



RISQUE-TOUT® :

Est-ce que ça vaut le coup ?

Le JEU de Prévention des conduites à risque Prévenir le mal-être, à l'adolescence, et son expression dans les conduites à risque et mises en danger

Ce jeu, particulièrement adapté au milieu scolaire, s'adresse aux **adolescents âgés de 13 à 18 ans**. Il s'inscrit dans un questionnement général sur la période de l'adolescence et dans la prévention globale du mal-être, des phénomènes de dépendance, des prises de risques et mises en danger de l'adolescent.

Il a été conçu fin 2004 par Laure Gillot et Véronique Goudé-Cabon, psychologues. Il a été testé en 2005 sur plus de 1500 collégiens et lycéens de Loire-Atlantique.

Objectifs généraux

Ce jeu, style « trivial poursuit », vise à évoquer dans un cadre sécurisé, en présence d'un adulte garant, les risques, les dangers, mais aussi les nouvelles possibilités et les bonheurs que tout jeune peut rencontrer ça et là, lors des expériences de la vie qui le conduisent vers une vie d'adulte autonome et responsable.

L'information sur les processus et les changements à l'adolescence ainsi que la prévention des comportements à risque sont abordées dans différents thèmes par le biais de questions ouvertes ou à choix multiples.

Chaque question permet à l'équipe de :

- Se projeter dans des situations particulières assez courantes ;
- D'échanger entre eux en confrontant leurs opinions ; les incitant à préciser une pensée pour l'expliquer au groupe ;
- Trouver un consensus qui permet d'élaborer une réponse commune ;
- D'entendre proposer différentes options comportementales ou conceptuelles, d'en mesurer l'impact ou les conséquences.

Les objectifs spécifiques :

En partant du questionnement des jeunes, de leurs préoccupations et des situations auxquelles ils sont confrontés, les objectifs de ce jeu sont de :

- ✓ Les informer sur différents processus (dépendance, autonomie, changements physiques, psychoaffectifs, prise de risque, protection, communication...)
- ✓ Permettre à chacun d'être écouté, de s'affirmer dans le groupe ou de se rassurer par les identifications réciproques, de se sentir valorisé encouragé par l'adulte.
- ✓ Mobiliser leurs ressources personnelles (réflexion, projection, élaboration de solution, affirmation, maturation...)
- ✓ leur donner « des clés, des outils » afin de comprendre ce qu'ils ressentent, la façon dont ils réagissent et de communiquer avec leur entourage.

Méthodologie

A travers les différentes questions du jeu, les adolescents peuvent se **projeter dans des situations plus ou moins à risques, heureuses ou conflictuelles**, auxquelles ils doivent **trouver une issue ou une réponse adaptée**. L'aspect très ludique de ce jeu par équipe permet aux jeunes de se mobiliser, de réfléchir, d'échanger librement, puis de faire partager leur point de vue au groupe entier. La ou les réponses possibles sont lues par les jeunes des équipes adverses à chacun leur tour. Le psychologue apporte ensuite un complément d'information, d'explication.

Matériel utilisé

Il s'agit d'un grand plateau de jeu pour 16 personnes maximum, constitué d'un circuit agrémenté de photos de jeunes dans différentes situations selon les **7 thèmes** suivants

- **La vie affective**
- **Le corps**
- **Les ami(e)s**
- **Les adultes et nous**
- **Risques et dépendances**
- **Joie de vivre et autonomie**
- **Prise de tête**

Il existe deux thèmes de rattrapage :

- **La Loi**
- **La Santé**

- **Des fiches de questions/réponses** classées dans les neuf thèmes avec 2 niveaux de difficulté (collège ou lycée)
- **Des jetons « point maturité »** donnés à chaque réponse adaptée.
- **Des pions « mascottes »** représentant chaque équipe, deux dés, un sablier

Comment joue-t-on ?

L'idéal est de constituer **3 ou 4 équipes de 2 à 4 joueurs** chacune. Les deux plateaux de jeu permettent à **2 demi-classes** de jouer sur le même créneau horaire dans 2 salles différentes avec 2 animateurs. La partie peut durer entre **1h30 et 2h00**.

L'animation est assurée par des psychologues d'Allô Jeunes 34.

Chaque équipe lance les dés, avance son pion, répond aux questions à tour de rôle. Si la réponse donnée est adaptée, l'équipe obtient **un point de maturité**. Un point supplémentaire lui est accordé si la réponse est argumentée.

Parfois une réponse inadaptée peut conduire le pion sur les **cases Hôpital** ou **Prison**. Pour en sortir, il faut pouvoir répondre à une question **Loi** ou **Santé**.

La partie est gagnée, à la fin du temps imparti, par l'équipe qui totalise le plus grand nombre de points de maturité.

Mais l'essentiel pour les jeunes est d'échanger, de confronter les points de vue et expériences, de s'informer sur les différentes situations à risques, de prendre conscience de leurs ressources psychiques et comportementales.

CONTACT : Allô Parents / Allô Jeunes 34 - 22 rue Jean Giono –34080 Montpellier

Coordinatrice : Véronique Goudé-Cabon - Tel : 06 87 84 23 57 allojeunes34@gmail.com