

Info/ intox

Description:

Ce jeu propose des affirmations sur les thématiques sexualité et /ou drogues ; le joueur est invité à se positionner et décider s'il s'agit d'une information vraie ou fausse.

Type de support : jeu de débat

Publics cibles : 13-15 ans / 16-18 ans / 19-25 ans

Autres publics : LGBT/ Migrants / Personnes concernées par le VIH / Personne en situation de handicap moteur / sensoriel

Thématique principale : Vie affective et sexuelle / Drogues et dépendance

Editeur : Crips Ile-de-France (Cybercrips)

Date : 2011

Fiche descriptive

Utilisation

en individuel / en groupe
avec animateur

Types de savoirs développés par le support

L'acquisition de savoirs



Le développement de savoir-être



Objectifs pédagogiques

Au cours de l'animation, les participants :

- acquièrent des connaissances sur les thématiques « vie affective et sexuelle » et « consommations de drogues »
- développent leur esprit critique par rapport aux fausses croyances et représentations sur les questions liées à la sexualité et aux drogues

Thèmes abordés

Vie affective et sexuelle : ★★★

VIH/IST et stratégies de prévention

Relations affectives, amoureuses et sexuelles

Grossesse, contraception et parentalité

Stéréotypes et sexualité (*genre, sexisme, homophobie, sérophobie*)

Drogues et dépendances : ★★★

Contextes de consommation, niveaux d'usage et réduction des risques

Motivations à consommer, effets recherchés / effets obtenus

Idées reçues et place des drogues dans la société

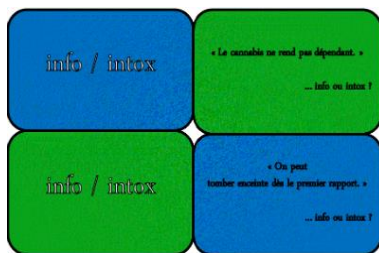
Compétences psychosociales mobilisées

avoir une pensée critique

savoir communiquer efficacement



Mise à jour : avril 2014



Info/ intox

Description:

Ce jeu propose des affirmations sur les thématiques sexualité et /ou drogues ; le joueur est invité à se positionner et décider s'il s'agit d'une information vraie ou fausse.

Type de support : jeu de débat

Publics cibles : 13-15 ans / 16-18 ans / 19-25 ans

Autres publics : LGBT/ Migrants / Personnes concernées par le VIH / Personne en situation de handicap moteur / sensoriel

Thématique principale : Vie affective et sexuelle / Drogues et dépendance

Editeur : Crips Ile-de-France (Cybercrips)

Date : 2011

Fiche d'utilisation

Objectifs pédagogiques (rappel)

Au cours de l'animation, les participants :

- acquièrent des connaissances sur les thématiques « vie affective et sexuelle » et « consommations de drogues »
- développent leur esprit critique par rapport aux fausses croyances et représentations sur les questions liées à la sexualité et aux drogues

Matériel

Pour l'animation :

L'outil se compose de :

- deux séries de cartes aimantées comportant des affirmations entre guillemets et la question « info ou intox ? » :
 - des cartes bleues comportant des affirmations sur la thématique *vie affective et sexuelle*
 - des cartes vertes comportant des affirmations sur la thématique *consommation de drogues*Les affirmations sont soit des informations véritables, soit des croyances fortement partagées par les jeunes.
- un tableau magnétique séparé en deux parties : Info et Intox

Consigne

«Placez la carte du côté « Info » si vous pensez que l'affirmation est correcte ou du côté « Intox » si vous pensez qu'elle est fausse ! »

Conseils d'utilisation de l'outil

L'outil permet d'initier un échange entre les participants et l'animateur afin de travailler sur les représentations et fausses croyances liées aux thématiques « vie affective et sexuelle » et « consommations de drogues ».

L'animateur interroge les participants sur leur choix afin de connaître l'origine de l'information. Cette information a-t-elle été entendue dans les médias, apprise par les pairs, enseignée dans le milieu scolaire, supposée par le participant, ou encore déduite ?

L'animateur peut apporter un complément d'information et des pistes de réflexion supplémentaires. Si le participant répond correctement (il trouve l'info ou l'intox), l'animateur valide cette connaissance. Dans le cas contraire, l'animateur apporte l'information correcte et permet l'appropriation de celle-ci.

L'animateur ou les participants sélectionnent aléatoirement quelques cartes parmi les thématiques proposées. Les deux thématiques peuvent être abordées conjointement. Il est déconseillé d'utiliser l'ensemble des cartes.

L'outil se prête particulièrement à une utilisation en stand.

Avantages et limites de l'outil

Avantages

L'outil incitant à la participation et s'avérant plutôt ludique, il peut être utilisé pour ouvrir une séance d'animation ou de débat.

L'outil permet de travailler sur les représentations en échangeant sur des idées reçues couramment répandues et en délivrant des informations complètes.

L'outil ouvrant sur de nombreuses préoccupations des jeunes, la sélection des cartes permet de s'approcher au plus près des attentes des groupes rencontrés.

Limites

L'outil nécessite de la part de l'animateur de solides connaissances sur les thématiques et une capacité à animer un débat en questionnant les représentations.

Pistes d'utilisation et outils complémentaires

Variante

Pour une utilisation en groupe et sans support métallique, on peut diviser l'espace en deux parties (info et intox). A l'énoncé de chaque affirmation, les participants se positionnent dans l'espace correspondant. L'animateur invite les participants à expliquer leur choix en confrontant les points de vue. L'animateur délivre l'information correcte.

Accès à l'outil

Téléchargez les supports pour fabriquer l'outil sur le site du [Crips Ile-de-France](#) (Rubrique Animathèque)

