

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

EXPERTISE du 19 novembre 2008

SHALIMAR

Un jeu sur les relations amoureuses

Thématique : vie affective et Sexuelle, sexualité

Support : jeu

Public : Adolescents (14 à 16 ans)

Nombre de participants : de 4 à 24

Année de création : 2008

Acquisition : Achat

Prix : 50 euros hors frais d'envoi

(Belgique : 6,95 €, Europe : 26 €, sauf Luxembourg 13 €)

LES INFORMATIONS DU PROMOTEUR SUR L'OUTIL

Matériel

- Plateaux de jeu (4)
- Règles du jeu (feuilles cartonnées A4) (4)
- Cartes personnages (220)
 - o cartes de présentation (20)
 - o cartes étapes/thèmes (140)
 - o cartes information (60)
- Cartes oui/non (4)
- Cartes épreuves/défi (36)
- Fiches de présentation des personnages (10)
- Feuille récapitulative des étapes (à photocopier, dans le guide pédagogique)
- Guide pédagogique (63 pages)

Objectifs

Favoriser le dialogue entre adolescents autour des influences culturelles, familiales et religieuses liées à la vie relationnelle, affective et sexuelle.

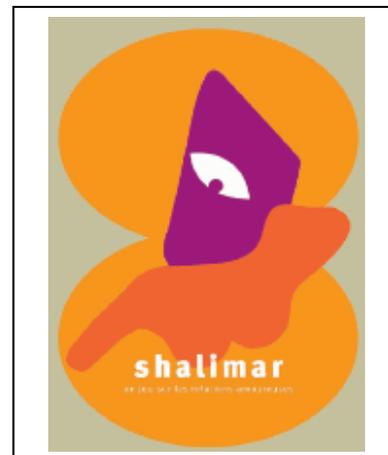
- Mettre le jeune en capacité de :
 - Prendre conscience de l'influence du contexte familial, culturel et religieux en matière de vie relationnelle, affective et sexuelle.
 - Reconnaître l'influence de son contexte
- Stimuler l'expression des représentations des jeunes sur différents thèmes liés à la vie affective et sexuelle
 - Découvrir et confronter différentes valeurs culturelles, religieuses et familiales

Utilisation

Avec un groupe de jeunes de 4 à 24 jeunes âgés de 14 à 16 ans, dans le cadre de l'enseignement secondaire, de l'accueil en milieu ouvert, d'associations interculturelles ...

Public utilisateur : animateurs en vie relationnelle, affective et sexuelle, animateurs en éducation interculturelle, professeurs de morale/religion, formateurs de jeunes animateurs ...

Shalimar a été conçu pour être utilisé dans une classe et permet donc de réunir jusqu'à 24 jeunes. La gestion de l'animation et les débats en groupe seront cependant favorisés et facilités dans des groupes de 10 à 14 jeunes répartis en 2 équipes.



La maîtrise de l'écriture et de la lecture par les jeunes est nécessaire pour participer à Shalimar. Toutefois une utilisation alternative de l'outil est proposée afin de réduire le recours à la lecture par les jeunes.

Bien que l'objectif initial des concepteurs de l'outil soit de permettre l'expression des jeunes allochtones sur la vie relationnelle, affective et sexuelle et la confrontation avec les jeunes autochtones, Shalimar peut également être animé dans des groupes rassemblant uniquement des jeunes autochtones.

Conseils

Pour animer Shalimar, l'animateur n'a pas besoin de connaissances liées au thème du jeu mais il est recommandé de posséder des compétences d'animation de groupe.

Pour éviter de diffuser un discours ethnocentriste, Shalimar exige de son animateur qu'il se reconnaisse porteur d'une culture et qu'il soit capable de repérer ses propres références en matière de vie relationnelle, affective et sexuelle. Pour cela, et pour le rôle et l'attitude de l'animateur, se reporter aux « conseils du promoteur pour la mise en œuvre ». Tenir compte également des observations du promoteur dans le volet « préparation » et « animation ».

Durée de l'animation : environ 2 heures : Il est difficile d'aborder l'ensemble des étapes et thèmes de Shalimar dans une animation de 2 heures. Il est donc conseillé d'aborder uniquement 2 ou 3 thèmes afin de favoriser les discussions en équipe et les débats en groupe autour de ceux-ci, plutôt que de tous les passer en revue sans prendre le temps de partager.

Commentaires

Répartis en équipes, les participants deviennent les scénaristes de l'histoire d'un couple de personnages fictifs de leur âge. Le jeu leur propose de parcourir différentes étapes et thèmes relatifs à la vie amoureuse. A chaque étape, ils découvrent ce que leurs personnages pensent et/ou vivent et doivent décider si les deux personnages s'accordent suffisamment pour entamer ou poursuivre une relation amoureuse ou non.

Shalimar propose 20 personnages, 10 garçons et filles d'origine différente. Chaque équipe va être amenée à découvrir 2 personnages et à imaginer comment ils peuvent vivre une relation amoureuse.

Disponibilité

Consulter le promoteur

Editeur - Promoteur de l'outil

Union Nationale des Mutualités Socialistes/ UNMS

Service Promotion de la Santé –

Rue St Jean 32/38

1000 Bruxelles

Belgique

☎ +32 (0)2 515 05 85

☎ +32 (0)2 515 06 11

www.pipsa.org

E-Mail : promotion.sante@mutsoc.be

Objet social

Mutuelle

Appréciation globale

L'outil pédagogique « Shalimar » est composé de 4 plateaux de jeu (un par équipe) et de plusieurs types de cartes à utiliser les unes après les autres au fil du déroulement de l'animation.

Plusieurs personnages, (10 garçons et 10 filles) d'origines culturelles différentes sont progressivement mis en scène, chacun avec ses propres repères, familiaux, culturels et religieux. Les joueurs d'une même équipe vont devoir collégialement monter le scénario de personnages fictifs vivant potentiellement une histoire amoureuse.

Ainsi, les joueurs vont pouvoir s'exprimer indirectement et avec plus de facilité sur leurs représentations, leurs valeurs personnelles et leur expérience.

Au fil des questions posées, les participants abordent les thèmes de la Rencontre, le « sortir ensemble », la religion, la relation aux parents, aux amis, la fidélité et la sexualité.

Il n'y a ni gagnant, ni perdant, seuls les échanges entre participants sont valorisés.

L'outil aborde la vie relationnelle, affective et sexuelle des jeunes sous l'angle tout à fait pertinent de l'aspect multiculturel de nos sociétés. Ce choix incite à échanger autour de la diversité, de la compréhension de l'Autre, du dialogue interculturel et intergénérationnel et de la citoyenneté. L'outil valorise le fait qu'au-delà des différences culturelles, chaque histoire prend racine dans des problématiques communes.

Il s'agit d'un outil particulièrement étayé dans sa conception, tant en matière de références théoriques que dans les choix des personnages et des thèmes. Ceux-ci ont été retenus à partir de forums de discussions et de rencontres avec des jeunes. De même la structuration et la dynamique de jeu ont été conçues pour aborder une réalité complexe.

On ne peut découvrir l'outil qu'en s'appuyant sur le guide pédagogique. D'une grande qualité et complet (il va de l'historique de la création de l'outil jusqu'aux conseils précis d'animation), ce guide soutient l'animateur car l'appropriation du sujet et la mise en œuvre de l'outil sont complexes. Ce travail demande impérativement du temps mais sera d'autant plus justifié que l'utilisation de « Shalimar » sera répétée.

L'outil est axé sur des ressorts d'argumentation, de réflexion, de coopération. Les situations des personnages mettent les participants en position de responsabilité et de prise de décision collégiale. Il manque parfois un peu d'humour et de légèreté...dans la même idée, on peut regretter un graphisme un peu froid et sans rondeur, tout spécialement pour le plateau de jeu.

Il est dommage au regard de la qualité de l'outil qu'aucune évaluation ne soit proposée auprès de l'animateur (utilisateur), ni auprès des participants.

Sur un sujet aussi sensible et délicat, cet outil développe une approche nuancée et subtile, remarquable d'un point de vue éthique.

Objectifs de l'outil

- Favoriser le dialogue entre jeunes autour des influences familiales, religieuses et culturelles liées à la vie affective et sexuelle
- Permettre aux jeunes :
 - d'échanger sur les représentations liées à la culture au sens large du terme
 - de prendre conscience de l'influence du contexte familial, culturel et religieux en matière de vie relationnelle, affective et sexuelle.
 - de reconnaître l'influence de son propre contexte dans l'expression de ses choix en matière de vie relationnelle, affective et sexuelle.
 - de construire sa propre identité par rapport à une identité de groupe

Public cible

Jeunes de 14 à 18 ans

En dehors des publics cités par les concepteurs, Shalimar peut être utilisé plus largement dans les lieux de vie et d'accueil des jeunes.

Utilisation conseillée

Suivre les indications du promoteur

Il est conseillé de découvrir l'outil par le biais du guide pédagogique, très complet.

Même si la règle du jeu semble complexe au départ, l'animateur a la possibilité d'adapter le choix des thèmes et des personnages à son public.

Temps d'appropriation de l'outil

- Moins d'1/2 heure
- D'1/2 heure à 1 heure
- Plus d'1 heure : 3 heures