

# InteractionS

— PAYS DE LA LOIRE —

Ressources et expertises en promotion de la santé

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

*EXPERTISE du 4 septembre 2023*



## Addictosphère

La mission

**Thématique** : addictions avec ou sans produits  
**Support** : jeu  
**Public(s)** : à partir de 10 ans  
**Nombre de participants** : jusqu'à 20 participants  
**Année de création** : 2022  
**Acquisition** : achat  
**Prix** : 90 € TTC



## Les informations du promoteur sur l'outil

### Matériel

- 1 plateau de jeu
- 1 dé
- 4 jetons
- 4 cartes "d'embarquement"
- 40 cartes "Communication"
- 40 cartes "Challenge"
- 40 cartes "Logique"
- 40 cartes "Imagination"
- 12 cartes "Météorites"
- 6 cartes "3,2,1... Go"
- 1 règle du jeu
- 1 manuel pédagogique
- 1 mémo Addictosphère

### Objectifs

- ✓ Faire réfléchir et faire évoluer les idées reçues autour des comportements à risques et des conduites à risques
- ✓ Échanger autour des addictions avec ou sans produits
- ✓ Favoriser l'esprit critique

### Utilisation

Cf. conseils du promoteur

### Durée de jeu

Environ 50 minutes

### Conseils

Cf. guide pédagogique

### Editeur – Promoteur de l'outil

L'outil est vendu au prix de 90 € TTC.

Il peut être commandé en ligne : <https://www.le-pelican.org/jeu-addictosphere/>

### Commentaires



### Appréciation globale

*Addictosphère* est un outil qui permet d'échanger autour des consommations avec ou sans produits en favorisant les échanges, les débats et le partage d'opinions. Les diverses modalités de jeu (quiz, imagination, dessin, mime et débat) permettent de faire réfléchir et faire évoluer les idées reçues des participants autour des comportements à risques et des conduites addictives.

Le scénario introductif initie un contexte de jeu, source d'apprentissage ludique. L'outil utilise la métaphore de l'espace : le visuel est cohérent avec cette métaphore, mais nous regrettons le manque de lien clair avec la thématique, ainsi qu'avec les procédés utilisés dans le jeu.

Le plateau de jeu propose 4 choix de « salles » (salle de consommation avec produits, salle de consommation sans produit, salle « consultation jeunes consommateurs », salle « famille et entourage »), ce qui permet l'utilisation de ce jeu avec un large éventail de publics. *Addictosphère* a d'ailleurs été conçu pour un public à partir de 10 ans : les notions abordées, telles que les modes de consommation, les produits, la législation, nous paraissent plus pertinentes avec un public plus âgé, à partir de 14/15 ans.

Les cartes à jouer, quant à elles, font appel à l'imagination, la logique, la communication. Les jeux de rôles permettent de se mettre en scène, et d'éprouver les situations. Ces mises en situations peuvent fortement confronter le participant (jeune ou parent consommateur, par exemple), aussi il faudra s'assurer que l'animateur ait une bonne expérience de la gestion d'un groupe, et de l'accueil des vécus et des émotions afférentes. Les messages délivrés et les slogans proposés affichent un parti pris de l'outil « contre les drogues » : des participants pourraient être mal à l'aise avec cette approche, voire pourraient se sentir jugés dans leurs pratiques. En effet, les notions abordées dans le jeu sont très axées sur les risques, les dangers, la toxicité en lien avec les produits et comportements.

Tout ceci, nous amène à préconiser, l'instauration, en début de partie, d'un cadre sécurisant, indispensable pour favoriser les échanges. La posture de l'animateur sera essentielle pour rebondir de manière bienveillante et installer un climat de confiance et de non-jugement entre participants. Il nous paraît également incontournable de réaliser un tri de cartes adaptées au groupe accompagné (jeunes/parents/consommateurs/non-consommateurs).

Interactivité et coopération sont au centre de l'outil. En effet, tout au long de la partie, les participants sont interpellés et amenés à se concerter et à débattre en équipe pour faire avancer la mission. Nous regrettons que soit visé davantage un apport d'informations sur les risques qu'un réel renforcement des compétences (savoir s'affirmer dans ses choix, savoir en parler avec des proches, trouver les ressources pour obtenir des réponses...). De plus, les notions de recherche de plaisir, d'expérimentation et de motivation à consommer, sont peu prises en compte.

*Addictosphère* semble assez « généraliste » et amène peu les participants à s'interroger sur leurs propres pratiques et faire du lien avec leur environnement extérieur. Cela nécessite donc de la part de l'animateur une capacité à se décentrer du jeu pour favoriser un retour réflexif chez les participants. D'autre part, les messages délivrés peuvent être incomplets, voire incorrects (l'activité physique intense comme facteur favorisant l'élimination de l'alcool, par exemple – explication sur l'héroïne laissant penser que le tabac serait plus dangereux, car il y a plus de morts). Certaines pratiques actuelles chez les jeunes (puff, usage du protoxyde d'azote) sont très peu abordées. Nous regrettons aussi le manque de sources et de références

qui permettraient d'actualiser des données, notamment législatives, qui peuvent être rapidement erronées. Nous aurions également aimé trouver plus de ressources à destination des jeunes.

La mécanique du jeu de plateau est simple à comprendre et à mettre en œuvre. Cependant, pour une bonne utilisation, il est nécessaire que l'animateur dispose de connaissances solides sur les consommations et les addictions.

*Addictosphère* est un outil de sensibilisation aux consommations à risques qui apporte de la réflexion et de l'information. L'approche, presque exclusivement informationnelle, le rend incomplet pour en faire un outil d'éducation pour la santé visant le renforcement des compétences des participants. Néanmoins son intégration dans un projet d'éducation pour la santé, inscrit dans la durée, nous paraît pertinente.

L'animateur du jeu et sa capacité à animer, à mettre les joueurs en situation de s'exprimer, d'imaginer, d'écouter les différences de points de vue, de donner son avis... feront la clé de la réussite de l'outil !

## **| Objectifs de l'outil**

Idem promoteur

## **| Public cible**

À partir de 14/15 ans (concernant les contenus)

Tout dépend des salles : parentalité (maisons de quartier / centres sociaux)

En famille dans le cadre d'un accompagnement : par exemple MDA

## **| Utilisation conseillée**

- ✓ Poser un cadre sécurisant & bienveillant
- ✓ Connaissances en addictologie
- ✓ Capacité à réguler les débats et échanges, et à se décentrer du jeu pour un retour réflexif chez le participant

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

1 à 2 heures

## L'expertise en un clin d'œil

<p><b>Niveau d'expertise attendu de l'animateur</b></p> 	<p>Compétences attendues pour l'animateur de l'outil :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* peut être novice dans la thématique</li> <li>* doit disposer de connaissances de base sur la thématique</li> <li>* <b>doit disposer de connaissances solides sur la thématique</b></li> <li>* <b>doit avoir de l'expérience en animation collective</b></li> </ul>
<p><b>Implication des participants / Interactivité</b></p> 	<p>La mécanique de l'outil favorise :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* <b>l'implication individuelle</b></li> <li>* l'implication collective</li> </ul>
<p><b>Inclusivité</b></p> 	<p>Prise en compte de la diversité via l'écriture, les personnages (couleur de peau, origine, genre, handicap...) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* l'outil n'est pas inclusif</li> <li>* <b>l'outil est en partie inclusif</b></li> <li>* l'outil est inclusif</li> </ul>
<p><b>Utilisations répétées de l'outil possibles</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>* <b>l'outil est pensé pour une utilisation ponctuelle ("one-shot")</b></li> <li>* l'outil est pensé pour une utilisation sur plusieurs séances</li> </ul>
<p><b>Plaisir d'utilisation</b></p> 	<p>Lors de l'utilisation de l'outil</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* <b>l'outil et sa mécanique ne donnent pas envie de rejouer / l'utiliser à nouveau</b></li> <li>* l'outil et sa mécanique donnent envie de rejouer / l'utiliser à nouveau</li> </ul>
<p><b>Temps de prise en main de l'outil / technicité</b></p> 	<p>Pour être mis en œuvre, l'outil nécessite :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* moins d'une heure de prise en main</li> <li>* <b>entre 1h et 2h de prise en main</b></li> <li>* plus de 2h de prise en main</li> </ul>



### Notes aux lecteurs :

- Les expertises d'outils sont réalisées dans le cadre de InteractionS Pays de la Loire et coordonnées par l'IREPS Pays de la Loire.  
Pour contacter la coordination du groupe d'experts : [abonnaudet@irepspdl.org](mailto:abonnaudet@irepspdl.org)  
Pour plus d'informations : [www.interactionspdl.fr](http://www.interactionspdl.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.