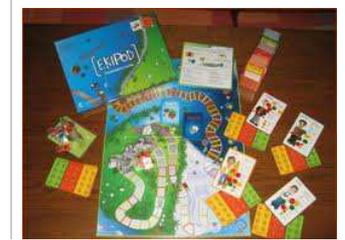


L'AVIS DU RESEAU D'EXPERTISE D'OUTILS PEDAGOGIQUES EN EDUCATION ET PROMOTION DE LA SANTE DES PAYS DE LOIRE

EXPERTISE du 09 juillet 2013

EKIPOD

Thématique : Santé, hygiène de vie
Support : jeu de plateau éducatif
Public : tout public à partir de 7 ans
Nombre de participants : de 2 à 8 joueurs
ou groupes de joueurs
Année de création : 2009
Acquisition : Achat
Prix : 55 CHF port non compris (France)



LES INFORMATIONS DU PROMOTEUR SUR L'OUTIL

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 12 pions personnages
- 2 dés
- 192 PODS (jetons de points)
- 8 supports pour récolter les PODS
- 120 cartes quiz jaunes : soleil
- 120 cartes quiz rouges : mouvement
- 120 cartes quiz vertes : alimentation
- 30 cartes bonus
- 30 cartes malux
- 12 cartes d'identité
- 1 règle du jeu

Objectifs

Permettre aux joueurs de

- Prendre conscience des choix auxquels ils sont confrontés quotidiennement.
- Se sensibiliser aux comportements les plus adéquats pour leur santé.

Utilisation

En groupe

Conseils

Si les joueurs sont trop jeunes pour lire les cartes, un meneur de jeu assiste les enfants, il surveille le jeu, tire les cartes et lit les questions

Disponibilité

Consulter le promoteur

Commentaires

EKIPOD offre un parcours de vie sur le thème de la santé. Une mise en scène amusante grâce à un graphisme aux couleurs vives. Des mises en situation simples encouragent chacun à anticiper les bénéfices ou les risques de son comportement. Amusantes, positives et parfois insolites, les questions et réponses du jeu invitent chacun à penser à son corps et à sa santé tout en partageant un

moment de détente.

Editeur - Promoteur de l'outil

Ligue Vaudoise contre le cancer (LVC)

Contact : LVC

Tél. / Fax 021 623 11 10

Place Pépinet 1,

1003 Lausanne

Suisse

☎ 00 41 021 623 11 11

e-mail : info@lvc.ch

site : www.lvc.ch

Objet social

La Ligue vaudoise contre le cancer (LVC) est une association à but non lucratif.

L'AVIS DES EXPERTS

Appréciation globale

« Ekipod » est un jeu de plateau inspiré du jeu de l'oie permettant d'aborder trois thématiques principales : l'alimentation, l'activité physique et les risques solaires.

Les règles du jeu sont simples et rapidement compréhensibles. Au fil de l'avancée sur les cases l'enfant doit répondre à des questions relatives à ces trois thèmes. Le nombre de cartes à tirer est important et leur diversité (cartes de connaissance, énigmes, intrus,...) permet de balayer divers aspects de chaque thématique.

L'abondance des questions peut toutefois noyer l'enfant dans un trop plein d'informations sans pour autant lui apporter des éléments de compréhension des risques et lui permettre de faire ses propres choix. Le tout peut donner une impression « brouillon » et pose la question de : comment l'enfant va construire ses connaissances et argumenter ses choix ?

L'outil se présente comme un jeu sur la santé en général mais la vie affective et les relations sociales, le sommeil et les rythmes de vie ne sont pas évoqués. Le jeu a été créé par une ligue contre le cancer et on perçoit avant tout un souci majeur quant à la prévention du cancer même si cette démarche n'a pas clairement énoncée.

Ce jeu véhicule des messages souvent normatifs, notamment dans les cartes « Malux » et « taka/takapa ». Ce discours normatif risque de culpabiliser l'enfant et de le mettre en échec s'il n'est pas en mesure d'adopter les comportements préconisés par le jeu ou tout simplement, de trouver les bonnes réponses.

L'outil ne propose pas d'approche globale de l'enfant et de ses comportements et ne prend pas en compte l'environnement familial dans ses aspects socio-économique et culturel. De même il ne propose pas d'explorer les croyances, opinions, et préoccupations des enfants.

Ceci ne favorise pas l'identification et la réappropriation pour les joueurs, d'autant plus que les personnages qu'ils doivent choisir sont assez élitistes et éloignés de leur réalité (sports pratiqués, réalisations personnelles...).

D'un graphisme attrayant et coloré cet outil pourra toutefois trouver sa place en complément d'une action plus globale d'éducation pour la santé.

Objectifs de l'outil

- Se sensibiliser aux thèmes de l'alimentation, l'activité physique et le risque solaire
- Percevoir certaines conduites à risques pour la santé

Public cible

Enfants de 8 ans à 13 ans,

Utilisation conseillée

- Cadre d'utilisation :
 - En accueil périscolaire, milieu scolaire, centre de loisirs
 - Dans les centres sociaux dans leurs actions en direction des familles : en associant les parents au jeu avec leurs enfants
 - Trier les cartes en fonction de son public.
 - Se reporter aux conseils du promoteur

Temps d'appropriation de l'outil : D'une heure à deux heures