



Questions pour un maillon

Description:

S'inspirant du jeu télévisé « Questions pour un champion », ce jeu propose de façon ludique des questions sur les thématiques sexualité et / ou drogues.

Type de support : jeu de questions-réponses

Age du public : 13-15 ans / 16-18 ans / 19-25 ans

Profil du public : LGBT/ Migrants / Personnes concernées par le VIH / Personne en situation de handicap moteur / sensoriel

Thématique principale :

Vie affective et sexuelle / Drogues et dépendances

Editeur : Crips Ile-de-France (Cybercrips)

Date : 2010

Fiche descriptive

Utilisation

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 générales sur les thématiques « vie affective et sexuelle » et /ou « drogues »
- renforcent leur esprit critique sur les fausses croyances et représentations liées à la sexualité et aux drogues

Thèmes abordés

VIH/IST et stratégies de prévention

Relations affectives, amoureuses et sexuelles

Grossesse, contraception et parentalité

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

Adolescence et puberté

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



Mise à jour : août 2015



Questions pour un maillon

Description:

S'inspirant du jeu télévisé « *Questions pour un champion* », ce jeu propose de façon ludique des questions sur les thématiques sexualité et/ou drogues.

Type de support : jeu de questions-réponses

Age du public :

13-15 ans / 16-18 ans / 19-25 ans

Profil du public :

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

Thématique principale :

Vie affective et sexuelle / Drogues et dépendances

Editeur : Crips Ile-de-France (Cybercrips)

Date : 2010

Fiche d'utilisation

Objectifs pédagogiques (rappel)

Au cours de l'animation, les participants :

- acquièrent des connaissances générales sur les thématiques « vie affective et sexuelle » et /ou « drogues »
- renforcent leur esprit critique sur les fausses croyances et représentations liées à la sexualité et aux drogues

Matériel

L'outil se compose :

- de 4 buzzers
(matériel lourd et volumineux)
- d'un livret répertoriant les questions sur la vie affective et les drogues

Il s'accompagne d'une ardoise et d'un feutre permettant de comptabiliser les points.

Règles du jeu

De 4 à 12 joueurs (4 équipes de 3 maximum)

Ce jeu s'inspire du jeu télévisé « *Questions pour un champion* ».

La partie se compose de trois manches successives et dure approximativement 30 minutes.

A chaque manche, un candidat ou une équipe se retire du jeu : les premiers arrivés au score de 3 points se qualifient pour la manche suivante.

Pendant les deux premières manches, les participants doivent impérativement attendre l'intégralité de la question avant de buzzer pour répondre.

- **La première manche** se fait sous la forme d'une série de questions comportant des réponses à choix multiples. La bonne réponse est indiquée sur le livret.



Mise à jour : août 2015

- **La deuxième manche** propose une série de questions ouvertes auxquelles les participants répondent librement. C'est l'animateur qui apprécie l'exactitude de la réponse en fonction de l'argumentaire des participants.
- **Lors de la manche finale**, l'animateur lit une définition et les participants des deux équipes restantes peuvent l'interrompre dès qu'ils pensent avoir la bonne réponse.
Si la réponse est fautive, l'équipe ne peut plus fournir de réponse à cette question.
La première équipe ayant trois points remporte le jeu.

Consigne

« Répondez le plus tôt possible à la question en appuyant sur le buzzer »

Conseils d'utilisation de l'outil

L'animateur choisit un livret en fonction de la thématique qu'il désire aborder.

Deux animateurs sont nécessaires : l'un pose les questions, l'autre gère les réponses des participants et compte les points.

A chaque question, le rôle de l'animateur est de questionner les participants sur leur réponse et si possible d'initier un débat. Il apporte les compléments d'information qu'il juge nécessaire.

L'animateur doit avoir de solides connaissances des thématiques abordées.

Avantages et limites de l'outil

Avantages :

Ce jeu convient particulièrement à une utilisation en stand ou lors d'un grand événement car il suscite l'enthousiasme des participants.

Limites :

Si les participants sont nombreux, le jeu peut devenir difficile à animer.

Autres pistes d'utilisation et outils complémentaires

Autres pistes d'utilisation :

En l'absence de buzzer, ce jeu de questions / réponses peut être utilisé de façon plus simple, en adaptant les règles.

L'outil est décliné en traitant d'autres thématiques :

- Livret « questions de préservatifs » : préservatifs, IST et VIH/sida
- Livret « questions de genre » : égalité hommes-femmes.

Accès à l'outil

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

