

> VIE AFFECTIVE ET SEXUELLE

> JEU DE L'OIE – VIH et IST

> JEUNES

DESCRIPTION :

Ce jeu de l'oie géant propose aux joueurs des questions ou des affirmations sur le VIH et les IST.

TYPE DE SUPPORT : jeu de plateau.

PROFIL DU PUBLIC : Public jeune.

ÂGE DU PUBLIC : 13/25 ans.

THÉMATIQUE PRINCIPALE : sexualité.

ÉDITEUR : Crips Île-de-France.

DATE : Avril 2021.



DIFFICULTÉ D'UTILISATION : ① ② ③ ④ ⑤

- Connaissances : ③

- Technique d'animation : ①

UTILISATION

- en groupe

- sans animateur ou avec animateur

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES DE L'OUTIL

Au cours de l'animation, les participants :

- acquièrent des connaissances générales sur le VIH/sida (modes de transmission, dépistage, traitements, etc.) et les IST,

- développent leur esprit critique concernant les fausses croyances sur le VIH/sida.

THÈMES ABORDÉS

- VIH/ SIDA.

- IST

- Mode de transmission.

- Discriminations/Sérophobie.

COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES MOBILISÉES

*Avoir une pensée critique / avoir une pensée créative
Avoir conscience de soi / avoir de l'empathie pour les autres.*

MATÉRIEL

De la craie.

Des chasubles ou autre outil de répartition des équipes.

Les cartes affirmations.

Les cartes questions.

Un dé.

CONSIGNE

Nombre maximum de joueurs : 16.

Possibilité de jouer en équipes de 4 personnes maximum.

Début de la partie : chaque joueur lance le dé, celui qui obtient le plus grand chiffre commence. Le joueur qui a obtenu le 2^e plus grand chiffre joue ensuite et ainsi de suite.

Déroulé de la partie :

Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé et avancent du nombre de cases équivalent au chiffre indiqué.

Si le joueur tombe sur :

Une case « ? » : le joueur devra répondre à une question de connaissances sur l'infection à VIH/sida (modes de transmission, liquides contaminants, dépistages, traitements, etc.)

- S'il répond correctement, il avance d'une case et arrête de jouer, sans prendre en compte l'action qu'indique la case sur laquelle il se trouve suite à sa réponse.
- S'il ne répond pas correctement, il recule d'une case et arrête de jouer, sans prendre en compte l'action qu'indique la case sur laquelle il se trouve suite à sa mauvaise réponse.

Une case « ! » : le joueur devra, à l'aide de cartons de différentes couleurs, dire s'il pense que la réponse est vraie (vert) ou fausse (rouge) au sujet de l'affirmation énoncée sur la thématique de l'infection à VIH/sida et des personnes vivant avec le VIH. Les informations sont données dans la fiche outil.

- S'il répond correctement, il avance d'une case et arrête de jouer, sans prendre en compte l'action qu'indique la case sur laquelle il se trouve suite à sa réponse.
- S'il ne répond pas correctement, il recule d'une case et arrête de jouer, sans prendre en compte l'action qu'indique la case sur laquelle il se trouve suite à sa mauvaise réponse.

- **La case « Préservatif »** : le joueur rejoue.
- **Une case « +2 »** : le joueur avance de 2 cases.
- **Une case « -2 »** : le joueur recule de 2 cases.

Fin de la partie :

Le joueur qui obtient avec son dé un chiffre supérieur au nombre de cases dont il a besoin pour arriver exactement sur la case finale devra reculer d'autant de cases que de points en trop. Un même joueur ne pourra reculer que 2 fois. À la 3^e fois, si le joueur en lançant le dé ne tombe pas sur le chiffre adéquat pour arriver exactement sur la case finale, il s'y placera obligatoirement.

- Le premier joueur arrivé ou la première équipe arrivée à la dernière case remporte la partie.

CONSEILS D'UTILISATION DE L'OUTIL

L'animateur aide à constituer les équipes.

Pendant la partie il veille au bon déroulement du jeu. Lorsqu'une équipe ou un joueur arrive sur une case « ? », il lit la définition jusqu'à ce que la bonne réponse survienne.

Lorsqu'il s'agit d'une case « ! », il lit une des affirmations proposées, complète si besoin, et anime si nécessaire le débat avec le groupe.

AVANTAGES ET LIMITES DE L'OUTIL

Avantages :

- Activité qui attire l'attention. La constitution d'équipes peut permettre à des personnes réservées de participer.
- Jeu particulièrement adapté à un stand ou à un espace d'accueil.

Limites :

- Au-delà d'une quinzaine de participants, le jeu n'est plus adapté.

Autres pistes d'utilisation :

le jeu peut se décliner en jeu de table.