



Ados sexo quelles Infos ?

Description : Cet outil présente des affirmations ou des situations (sous forme des cartes illustrées humoristiques sous-titrées par une légende) permettant au public de donner son avis et d'échanger.

Type de support : jeu de cartes

Age du Public : 13-15 ans / 16-18 ans

Thématique : Vie affective et sexuelle

Editeur : IREPS Auvergne

Date : 2009

Fiche descriptive

Utilisation

en groupe / avec un animateur

Types de savoirs développés par l'outil

L'acquisition de savoirs



Le développement de savoir-être



Objectifs pédagogiques de l'outil

Au cours de l'animation, les participants :

- travaillent sur leurs préjugés et représentations sur la sexualité, les normes, les relations amoureuses, les relations filles- garçons, l'identité sexuelle, le respect et les violences
- acquièrent de l'information sur la santé sexuelle (la puberté, les IST, la contraception, l'IVG)
- développent des compétences relationnelles par le dialogue adulte / adolescent et adolescent/ adolescent sur les questions relatives à la sexualité

Thèmes abordés

VIH/IST et stratégies de prévention



Relations affectives, amoureuses et sexuelles



Grossesse, contraception et parentalité



Stéréotypes et sexualité



Adolescence et puberté



Compétences psychosociales travaillées

Avoir une pensée critique / Savoir communiquer efficacement

Mise à jour : août 2015



Ados sexo quelles Infos ?

Description : Cet outil présente des affirmations ou des situations (sous forme des cartes illustrées humoristiques sous-titrées par une légende) permettant au public de donner son avis et d'échanger.

Type de support : jeu de cartes

Age du Public : 13-15 ans / 16-18 ans

Thématique : Vie affective et sexuelle

Editeur : IREPS Auvergne

Date : 2009

Fiche d'utilisation

Objectifs pédagogiques de l'outil (*rappel*)

Au cours de l'animation, les participants :

- travaillent sur leurs préjugés et représentations sur la sexualité, les normes, les relations amoureuses, les relations filles- garçons, l'identité sexuelle, le respect et les violences
- acquièrent de l'information sur la santé sexuelle (la puberté, les IST, la contraception, l'IVG)
- développent des compétences relationnelles par le dialogue adulte / adolescent et adolescent/ adolescent sur les questions relatives à la sexualité

Matériel

Pour l'animation :

- 50 cartes illustrées humoristiques représentant des situations, sous-titrées par une légende
- 3 cartes d'opinion : d'accord/ pas d'accord / je ne sais pas

Pour l'animateur :

un guide complet donnant des informations théoriques sur la sexualité et des réponses aux questions des cartes.

Règles du jeu

Une personne du groupe pioche une carte situation. Elle présente la carte au groupe et lit sa légende, puis donne son opinion. Un échange peut ensuite avoir lieu avec les autres jeunes.

Conseils d'utilisation de l'outil

Ce jeu peut-être utilisé avec un groupe de 15 personnes maximum.

Deux animateurs sont conseillés pour mener le jeu (un profil animateur, un profil expert de la thématique).

En fonction du thème qu'il veut aborder et du public, l'animateur pourra sélectionner certaines cartes plutôt que d'autres.

L'animateur doit veiller à créer un climat de confiance dans le groupe en mettant en place des règles avec les jeunes (non jugement, respect de la parole de l'autre, confidentialité...)

Mise à jour : août 2015

Avantages et limites de l'outil

Avantages :

- Cet outil permet par une approche interactive et ludique de faire émerger et partager la parole, de susciter le débat auprès des jeunes. Il permet à la fois de travailler sur les connaissances et les croyances et les représentations liées à la sexualité.
- Cette approche interactive et le support image ont l'avantage de susciter l'intérêt et la participation des groupes réticents, timides ou en difficulté
- Un guide très complet permet d'aider une personne maîtrisant peu la thématique à animer une séance.

Attention certaines informations juridiques sur la sexualité sont à compléter car le guide date de 2009 (notamment concernant l'inceste et le mariage homosexuel).

L'animateur doit néanmoins maîtriser des compétences en technique d'animation (gérer la parole, susciter une dynamique de groupe, animer un débat et synthétiser ensuite les différents avis).

Limites

- Les dessins ne représentent pas de mixité culturelle. Certains jeunes auront peut-être du mal à s'identifier.
- Les dessins, quoique humoristiques, peuvent orienter vers une certaine interprétation de l'affirmation/problématique proposée.

Pistes d'utilisation et outils complémentaires

Variante1 : pour un très grand groupe, il est possible de constituer des petits sous-groupe qui travailleront sur différentes images.

Sélectionner, en fonction du groupe, une liste de cartes adaptées.

- **1^{er} temps en petits groupes (de 4 à 6)**, pendant environ ¼ d'heure. L'animateur passe auprès de chaque groupe et leur propose de tirer au sort 4 cartes (par exemple). Le groupe prend connaissance des cartes, en choisit une ou de deux et échange autour de l'affirmation (voire du dessin). En vue du débat commun ultérieur et pour une compréhension et participation de tous, une personne de chaque groupe note au tableau l'affirmation sur laquelle le groupe a réfléchi et échangé.
- **2^e temps en groupe entier** : chaque sous-groupe, à tour de rôle, restitue aux autres les réflexions et argumentations développées et discutées entre eux. Des échanges et un débat avec le reste du groupe peut alors avoir lieu.

Variante 2 : plutôt que de faire tirer la carte au sort, il peut être intéressant de les disposer toutes sur une table, laisser les jeunes les découvrir et en choisir une qui les interpelle. Un volontaire, à tour de rôle, présente ensuite au groupe la carte choisie et explique pourquoi. Cela favorise l'implication, permet d'argumenter un choix et d'amorcer plus facilement un échange.

Variante3 : demander l'avis de tout le groupe face à une situation proposée (et non une prise de position individuelle) en utilisant méthode de l'abaque de Régnier.

Cela peut se faire de deux façons :

Mise à jour : août 2015

- par des cartes de couleurs : vert pour « d'accord », rouge pour « pas d'accord » et blanc pour une position neutre ou « ni d'accord, ni pas d'accord ». Distribuer un jeu de cartes couleur à chaque personne. Pour chaque situation proposée, les jeunes votent en levant la couleur correspondant à leur choix.
- par le « jeu de la ligne » : les participants se répartissent dans l'espace en fonction de leur avis : d'un côté (« d'accord ») ou de l'autre (« pas d'accord ») d'une ligne imaginaire ou sur cette ligne (si neutre ou ni « d'accord ni pas d'accord »).
(Cette technique de mobilité peut-être intéressante avec un groupe agité).

Variante 4 : Si l'utilisateur ne dispose pas des cartes illustrées, il peut néanmoins s'inspirer des situations qui sont décrites dans le guide téléchargeable : soit en les présentant oralement aux jeunes pour initier un débat, soit en faisant jouer certaines situations sous forme de jeu de rôle.

Mise à jour : août 2015



Ados sexo quelles Infos ?

Description : Cet outil présente des affirmations ou des situations (sous forme des cartes illustrées humoristiques sous-titrées par une légende) permettant au public de donner son avis et d'échanger.

Type de support : jeu de cartes

Age du Public : 13-15 ans / 16-18 ans

Thématique : Vie affective et sexuelle

Editeur : IREPS Auvergne

Date : 2009

Accès à l'outil

Outil en prêt au Crips Ile-de-France :

[Voir la disponibilité et les conditions de prêt](#)

Ailleurs en Ile-de-France :

[Consulter le portail documentaire en éducation et promotion de la santé en Ile-de-France](#)

A l'achat :

Association **C.A.D.I.S.** (Centre d'Accueil, de Documentation et d'Information en Santé affective et sexuelle de la région Auvergne)

Espace Guy Vignes

30, rue Etienne DOLET

63000 Clermont-Ferrand

Tél : 04 73 34 12 12

E-mail : contact@cadis-auvergne.fr

Mise à jour : août 2015

