

Interactions

— PAYS DE LA LOIRE —

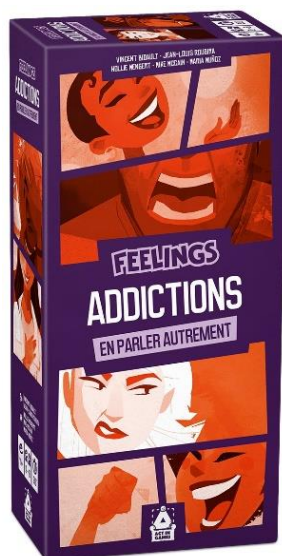
Ressources et expertises en promotion de la santé

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

EXPERTISE du 14 février 2024

Feelings Addictions

En parler autrement



Thématique : comportements à risque - addictions

Support : jeu coopératif

Public(s) : à partir de 11 ans

Nombre de participants : 2 à 8 joueurs

Année de création : 2023

Acquisition : achat

Prix : 45,90 € (+ frais de livraison)



Les informations du promoteur sur l'outil

Matériel

- 110 cartes Situations : à partir de 11 ans (55 cartes mauves) / à partir de 15 ans (55 cartes violettes),
- 48 cartes Vote,
- 18 cartes Émotion,
- 1 plateau de jeu,
- 1 marqueur d'empathie,
- 1 livret de règles,
- Une fiche pédagogique,
- Une fiche d'animation,
- Kit d'animation à télécharger pour utiliser le jeu avec un grand groupe : <https://feelings.fr/fr/jeux-feelings/outils/article/version-numerique>

Objectifs

- ✓ Encourager un échange éducatif en dehors des injonctions pénales ou normatives
- ✓ Mobiliser l'approche empathique d'une problématique
- ✓ Prendre les décisions les plus favorables à sa santé
- ✓ Faciliter les échanges sur des situations spécifiques, dans une approche participative et bienveillante

Utilisation

Cf. conseils du promoteur

Durée de jeu

Environ 30 minutes

Conseils

Cf. guide pédagogique

Editeur – Promoteur de l'outil

L'outil est vendu au prix de 45,90 €.

Il peut être commandé en ligne : <https://www.espritjeu.com/jeux-ludopedagogiques/feelings-addictions.html>

Commentaires

/



Appréciation globale

Feelings Addictions est un outil ludique et coopératif, d'actualité, qui permet aux participants d'échanger autour des consommations avec ou sans produits (tabac, alcool, alimentation, sport, écrans, jeu) en favorisant la réflexion sur les émotions des jeunes.

L'outil vise à travailler la question des conduites à risques à travers le ressenti des participants, plutôt qu'à travers la théorie. En effet, la dynamique de jeu invite au débat réflexif en proposant aux membres du groupe d'interagir, mais également de réfléchir individuellement sur les émotions ressenties en lien avec des situations.

Le jeu propose 110 cartes-situations, et distingue des contextes adaptés à un public à partir de 11 ans ou à partir de 15 ans. Au cours d'une partie, les joueurs sont invités à traiter 8 situations différentes, choisies par les participants parmi les 3 proposées sur la carte piochée. Certaines cartes ne sont cependant pas pertinentes vis-à-vis de l'âge du public et certaines sont hors sujet ou peu plausibles quant à la thématique des addictions (ex : « ton ami se ronge les ongles avant chaque examen » - « tu vois ta prof manger un paquet de chips après une dispute avec un collègue » - « tu tombes amoureux sur internet de quelqu'un qui habite à l'autre bout du pays »).

Nous regrettons que les compétences visées soient très généralistes et qu'il n'existe pas d'objectifs d'apprentissage plus ciblés sur les consommations (faire preuve d'assertivité, savoir en parler...). Il est donc important que l'animateur / l'animatrice sélectionne des cartes en fonction des compétences ciblées dans sa séance et avec son groupe de jeunes, voire en crée de nouvelles (en ligne sur le site du jeu).

La posture de bienveillance et de non-jugement de l'animateur / l'animatrice sera essentielle pour libérer la parole des jeunes autour de l'expression de leur vécu, de même qu'une posture empathique et valorisante.

Pour ce qui est de l'accompagnement pédagogique, le livret apporte peu de pistes pour amener les participants vers une analyse des situations, une prise de conscience, ou encore un élargissement à la notion d'addictions (faire du lien entre les émotions choisies et les situations ; entre le jeu et la notion d'empathie ; entre le jeu et la prévention des addictions). *Feelings addictions* amène les participants à s'interroger sur leurs émotions et sentiments mais n'amène pas explicitement les jeunes à réfléchir sur leurs croyances, leurs besoins et le sens des consommations, leurs réactions et stratégies, ni à faire du lien avec leur environnement extérieur.

Pour mener à bien l'animation du jeu, l'animateur / l'animatrice doit en amont :

- Être sensibilisé aux compétences psycho-sociales,
- Disposer de solides connaissances sur les addictions et conduites à risques, les produits, les comportements,
- Être en capacité de réguler les débats et les échanges,
- Ainsi qu'être en capacité de se décentrer du jeu pour favoriser un retour réflexif chez les participants.

C'est un outil étiqueté « addictions », mais au vu du public cible il semble plus intéressant d'aller sur la question des conduites à risques plus représentatives des conduites adolescentes. Le parti pris du jeu est de travailler cette question à partir des émotions

ressenties. Toutefois, le sujet mériterait d'être traité plus en profondeur (réduction des risques, stratégie d'alternative à la consommation, comment je peux en parler, à qui je peux en parler...).

L'approche exclusivement centrée sur les émotions, le rend incomplet pour en faire un outil d'éducation pour la santé visant le renforcement des compétences des participants. Néanmoins son intégration au sein d'un projet d'éducation pour la santé, inscrit dans la durée, nous paraît pertinente.

| Objectifs de l'outil

- ✓ Renforcer les compétences psychosociales des jeunes
- ✓ Reconnaître ses propres émotions
- ✓ Reconnaître la variété des vécus des autres jeunes dans des situations de consommations avec ou sans produits
- ✓ Reconnaître la variété des vécus des autres jeunes dans des situations de consommations à risque d'addiction

| Public cible

À partir de 11 ans à condition de réaliser un tri de cartes au préalable
Jusqu'à 25 ans maximum

| Utilisation conseillée

/

| Temps d'appropriation de l'outil

Plus de 2 heures

L'expertise « Feelings addictions » en un clin d'œil !

Niveau d'expertise attendu de l'animateur 	Compétences attendues pour l'animateur de l'outil : * peut être novice dans la thématique * doit disposer de connaissances de base sur la thématique * doit disposer de connaissances solides sur la thématique * doit avoir de l'expérience en animation collective
Implication des participants / Interactivité 	La mécanique de l'outil favorise : * l'implication individuelle * l'implication collective
Inclusivité 	Prise en compte de la diversité via l'écriture, les personnages (couleur de peau, origine, genre, handicap...) : * l'outil n'est pas inclusif * l'outil est en partie inclusif * l'outil est inclusif
Utilisations répétées de l'outil possibles 	* l'outil est pensé pour une utilisation ponctuelle ("one-shot") * l'outil est pensé pour une utilisation sur plusieurs séances
Plaisir d'utilisation 	Lors de l'utilisation de l'outil * l'outil et sa mécanique ne donnent pas envie de rejouer / l'utiliser à nouveau * l'outil et sa mécanique donnent envie de rejouer / l'utiliser à nouveau
Temps de prise en main de l'outil / technicité 	Pour être mis en œuvre, l'outil nécessite : * moins d'une heure de prise en main * entre 1h et 2h de prise en main * plus de 2h de prise en main



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
Pour plus d'informations : 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.