

>VIE AFFECTIVE ET SEXUELLE  
>LA MARELLE DES CERTITUDES  
>15/18 ANS

**DESCRIPTION :**

Objectif : Des affirmations sur la thématique vie affective et sexuelle sont proposés au groupe (type info-intox), chacun est invité à se positionner et à expliquer pourquoi avant de découvrir ensemble la réponse

**TYPE DE SUPPORT :** Jeu de plateau

**PROFIL DU PUBLIC :** Scolaire

**AGE DU PUBLIC :** 15-18 ans

**THEMATIQUE PRINCIPALE :** Vie affective et sexuelle

**EDITEUR :** Crips Île-de-France

**DATE :** Août 2020



>VIE AFFECTIVE ET SEXUELLE  
>LA MARELLE DES CERTITUDES  
>15/18 ANS

**DIFFICULTÉ D'UTILISATION :** ① ② ③ ④ ⑤

- Connaissances : ③
- Technique d'animation : ①

**UTILISATION**

- en groupe
- avec ou sans animateur

**OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES DE L'OUTIL**

Lors de la séance les participant.e.s

- Valident ou invalident des croyances communes
- Réfléchissent sur leur capacité à faire preuve de recul par rapport aux informations dont la source n'est pas fiable
- Identifient des personnes ressources

**THÈMES ABORDÉS**

- Vie affective et sexuelle : VIH, contraception, consentement, 1<sup>ère</sup> fois, égalité

**CONSEILS DE L'UTILISATION DE L'OUTIL**

Taille du groupe : demi classe répartie en petits groupes de 3 à 5 personnes  
Durée : 1h  
Contexte : groupe ou stand

**COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES MOBILISÉES**

- Avoir une pensée créative / Avoir une pensée critique
- Avoir conscience de soi / Avoir de l'empathie pour les autres
- Savoir communiquer efficacement / Etre habile dans les relations interpersonnelles

**MATÉRIEL**

Un plateau + 5 dépliants thématiques

**CONSIGNE** « Vous allez être divisés en équipes de 3 à 5. Par groupe, vous lirez ensemble les 10 affirmations et tenterez de vous faire votre opinion pour savoir si elles sont vraies ou fausses. Exprimez votre opinion au reste du groupe. Ensemble, vous lirez la réponse. Si la moitié au moins d'entre vous avez raison, avancez d'une case, sinon restez sur la case sur laquelle vous êtes. A la fin, découvrez ensemble le résultat de votre groupe. Après ça, vous choisirez ensemble les 3 affirmations qui vous ont le plus surpris et les lirez au reste de la classe. »

**AVANTAGES ET LIMITES DE L'OUTIL**

**Avantages :**

- Outil autonome : pas besoin de beaucoup d'intervention de la part de l'animateur

**Limites :**

- Ne favorise pas forcément le débat et la discussion

>VIE AFFECTIVE ET SEXUELLE  
>LA MARELLE DES CERTITUDES  
>15/18 ANS

**AIDE A L'ANIMATION**

- Pour la répartition des groupes, le but est de ne pas faire de groupes d'affinités afin de varier les points de vues au maximum. Pour cela, vous pouvez attribuer les groupes au hasard, par exemple en demandant de se ranger par date de naissance avant de constituer des groupes selon cet ordre.
- Pour décider de quel thème sera attribué à quel groupe, vous pouvez leur faire tirer au sort ou avoir déjà posé les thèmes sur les tables et les laisser choisir la table.
- L'outil est fait pour être le plus autonome possible. Normalement, une fois les groupes constitués, les groupe devraient pouvoir faire le jeu seul. Cependant vous pouvez aider si vous sentez que le groupe d'interaction, par exemple en questionnant les membres individuellement. « Pourquoi est-ce que tu penses que c'est vrai/faux ? » « Et toi tu es d'accord avec lui/elle ? »
- Si vous avez la possibilité de mettre à disposition des élèves des ressources (dépliants, accès internet etc...), n'hésitez pas à le faire pour faciliter la discussion si besoin.
- Lors de la restitution commune, chaque groupe lit tour à tour les 3 affirmations qu'ils ont désignées comme les plus surprenantes. Si vous avez un peu de temps, vous pouvez les questionner pour réfléchir ensemble. « Pourquoi avez-vous choisit cette affirmation ? En quoi vous a-t-elle étonnée ? » « Les autres, êtes-vous également surpris d'apprendre ça ? ».
- Vous pouvez également les questionner sur la séance. « Qu'avez-vous appris pendant ce jeu ? Est-il facile de séparer le vrai du faux ? »