

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

**EXPERTISE** du 11 Juillet 2018



**SANTÉ TOUR**

**Les jeunes s'approprient des savoirs essentiels**

**Thématique** : Santé, sexualité, équilibre alimentaire, prévention, médicaments

**Support** : jeu de plateau

**Public** : 12 à 18 ans

**Nombre de participants** : 4 à 16 joueurs, en 2 équipes

**Année de création** : 2017

**Acquisition** : Achat

**Prix** : 88€

---

**LES INFORMATIONS DU PROMOTEUR SUR L'OUTIL**

**Matériel**

- 1 **plateau** de jeu
- 320 **cartes-questions**  
40 questions « BLA-BLA » et 40 questions « VRAI/FAUX » pour chacune des 4 thématiques (Médicaments /Nutrition /Sexualité /Quotidien)
- 1 **dé** + 3 **quilles joueurs**
- 8 fiches recto-verso « **visuel** »
- 1 **fiche d'évaluation**
- 1 **règle du jeu**
- 1 **livret « connaissances »** de 108 pages comportant toutes les réponses des questions posées

**Objectifs**

- Favoriser la discussion, l'échange et la transmission de connaissances sur le thème de la santé des adolescents et des jeunes.
- Favoriser l'apprentissage des adolescents autour du thème de la santé pour mieux les accompagner dans leur parcours d'autonomisation
- Améliorer son niveau d'insight

**Utilisation**

2 équipes de 2 à 8 joueurs maximum

Durée : 1h00 à 1h30

Utilisation sur des temps ponctuels, ou sur la durée

**Conseils**

Voir règle du jeu

**Disponibilité**

Bon de commande à télécharger sur le site du promoteur

Stock limité

## Commentaires

SANTE'TOUR a été pensé pour que des professionnels du domaine de la santé, mais aussi les psychologues, les éducateurs et animateurs socio-culturels puissent facilement s'en saisir, grâce notamment aux conseils d'animation et au support de connaissances disponibles dans le jeu.

Les auteurs de l'outil l'ont élaboré dans le cadre de leurs activités respectives au sein du CMPA de Neufmoutiers-en-Brie (77) de la Fondation Santé des Etudiants de France.



## Editeur - Promoteur de l'outil

### Editions Valorémis

26 rue des Rigoles

75020 Paris

☎ 09 75 97 69 63

e-mail : [editions@valoremis.fr](mailto:editions@valoremis.fr)

Site internet : [www.valoremis.fr](http://www.valoremis.fr)

## Objet social

Maison d'édition de jeux éducatifs

## L'AVIS DES EXPERTS

### Appréciation globale

Sante'Tour est un outil type questions/réponses autour d'un plateau de jeu portant sur 4 thématiques de santé : prévention au quotidien, équilibre alimentaire, médicaments et sexualité.

Il a comme singularité d'être utilisé en co-animation : le maître du jeu est le garant du cadre et l'arbitre donne les éléments de réponse en s'aidant du riche livret de connaissances. Le rôle des animateurs est fondamental pour favoriser les échanges et les interactions entre joueurs.

Cependant, le nombre conséquent de questions (320) et la variété des thématiques ne favorisent pas l'approfondissement des différents sujets proposés.

L'appellation « prévention au quotidien » rassemble des questions très diversifiées (santé physique, tri sélectif, environnement, tabac, éducation citoyenne, carte d'identité, alcool, dermatologie, sommeil, hygiène...) contrairement aux autres thématiques dont les questions sont plus ciblées.

De nombreuses approximations ont été repérées tant sur la formulation des questions que sur les réponses proposées.

En dehors des 8 visuels, il n'y a pas d'image qui contribue à renforcer la mémorisation et à rendre l'outil plus attrayant.

Le guide pédagogique ne renseigne pas sur les modalités d'utilisation optimale : par conséquent si l'animation n'est pas anticipée, cela peut venir entraver le déroulement de l'activité, sachant que les thématiques sont nombreuses et que les questions présentent différents niveaux de difficulté (certaines sont très généralistes tandis que d'autres réclament un certain niveau d'expertise). Aussi, pour maintenir la dynamique et l'attention des joueurs, l'animateur aura besoin de s'imprégner des réponses en amont.

Néanmoins, cet outil a été conçu pour solliciter les participants de plusieurs manières :

- La formation d'équipes,
- Les cartes « blablas » qui permettent d'élaborer des réponses communes et une réflexion potentiellement fructueuse.

Cet outil permet également d'impliquer les joueurs dans l'évaluation de leurs réponses, en les comparant avec celles de l'arbitre, et ainsi permettre une meilleure acquisition de connaissances ou d'habiletés personnelles.

L'évaluation pré et post test permet aux joueurs de mesurer leur niveau d'acquisition, et peut aider à maintenir un niveau de motivation pour ce jeu. On aurait cependant aimé que l'utilisation de ces fiches d'auto-évaluation soit davantage détaillée.

En conclusion, Sante'Tour est un outil intéressant pour conforter des connaissances, en acquérir de nouvelles, ou pour déconstruire ses représentations.

L'outil permet, si l'animateur est suffisamment aguerri, de renforcer les capacités des jeunes à identifier les facteurs bénéfiques pour leur santé, ainsi qu'à repérer certains risques (dans le champ de la sexualité, de la vie domestique ou encore de la consommation de substances psychoactives).

Cet outil a donc l'indéniable mérite d'aborder la santé dans une certaine globalité.

## **Objectifs de l'outil**

- Acquérir des connaissances dans le domaine de la santé : médicaments, nutrition, sexualité, quotidien (hygiène, accidents ménagers, sommeil...)
- Acquérir des habiletés personnelles : repérer des lieux ressources, les numéros de téléphone utiles, comprendre les symboles...
- Échanger, se prononcer collectivement en partant de ses connaissances, de ses représentations.

## **Public cible**

Public adolescent 14-18 ans

Public jeune adulte 18-25 ans

Public en formation professionnelle type médico-social

## **Utilisation conseillée**

À déconseiller aux moins de 14 ans

## **Temps d'appropriation de l'outil**

De 1 à 2 heures