

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 05 juillet 2019



Keskesex

Un jeu concret d'éducation à la vie affective et sexuelle pour les personnes adultes déficientes intellectuelles

Thématique : Handicap, vie affective et sexuelle, compétences psychosociales

Support : Jeu

Public(s) : Personnes adultes déficientes intellectuelles ; adolescents déficients intellectuels

Nombre de participants : 1 à 4 joueurs

Année de création : 2018

Acquisition : Achat

Prix : 80 € + 18 € de frais de port



Les informations du promoteur sur l'outil

Matériel

- 1 Dé
- 4 Pions
- 1 Plateau de jeu
- 1 Carnet de bord
- 10 Puzzles + 10 illustrations des puzzles
- 70 Cartes questions soit 10 questions pour chacun des 7 thèmes :
 - ✓ Normes sociales
 - ✓ Droits et devoirs
 - ✓ Intimité
 - ✓ Vie affective
 - ✓ Hygiène et santé
 - ✓ Faire des choix
 - ✓ Émotions
- 5 Cartes Chance
- 5 Cartes Malchance
- 10 Cartes Educatives
- 28 Photos d'illustration

Objectifs

- ✓ Evaluer le niveau de connaissance des participants
- ✓ Apporter de nouvelles connaissances
- ✓ Etablir des axes d'accompagnement éducatif
- ✓ Engager une éducation sexuelle à travers l'acquisition des codes, droits, devoirs et interdits en la matière

Utilisation

De 1 à 4 joueurs, accompagnés par 2 professionnels

Conseils

Voir la règle du jeu

Editeur – Promoteur de l'outil

Le jeu est vendu au prix de 80 € (+ 18 € de frais de port) auprès de l'Unapei de l'Oise :
- par email : keskesex@unapei60.org

Adresse :

Unapei de l'Oise
64 rue de Litz
60600 ETOUY

☎ : 03 44 50 97 97

Email : keskesex@unapei60.org

Site internet : <https://unapei60.org>

Commentaires

Le projet Keskesex est né dans le cadre de la démarche pluriannuelle de formation des professionnels du secteur habitat, débutée en 2010 pour mettre en place un meilleur accompagnement des personnes accueillies, dans le domaine de la vie affective et sexuelle. L'initiative de l'élaboration du jeu a été prise par des personnels éducatifs et une psychologue dans un foyer d'hébergement de l'Unapei de l'Oise, les Résidences du Vexin.

Entre 2012 et 2014, un prototype du jeu a été construit artisanalement par les professionnels des Résidences de Vexin. Les résidents ont été pleinement associés à la construction du jeu grâce à de nombreux allers et retours, pour définir et affiner les questions et règles du jeu.

En 2014, une première version du jeu voit le jour et peut être utilisée comme outil pédagogique, en interne. Le jeu a circulé dans les ESAT de l'association pour l'essayer.

Cette initiative a été récompensée deux fois dans le cadre du label « Droits des usagers de la santé » : une fois par l'Agence Régionale de la Santé (ARS) des Haut de France qui lui a attribué le « Grand Prix Régional » à Lille puis par la Direction Générale de l'Offre de Soins qui lui a décerné l'un des cinq « Grand Prix National » à Paris.

Ce label promeut « des initiatives locales exemplaires pour les droits des patients individuels et collectifs, dans la mesure où elles ont un caractère innovant et reproductible ». Ce projet a été retenu parmi 175 dossiers déposés sur toute la France et envoyés par les ARS.



L'avis des experts

Appréciation globale

Keskesex est un outil pédagogique combinant jeu de plateau et supports visuels, s'adressant à des adolescents et adultes déficients intellectuels. Il s'appuie sur un principe de questions/réponses qui s'articule autour de 7 thématiques : normes sociales ; droits et devoirs ; intimité ; vie affective ; hygiène, faire des choix ; émotions.

Sur chaque carte, l'animateur a le choix entre 3 questions de 3 niveaux de difficulté différentes :

- ✓ Facile : compréhension soutenue par une photo et/ou un dessin
- ✓ Moyenne : 3 propositions de réponse
- ✓ Difficile : question ouverte qui nécessite de plus grandes capacités d'élaboration.

Basé essentiellement sur des questions de connaissances et d'acquisitions normatives, les participants doivent valider la bonne réponse pour obtenir une pièce de puzzle de corps à reconstituer.

C'est à l'animateur de choisir la question la plus adaptée, selon le niveau du joueur. Cela suppose donc qu'il s'adapte tout au long de la partie à des niveaux de connaissance et de réflexion variables selon les participants et les sujets abordés (un joueur peut en effet avoir plus de compétences sur un thème que sur un autre).

L'outil propose des questions qui présentent un niveau de vocabulaire adapté aux joueurs. Celles-ci sont soutenues par des cartes éducatives explicites et par des photographies illustrant des moments de vie et/ou de personnes représentatifs du vécu en institution.

Cependant, certaines questions ne présentent pas de rapport évident avec le thème de la vie affective et sexuelle (tel que l'alimentation) alors que d'autres thèmes - tels que les réseaux sociaux,

la pornographie ou le consentement - auraient mérité d'y figurer (il est regrettable que la notion de viol soit abordée et pas celle d'agression sexuelle qui pourtant recouvre des réalités plus larges).

L'aspect normé des réponses proposées peut se justifier par la nécessité de fournir des repères aux personnes en situation de handicap mental. Néanmoins, l'animateur devra veiller à nuancer les réponses pour éviter de transmettre un discours trop normatif.

L'outil prévoit des modalités questions/réponses où le joueur répond à la question qui lui est posée, sans que les autres joueurs n'interviennent.

Néanmoins, on gagnerait en interactivité et donc en intérêt, si l'animateur veille à intégrer l'ensemble des participants dans les échanges, par exemple à travers un élargissement de la discussion ou à une mise en débat des réponses.

La diversité des corps illustrés est intéressante (poids, rondeurs, couleurs de peau, âges...). Par contre, l'absence de dessin concret pour représenter les mains, des postures peu naturelles, des musculatures peu réalistes peuvent poser souci pour des usagers ayant des difficultés avec l'intégration de leur schéma corporel.

L'outil a un parti pris graphique résolument marqué. L'effet vintage séduira ou pas les utilisateurs.

En terme d'approche en littératie, nous observons l'absence de liens entre les couleurs de case sur le plateau, la catégorie des questions et la couleur sur la carte, ce qui vient complexifier la compréhension du fonctionnement du jeu.

En outre, certaines nuances de couleurs n'apportent pas suffisamment de contraste et rendent donc la lecture difficile.

Pour l'animateur, la distinction entre la bonne réponse et la mauvaise réponse peut être contre-intuitive, au regard du code couleur adopté (bonne réponse en bleu et mauvaise réponse en rouge).

La réalisation du puzzle est relativement complexe, tant du point de vue de l'obtention de la pièce que de son articulation avec les autres pièces :

Pour obtenir une pièce, le joueur doit répondre correctement à la question qui lui est posée. Ce rouage pédagogique met donc en échec une personne qui ne répondrait jamais correctement aux questions posées.

Il serait probablement judicieux pour l'animateur de ne pas suivre cette règle du jeu. A la place, il pourrait par exemple décider ne pas utiliser du tout les puzzles, ou bien attribuer une pièce à chaque réponse fournie, qu'elle soit bonne ou mauvaise.

De surcroît, nous notons que la reconstitution des puzzles est complexe : les pièces ne s'emboîtent pas et les postures sont parfois peu naturelles. Une aide devra probablement être fournie aux participants.

Nous regrettons que cet outil, qui a pourtant fait l'objet de plusieurs expérimentations avant son édition, ne fasse pas davantage état de la démarche adoptée.

Il eût été par exemple intéressant d'avoir des éléments en termes d'évaluation de processus ou de présentation de la démarche participative mise en œuvre.

Le cahier de bord, qui a vocation à consigner l'évaluation des participants au cours de la partie, aurait gagné en efficacité en proposant une grille d'évaluation avec des critères prédéfinis.

Enfin, la présence d'un livret ou d'un guide pédagogique aurait été utile pour :

- ✓ Un apport de pistes pédagogiques pour l'animation
- ✓ Des apports théoriques
- ✓ Une projection sur un programme plus large d'éducation à la vie intime, affective et sexuelle.
- ✓ Des liens vers des sites référencés concernant l'approche de la vie affective, intime et sexuelle

S'il ne peut prétendre à être utilisé comme un programme d'éducation à la vie affective et sexuelle, Keskesex constitue (tel qu'il a d'ailleurs été prévu par ses concepteurs) un outil de diagnostic et d'évaluation intéressant pour peu que l'animateur réfléchisse en amont à ses critères d'évaluation.

Objectifs de l'outil

Pour les participants :

- ✓ Exprimer ses connaissances en matière d'éducation à la vie intime, affective et sexuelle
- ✓ Identifier des normes sociales liées à la vie affective, intime et sexuelle

- ✓ Verbaliser autour des comportements adaptés ou non en matière de vie affective, intime et sexuelles, selon les normes sociales citées
- ✓ Identifier les interdits sociétaux en lien avec la vie intime, affective et sexuelle
- ✓ Acquérir des repères normés (favorisant l'acquisition de comportements adaptés en institution)

Pour les animateurs :

- ✓ Evaluer le niveau de connaissance en matière d'éducation à la vie affective, relationnelle et sexuelle des participants
- ✓ Réaliser un diagnostic et établir des axes d'accompagnement éducatif à partir des observations consignées dans le carnet de bord
- ✓ Engager une éducation sexuelle à travers l'acquisition de codes, droits, devoirs et interdits.

Public cible

Toute personne présentant une déficience intellectuelle, à partir de 16 ans

Utilisation conseillée

Utilisation préconisée pour des professionnels formés à la fois aux techniques d'animation de groupe et sur la vie affective et sexuelle des personnes en situation de handicap.

Temps d'appropriation de l'outil

Moins d'1 heure



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.