

PromoSanté

— PAYS DE LA LOIRE —

Espace collaboratif d'expertise et de ressources

L'avis du réseau d'expertise d'outils pédagogiques en éducation et promotion de la santé des Pays de la Loire

EXPERTISE du 19 juin 2020



Sexploration A la découverte de la sexualité

Thématique : Education à la vie affective et sexuelle

Support : Jeu

Public(s) : Adolescents (12-15 ans), Jeunes (16-20 ans)

Nombre de participants : De 1 à 10 joueurs

Année de création : 2019

Acquisition : Achat

Prix : 65 euros



Les informations du promoteur sur l'outil

Matériel

« C'est pas tabou »

- 1 fiche recto verso règle du jeu / ressources
- 2 feuillets d'information lexique
- 1 plateau
- 110 cartes
- 4 pions
- 1 sablier
- 1 planche A5 organes génitaux

« Le nuancier contraceptif »

- 1 fiche recto verso règle du jeu / Lexique contraception
- 1 feuillet recto verso : coupe du sexe masculin / silhouette masculine
- 1 feuillet recto verso : coupe du sexe féminin / silhouette féminine
- 55 cartes

« Vrai ou faux ? Les IST »

- 1 fiche recto verso règle du jeu / lexique IST
- 55 cartes

« Le jeu de rôle du consentement »

- 1 fiche recto verso règle du jeu / lexique consentement
- 55 cartes

« Le jeu des privilèges »

- 1 fiche recto verso règle du jeu / lexique
- 55 cartes

Objectifs

- Eduquer à la vie affective et sexuelle
- Favoriser l'appropriation de différentes notions en lien avec la sexualité
- Développer ses connaissances sur les MST

- Découvrir les différents moyens contraceptifs
- Comprendre les enjeux liés à la notion de consentement

Utilisation

De 1 à 10 joueurs, en famille, avec des ami.e.s, avec des éducateur.ice.s spécialisé.e.s, avec des professionnel.le.s de santé, ou tout.e seul.e si pas à l'aise d'en parler avec les autres

Durée de jeu

Minimum 15 minutes

Conseils

Cf. conseils des promoteurs

Editeur – Promoteur de l'outil

L'outil est vendu au prix de 65 € auprès de Topla.

Adresse :

Topla

85 rue de la Fontaine au Roi

75011 Paris

☎ : 06 49 80 18 78

Site internet : <https://playtopla.com/>



Appréciation globale

Sexploration est un coffret de cinq jeux distincts qui couvre largement le champ de l'éducation à la vie affective, relationnelle et sexuelle. Cette thématique est abordée de manière informative et éducative, avec des animations basées sur des mécaniques de jeu complémentaires : jeu de rôle, memory, jeu de tabou, jeu de connaissances... Selon l'outil utilisé, les participants sont invités à partager leurs connaissances (dans un esprit collaboratif ou compétitif) ou à « prendre la place de... ».

En raison des thématiques abordées, l'animateur devra s'assurer d'une approche respectueuse et tolérante aussi bien sur la sexualité en général, que sur les sexualités existantes et possibles.

Pour profiter pleinement de l'outil Sexploration, il est intéressant d'investir les cinq outils successivement : cela permet de varier les modalités d'échanges tout en couvrant de nombreux sujets sur la thématique de la sexualité (Consentement, IST, privilèges et discriminations, développement/enrichissement du vocabulaire du champ de la sexualité, contraception, orientation et identité sexuelle). Toutefois, aucun lien n'étant proposé de manière explicite entre les cinq outils, c'est à l'animateur de construire ce fil conducteur.

Si les contenus éducatifs et informatifs proposés par le promoteur sont globalement intéressants et bien construits, nous regrettons néanmoins un certain nombre d'éléments :

- L'absence de proposition pédagogique : pose du cadre, progression, lien entre chaque jeu.
- Les objectifs ne sont pas toujours clairement annoncés par le promoteur.
- Les affirmations, dans le jeu des privilèges, sont souvent formulées à l'aide d'une double négation. Ceci peut venir compliquer la compréhension de la question et/ou la réflexion.
- Le promoteur de l'outil indique que les cinq outils qui constituent Sexploration peuvent être utilisés à partir de 12 ans. Cependant, nous constatons que Le jeu du consentement est probablement le seul de la série qui soit véritablement adapté aux jeunes de cet âge. En effet, certains sujets ou certaines pratiques (Kâma-Sûtra et anulingus dans C'est Pas Tabou) paraissent éloignés des questionnements et préoccupations d'un public plus jeune.
- Nous regrettons l'absence de références législatives (jeu du consentement), statistiques (jeu des privilèges) et plus globalement de sources (il est par exemple dommage que le site national choisir sa contraception.fr ne soit pas cité).
- Nous observons, sur le tableau récapitulatif des modes de transmission des IST, un certain nombre d'approximations et d'erreurs.
- La pilule du lendemain y est présenté comme un moyen contraceptif classique. Or, il s'agit plutôt d'un moyen contraceptif d'urgence.

Nous apprécions que le consentement ait fait l'objet d'un outil à part entière. Il s'agit effectivement d'un thème qui est rarement abordé dans les outils pédagogiques. Le jeu du consentement est très intéressant pour mettre cette notion au travail : l'élaboration ne se fait pas uniquement sur le plan intellectuel mais elle passe aussi par le non verbal. L'outil permet de s'exercer à reformuler des réponses qui pourraient ne pas être claires, pour éviter toute confusion. Par ailleurs, cette activité est d'autant plus intéressante qu'elle met en jeu des moments de la vie quotidienne, qui ne sont pas uniquement centrés sur la sexualité.

Le jeu des privilèges est également intéressant, car il engage le corps en demandant de se positionner vis-à-vis des caractéristiques d'un personnage, en avançant ou en restant en retrait. Outre la prise de conscience intellectuelle, ce procédé permet une prise de conscience visuelle et émotionnelle. Toutefois, si l'objectif est intéressant, il représente une prise de risque pour l'animateur. En effet la rencontre entre une carte situation et un personnage peut faire émerger des préjugés plus ou moins ancrés chez les participants. L'animateur devra donc veiller à faire préciser la réponse de chaque joueur pour amener à une réflexion et une réponse commune. Par ailleurs, les cartes personnages étant aussi axées sur l'orientation sexuelle, le jeu nécessite de préciser éventuellement le vocabulaire (asexuel.e, non binaire, transgenre, etc.).

Même si nous regrettons de façon globale un manque de sources, nous soulignons la facilité d'utilisation et de transport, le graphisme léger et coloré ainsi que la grande souplesse d'utilisation de l'outil.

Sexploration saura certainement plaire au plus grand nombre.

Objectifs de l'outil

- Aborder les différentes composantes de la vie affective, relationnelle et sexuelle
- Identifier les situations de consentement et de non consentement, notamment à travers le non-verbal [jeu du consentement]
- Identifier les différents moyens de contraception et leurs caractéristiques (efficacité, utilisation, fréquence d'utilisation et explication de la méthode) [le nuancier contraceptif]
- Identifier les différentes Infections Sexuellement Transmissibles et leurs modes de transmission [Vrai ou faux les ist]
- Se familiariser avec le vocabulaire du corps et de la sexualité [C'est pas tabou]
- Débattre de situations de discriminations [Jeu des privilèges]
- Identifier des situations potentiellement stigmatisantes selon le profil de personnages [Jeu des privilèges]

Public cible

A partir de 13 ans : Vrai-faux IST, jeu des privilèges, le nuancier contraceptif.

A partir de 12 ans : jeu du consentement, une partie du jeu c'est pas tabou

Utilisation conseillée

De 1 à 12 joueurs (« C'est pas tabou » va jusqu'à 12 joueurs en équipe)

Quelle que soit l'activité, présence de l'animateur requise

Réserves éventuelles

Jeu des privilèges

Faire avancer physiquement les participants risque de donner le sentiment de creuser les écarts, de figer les situations, avec un risque de renforcement des stéréotypes.

En outre, pointer des privilèges aurait pu être une piste de réflexion intéressante à condition d'en faire quelque chose. Or, le promoteur n'en dit rien.

Conseils d'utilisation :

- Prendre le même personnage pour tout le monde et avancer en fonction des affirmations, tel un jeu de la ligne. Se repositionner à sa place ensuite après discussion collective.
- L'animateur qui utilise cet outil doit être confirmé, le cadre sécurisé (proposition d'un cadre relationnel clair, bienveillant et à l'écoute de chacun des choix).

Temps d'appropriation de l'outil

De 1 à 2 heures pour les cinq outils



Notes aux lecteurs :

- Les expertises d'outils sont réalisées dans le cadre de PromoSanté Pays de la Loire et coordonnées par l'IREPS Pays de la Loire.
Pour contacter la coordination du groupe d'experts : aglatre@irepspdl.org
Pour plus d'informations : www.promosantepdl.fr
- Cet avis d'expertise est construit sur la base d'un guide issu d'un groupe de travail composé de l'IREPS Pays de la Loire (Instance Régionale d'Education et de promotion de la Santé) et d'Apes Ulg Liège (Action, recherche, évaluation en promotion de la santé et éducation pour la santé)
- L'activité d'expertise consiste en la production d'un point de vue élaboré et étayé par des professionnels investis dans le champ de la santé, sur un outil pédagogique. Cet avis d'expertise s'appuie sur une [méthodologie spécifique](#). Il ne saurait avoir de valeur de labellisation ou de caution.