire	pas nécessaire
Guide méthodologique	oui (guide d'utilisation + guide d'animation)
Temps de découverte de l'outil	-
Temps d'appropriation de l'outil	30 mn
L'appropriation nécessite	-
Pré requis pour l'utilisateur	compétences en animation de groupe pour ne pas se laisser dépasser par le côté ludique du jeu

b. Utilisation

Temps de mise en place à prévoir	sans objet
Moyen minimum nécessaire	table + chaises + de l'espace pour réaliser les mimes
Temps nécessaire à l'activité	Minimum : 30 mn sur 2-3 séances / Maximum : 1h30
Taille du groupe (mini et maxi)	De 2 à 24 joueurs
Exemples d'utilisation	TAP, classe, soirée, centre de loisirs, suivi individuel
Procédure d'évaluation proposée	non
Démarche éducative en accord avec les valeurs de promotion de la santé	oui

2. Appréciation

a. Générale

Freins	-Pas de freins identifiés
Leviers	-Bonne compréhension et appropriation de l'outil grâce à la conception et à la présence du livret d'instruction -Conception ludique facilitant l'adhésion au jeu -Souplesse d'adaptation par rapport au nombre de participants

b. Commentaires

- Outil sur une thématique adaptée à l'air du temps pour un public qui a besoin de s'amuser pour apprendre
- Les questions sont pertinentes, d'actualité et présentent des situations de vie connues
- Outil complémentaire à des outils plus scolaires
- Précaution d'usage par rapport au fait que l'outil puisse déclencher des émotions et à la manière de les accueillir et de les gérer
- Tranche d'âge (8-15 ans) : Cela complète les outils qui n'abordent que les émotions

c. Evaluation globale

