

Le Tadikwa : osez-vous en parler ?

Description : Ce jeu propose des situations ou des affirmations sur les conduites à risques. Les joueurs sont invités à donner leur avis et à l'argumenter, ce qui permet l'échange et le débat entre les participants.

Type de support : jeu de cartes

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

Thématique principale : Comportements à risques

Editeur : Communauté d'agglomération du Choletais

Date : 2006

Fiche pédagogiques

Utilisation :

en groupe
sans animateur / 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 :

- réfléchissent à leurs propres comportements à risque en exprimant leur opinion face à des situations
- prennent du recul concernant leurs représentations
- développent des compétences relationnelles (échanges d'idées, argumentation, écoute)

Thèmes abordés

Comportements à risques

★★★

Drogues et dépendances :

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

★★

motivations à consommer, effets recherchés/ effets obtenus

★★

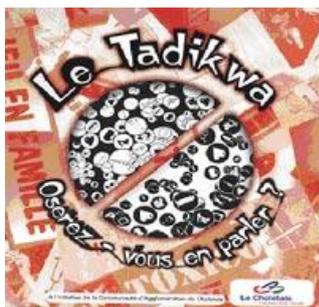
Compétences psychosociales mobilisées

avoir une pensée critique

savoir communiquer efficacement

avoir de l'empathie pour les autres

Mise à jour : avril 2014



Le Tadikwa : osez-vous en parler ?

Description: Ce jeu propose des situations ou des affirmations sur les conduites à risques. Les joueurs sont invités à donner leur avis et à l'argumenter, ce qui permet l'échange et le débat entre les participants.

Type de support : jeu de cartes

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

Thématique principale : Comportements à risques

Editeur : Communauté d'agglomération du Choletais

Date : 2006

Fiche d'utilisation

Objectifs pédagogiques de l'outil (*rappel*)

Au cours de l'animation, les participants :

- réfléchissent à leurs propres comportements à risque en exprimant leur opinion face à des situations
- prennent du recul concernant leurs représentations
- développent des compétences relationnelles (échanges d'idées, argumentation, écoute)

Matériel

Pour l'animation :

- 1 plateau de jeu composé de 9 pièces de puzzle
 - 1 dé de couleurs
 - 17 jetons noirs « risques » et 17 blancs « liberté »
 - 50 cartes questions / situations sur les conduites à risque.
- Chacune des cartes est divisée en deux parties, une noire et une blanche :
 - La partie noire présente une situation sur laquelle le joueur doit se positionner en choisissant l'une des trois réponses fermées proposées.
 - La partie blanche propose des questions ouvertes face auxquelles il pourra exprimer son opinion et l'argumenter
- 5 cartes de vote oui / non

Pour l'animateur :

- une règle du jeu
- une fiche de présentation du jeu
- une fiche questionnaire d'utilisation

Règles du jeu

Ce jeu se joue avec 4 joueurs.

Chaque joueur dispose de 4 jetons risques noirs et d'une carte de vote oui /non.

L'objectif du jeu est de se débarrasser de ses 4 jetons noirs et de les remplacer par des jetons liberté blancs en donnant son opinion face à une situation sur les conduites à risque,

Mise à jour : avril 2014

et en essayant d'obtenir le plus de vote favorables de la part des autres joueurs. Si le joueur a réussi à convaincre le maximum de participants, il peut se débarrasser d'un jeton risque ou acquérir un jeton Liberté.

Conseils d'utilisation de l'outil

Ce jeu a pour objectif de favoriser les échanges sur les comportements à risque entre adultes et jeunes dans le milieu familial.

Mais il peut également être utilisé de façon tout à fait appropriée dans un autre contexte, entre jeunes ou avec un animateur.

En adaptant les règles, il peut se jouer à plus de quatre personnes.

L'animateur peut avoir pour rôle de réguler, faciliter l'échange et de synthétiser les différents points de vue.

En fonction des sujets que l'animateur veut travailler, il peut sélectionner certaines cartes, pour orienter son animation.

Avantages et limites de l'outil

Avantages :

Le jeu favorise l'échange et le débat en permettant aux jeunes d'exprimer leur opinion face à des situations.

Limites :

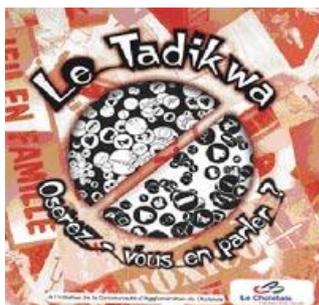
- il n'y a pas de guide de jeu approfondi pour aider à animer le jeu : l'animateur doit être confirmé et bien connaître le sujet
- l'objectif (se débarrasser de ses jetons risques et les remplacer par des jetons liberté en convainquant le plus de joueurs possibles lorsque l'on donne son avis sur une situation) biaise un peu l'intérêt du jeu qui est l'échange d'idées et le débat. Il peut faire croire aux jeunes que le but est de convaincre les autres. Or face à une situation, il n'y a pas de bonne réponse, l'intérêt est plus l'échange d'idées, qui permet de remettre en question ses propres opinions et représentations, que l'adhésion des autres aux siennes.

Pistes d'utilisation et outils complémentaires

Les situations exposées sur les cartes sont très pertinentes, pour travailler sur les comportements, croyances et représentations c'est pourquoi il paraît plus intéressant de les utiliser sans suivre scrupuleusement la règle du jeu.

Variante proposée : chaque joueur à tour de rôle tire une carte. Il jette un jeton (avec une face noire et une face blanche) sur la table : si la face est blanche il répondra à la question blanche, si la face est noire, à la question noire. Il lit la question/situation à voix haute et exprime son opinion. Les autres joueurs peuvent ensuite voter. Le vote n'est là que pour échanger et non qualifier ou disqualifier la personne qui s'exprime. Il permet alors aux autres de s'exprimer et d'argumenter sans qu'il y ait de gagnant ou de perdant. Le but, dans ce cas, n'est pas de convaincre, mais de faire réfléchir sur ses propres opinions et celles des autres.

Mise à jour : avril 2014



Le Tadikwa : osez-vous en parler ?

Description : Ce jeu propose des situations ou des affirmations sur les conduites à risques. Les joueurs sont invités à donner leur avis et à l'argumenter, ce qui permet l'échange et le débat entre les participants.

Type de support : jeu de cartes

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

Thématique principale : Comportements à risques

Editeur : Communauté d'agglomération du Choletais

Date : 2006

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](#)

Pour l'acquérir :

Communauté d'Agglomération du Choletais

Cet outil est épuisé.

Mise à jour : avril 2014