



Shalimar

Description: Ce jeu permet aux jeunes, à travers des personnages, d'imaginer des scénarios amoureux entre deux individus et d'imaginer l'évolution de leur relation en prenant en compte leur contexte de vie (famille, religion, culture...)

Type de support : jeu de construction d'histoires

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

Thématique : Vie affective et sexuelle

Editeur : Sensoa (Belgique)

Date : 2008

Fiche descriptive

Utilisation

en groupe / avec animateur

Types de savoirs développés par l'outil

Le développement de savoir-être



Objectifs pédagogiques de l'outil

Au cours de l'animation, les participants :

- échangent entre eux et avec l'animateur autour des influences familiales, religieuses et culturelles liées à la vie relationnelle, affective et sexuelle
- prennent conscience du poids de ces facteurs sur les relations amoureuses

Thèmes abordés

Relations affectives, amoureuses et sexuelles
Stéréotypes et sexualité (*genre, sexisme, homophobie,*)



Compétences psychosociales mobilisées

savoir résoudre des problèmes

avoir une pensée critique

savoir communiquer efficacement / être habile dans les relations interpersonnelles

avoir de l'empathie pour les autres

savoir gérer ses émotions

Mise à jour : janvier 2014



Shalimar

Description: Ce jeu permet aux jeunes, à travers des personnages, d'imaginer des scénarios amoureux entre deux individus et d'imaginer l'évolution de leur relation en prenant en compte leur contexte de vie (famille, religion, culture...)

Type de support : jeu de construction d'histoires

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

Thématique : Vie affective et sexuelle

Editeur : Sensoa (Belgique)

Date : 2008

Fiche d'utilisation

Objectifs pédagogiques de l'outil (*rappel*)

Au cours de l'animation, les participants :

- échangent entre eux et avec l'animateur autour des influences familiales, religieuses et culturelles liées à la vie relationnelle, affective et sexuelle
- prennent conscience du poids de ces facteurs sur les relations amoureuses

Matériel

Pour l'animation :

- 4 plateaux de jeux (un pour chaque équipe)
- 4 règles du jeu (une pour chaque équipe)
- 220 cartes personnage, dont :
 - 20 cartes de présentation des personnages / 140 cartes étapes / 60 cartes information
- 4 cartes oui / non
- 36 cartes épreuves défi
- 10 fiches de présentation des personnages
- 4 feuilles récapitulatives des étapes (à photocopier) (une pour chaque équipe)

Pour l'animateur /-trice :

- un guide pédagogique très complet de 63 pages

Règles du jeu

Chaque équipe tire au sort deux personnages fictifs, ayant des profils prédéfinis (âge, sexe, contexte familial, culture, religion, croyance).

Le jeu invite les participants à imaginer l'évolution d'une liaison amoureuse entre ces deux personnages en suivant les différentes étapes d'une relation et en prenant en compte l'influence du contexte de vie sur cette relation.

Mise à jour : janvier 2014

Conseils d'utilisation de l'outil

Taille du groupe : le jeu se déroule avec 4 équipes de 1 à 6 personnes.

Il nécessite de la part de l'animateur une connaissance des enjeux affectifs et relationnels liés à la sexualité à l'adolescence, ainsi que des problématiques liés au contexte de vie des adolescents.

Pour plus d'informations, se référer au guide pédagogique.

Avantages et limites de l'outil

Avantages :

Ce jeu permet, par une approche très originale et participative, de faire prendre conscience aux jeunes de l'influence de la culture et de l'entourage sur leurs choix dans le domaine de la sexualité. Un guide très complet aide l'animateur à utiliser ce jeu.

Limites :

Il nécessite un temps relativement long d'appropriation des règles et de mise en place pour l'animateur.

Pistes d'utilisation et outils complémentaires

Variante :

Les règles du jeu difficiles à intégrer et le jeu de plateau peuvent être contraignants à mettre en place. Le jeu peut être utilisé uniquement en utilisant les profils des personnages, en demandant aux jeunes d'imaginer des scénarios de liaison amoureuse. Ensuite un débat peut s'instaurer.

Mise à jour : janvier 2014



Shalimar

Description: Ce jeu permet aux jeunes, à travers des personnages, d'imaginer des scénarios amoureux entre deux individus et d'imaginer l'évolution de leur relation en prenant en compte leur contexte de vie (famille, religion, culture...)

Type de support : jeu de construction d'histoires

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

Thématique : Vie affective et sexuelle

Editeur : Sensoa (Belgique)

Date : 2008

Fiche d'accessibilité

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 :

Service Promotion de la Santé - UNMS (Union Nationale des Mutualités Socialistes)

Site Internet <http://www.mutsoc.be>

Mise à jour : janvier 2014