

INSTINCT

**JEU EDUCATIF
DE PREVENTION**



Conseils d'utilisation

L'objectif de ce jeu est d'aider l'enfant à évaluer calmement les risques, faire l'inventaire des comportements possibles, choisir celui qui lui permet de se sentir en sécurité.

Le jeu « Instinct » est un jeu de prévention destiné à aider les enfants à gérer les rencontres à risques.

La présentation de situations sous forme de jeu permet une prise de conscience sans pour autant dramatiser les risques du quotidien.

L'objectif poursuivi est d'aider l'enfant à évaluer calmement les risques, faire l'inventaire des comportements possibles, choisir celui qui lui permet de se sentir en sécurité.

Le jeu « Instinct » est un jeu de prévention destiné à aider les enfants à gérer les rencontres à risques.

La présentation de situations sous forme de jeu permet une prise de conscience sans pour autant dramatiser les risques du quotidien.

L'objectif poursuivi est d'aider l'enfant à évaluer calmement les risques, faire l'inventaire des comportements possibles, choisir celui qui lui permet de se sentir en sécurité.

Conseils d'utilisation.

L'animation du jeu doit être confiée à un adulte responsable. Le rôle de l'animateur est fondamental. C'est de sa manière de gérer le jeu que dépendra le profit qu'en retireront les enfants.

L'animateur devra être capable de:

- créer un espace de parole et d'évocation du vécu;
- éviter l'évocation publique de situations familiales trop personnelles (elles pourront être discutées en aparté);
- avoir une réelle écoute;
- situer la discussion en dehors de toute référence au «bien» et au «mal»;
- dédramatiser si nécessaire l'évocation de certaines situations. Il serait contraire à l'objectif du jeu de moraliser ou de faire peur à l'enfant;
- croire l'enfant si celui-ci confie une situation problématique;
- contacter impérativement une équipe compétente si se présente une situation de maltraitance, d'abus... Gérer seul une telle situation pourrait être préjudiciable à l'enfant.

Buts à atteindre.

Tout au long du jeu, il faut encourager les enfants à se poser trois questions pour découvrir la bonne réponse:

- est-ce que j'en ai envie?
- est-ce que l'on saura où je suis?
- est-ce qu'en cas de besoin, je pourrai trouver de l'aide?

Si la réponse à une de ces questions est non, l'enfant doit refuser la proposition et prévenir un adulte de confiance.

D'après les questions, les buts à atteindre sont répartis en quatre groupes:

But 1.

l'enfant peut se fier à ses propres perceptions et oser dire non (questions 2, 3, 5, 9, 20, 33);

But 2.

un adulte de confiance doit toujours savoir où est l'enfant (questions 7, 12, 15, 19, 21, 24, 28)

But 3.

lorsque l'enfant sent que «quelque chose ne va pas» il doit se faire entendre par un adulte de confiance (questions 10, 11, 25, 30, 31, 38)

But 4.

mesurer les risques dans les rencontres avec des personnes inconnues ou dans des endroits déserts (questions 14, 17, 23, 26, 34, 36)

Notions à définir avec les enfants.

Adulte de confiance:

personne adulte identifiée par la personne responsable de l'enfant (parents...) comme fiable en cas de besoin. Il peut être intéressant de faire l'inventaire avec l'enfant des personnes de confiance de son entourage.

Inconnu:

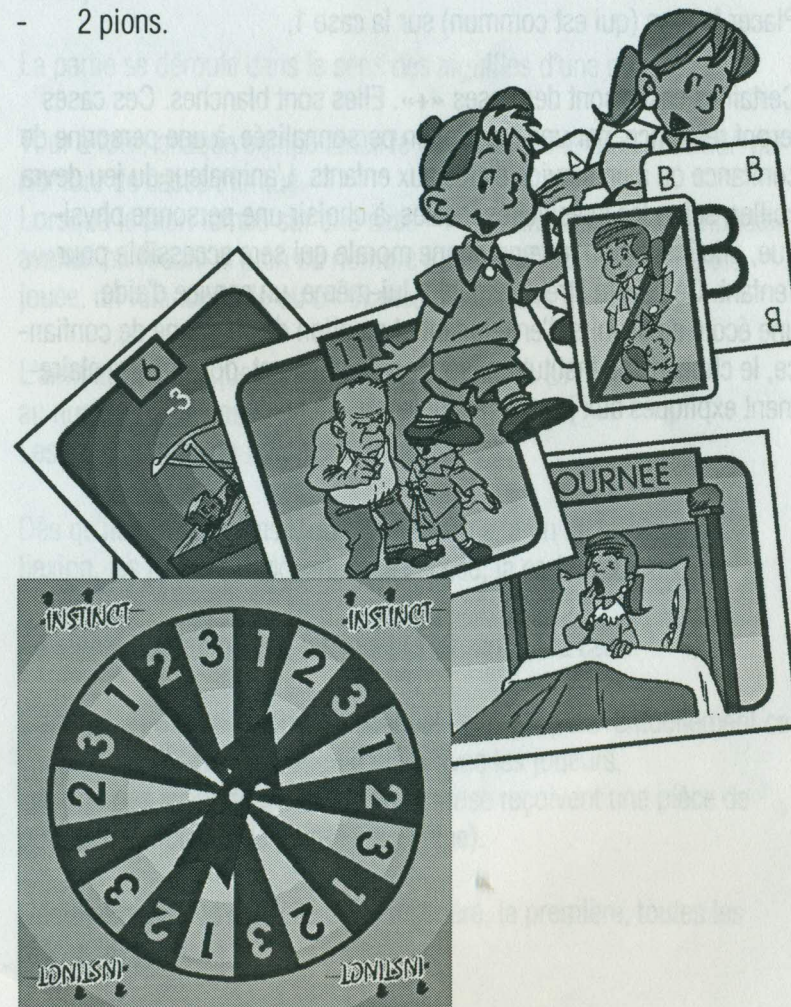
personne non identifiée comme personne de confiance.

Radar:

ce qui nous fait sentir que quelque chose ne va pas, l'instinct.

Contenu:

- 40 cartes illustrées dont 7 cases pièges et 7 cases «plus».
- 12 cartes-réponses (4 cartes A, 4 cartes B et 4 cartes C)
- 4 puzzles
- 1 roue
- 1 dé
- 2 pions.



Préparation du jeu.

Disposer sur une table ou sur le sol les cartes illustrées, en les disposant par ordre numérique croissant.

Distribuer 3 cartes réponses (A,B,C) à chaque équipe.

Placer le pion (qui est commun) sur la case 1.

Certaines cases sont des cases «+». Elles sont blanches. Ces cases feront référence, par une inscription personnalisée, à une personne de confiance ou à un service d'aide aux enfants. L'animateur du jeu devra veiller, selon les spécificités locales, à choisir une personne physique, une institution, une personne morale qui sera accessible pour l'enfant. Ce pourra être l'animateur lui-même, un service d'aide, une école de devoirs, l'enseignant... La notion de personne de confiance, le choix d'une institution, son fonctionnement, doivent être clairement expliqués aux joueurs avant le jeu.

Règles du jeu.

Au départ, les joueurs se répartissent en 2, 3 ou maximum 4 équipes. Idéalement, il ne faudrait pas plus de cinq joueurs par équipe.

Une équipe est désignée pour débiter le jeu (par exemple, par le jet du dé)

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tour à tour, chaque équipe lance le dé et avance le pion commun du nombre de cases indiqué.

Lorsque le pion tombe sur une case «+» ou une case «-», l'animateur avance ou recule le pion du nombre indiqué. Si la case a déjà été jouée, on relance le dé ou on avance d'une case, au choix

L'animateur lit la question et les trois réponses se rapportant au numéro de la case.

Les joueurs ont une minute de réflexion.

Dès qu'ils ont la réponse, ou au plus tard à la fin du temps de réflexion, les joueurs déposent, face cachée, la carte A, B ou C.

Au signal de l'animateur, les joueurs retournent la carte.

L'animateur donne la réponse adéquate et explique éventuellement ce choix. Il peut y avoir échange d'idées avec les joueurs.

Les équipes ayant donné la bonne réponse reçoivent une pièce de puzzle (une couleur de puzzle par équipe).

L'équipe gagnante est celle qui a récupéré, la première, toutes les pièces du puzzle.

Attention.

A la fin du parcours, il est possible, voire probable, que toutes les pièces ne soient pas distribuées. Le jeu doit donc continuer de la manière suivante:

- l'animateur sort la roue de la boîte;
- un joueur (au hasard) ou l'animateur fait tourner la flèche, la flèche indique 1, 2 ou 3, les équipes vont donc jouer pour 1, 2 ou 3 pièces de puzzle;
- l'animateur choisit une des questions supplémentaires, il veillera à aborder un thème non encore traité dans la première partie du jeu ou à revenir sur un thème mal compris.

Les équipes ayant répondu juste reçoivent le nombre de pièces correspondant au chiffre de la roue; lorsque les équipes ont récolté toutes les pièces, elles peuvent confectionner le puzzle.

Cependant, si l'animateur dispose d'un temps limité pour jouer, il n'est pas primordial de terminer le puzzle.

De même, si une équipe termine très vite le puzzle, elle peut continuer à jouer.

Questionnaire.

- Départ**
- Nous avons, chacun, un radar en nous. A votre avis, qu'est-ce que votre radar?**
 - un nouveau gadget
 - quelque chose qui est en vous: l'instinct*
 - un système d'alarme
- Comment votre radar peut-il se manifester?**
 - quand vous-même vous sentez que quelque chose ne va pas*
 - quand un adulte vous prévient de faire attention
 - en sonnant quand il y a danger
- Case «+2»**
- Où se cache votre radar?**
 - dans le tiroir de votre bureau
 - il doit toujours être dans votre poche
 - vous l'avez en vous*
- Case «-3»**
- Vos copains veulent emprunter une ruelle sombre et déserte. Que leur conseillez-vous?**
 - de se dépêcher de la traverser car emprunter cette ruelle peut être dangereux
 - de ne pas emprunter ce chemin*
 - de s'armer de bâtons car quelqu'un de dangereux peut se trouver dans la ruelle

8. Case «+2»

9. Une copine vous propose de goûter une cigarette. Il paraît que c'est génial. que faites-vous?

- A. *vous dites non, ce n'est pas votre truc, le tabac ne vous intéresse pas.*
- B. *essayer une fois, c'est pas mauvais; et de toute façon votre père fume bien*
- C. *vous n'avez pas le choix, vous auriez vraiment l'air bête devant votre copine*

10. C'est triste de faire tout le temps le même chemin. Et si pour changer une fois, vous empruntiez une autre route? Que faire?

- A. *bonne idée, il faut pouvoir découvrir d'autres choses*
- B. *il n'en est pas question, c'est beaucoup plus long par ce chemin*
- C. *non, car vos parents ne savent pas que vous revenez par là*

11. Un grand vous oblige à lui donner votre veste et dire que vous l'avez perdue. Que faire?

- A. *lui donner et prévenir vos parents*
- B. *lui donner et en parler à votre ours en peluche*
- C. *lui donner et surtout ne rien dire*

12. Pour s'amuser votre copain vous propose de vous séparer et voir qui aura le plus vite rejoint la maison. Que faire?

- A. *d'accord si vos parents ou votre instituteur connaissent le chemin que vous prenez*
- B. *non, il vaut mieux rester ensemble au cas où il arriverait quelque chose*
- C. *oui, c'est plus amusant de rentrer à la maison en jouant*

13. Case «-3»

14. Des amis veulent faire de l'auto-stop. Que pouvez-vous leur dire?

- A. *l'auto-stop d'accord mais uniquement sur un chemin qu'ils connaissent*
- B. *pas de problème, ainsi, ils pourront faire leurs devoirs plus vite*
- C. *non jamais de l'auto-stop. On ne connaît pas la personne ni ce qu'elle veut.*

15. A plusieurs, vous rencontrez un ami de votre instituteur. Il vous propose de vous emmener voir un film vidéo.

- A. *chouette, une sortie imprévue, on y va*
- B. *si c'est un ami de votre instituteur d'accord*
- C. *pas question d'y aller, c'est une personne inconnue et vos parents ne sont pas au courant*

16. Case «+1»

17. Sur la parking du GB, un monsieur a les bras chargés. Il n'arrive pas à ouvrir les portes de sa voiture. Etant seul, que pouvez-vous faire?

- A. *vous passez votre chemin car personne ne peut vous aider si vous avez un problème*
- B. *vous l'aidez et, peut-être, vous reconduira-t-il en voiture*
- C. *ce monsieur a l'air gentil, pourquoi ne pas l'aider*

18. Case «-6»

19. Un automobiliste s'arrête à votre hauteur et vous apprend que votre père vient d'avoir un accident. Il dit que votre maman lui a demandé de venir vous rechercher. Que faites-vous?

- A. *si votre papa a un accident, il ne faut pas hésiter une seconde.*
- B. *vous y allez si vous êtes accompagné d'un copain.*
- C. *vous allez d'abord prévenir un adulte en qui vous avez confiance*

20. Un ami vous propose d'essayer de voler de l'argent à votre mère pour vous acheter des cigarettes. Qu'en pensez-vous?

- A. *non, car votre mère a confiance en vous*
- B. *d'accord si on partage les cigarettes*
- C. *d'accord si l'on remet l'argent plus tard*

21. Vos amis veulent emprunter un chemin qui traverse les bois. Que pouvez-vous leur conseiller?

- A. *pourquoi pas, marcher dans les bois, c'est bon pour la santé*
- B. *bonne idée c'est beaucoup moins dangereux que par la route*
- C. *d'accord, si un adulte de confiance sait qu'ils vont par là*

22. Case «+2»

23. Vous passez devant la plaine de jeux. Après journée, celle-ci est fermée, mais aujourd'hui, la grille est restée ouverte. Pourquoi ne pas y entrer?

- A. *vous y allez, mais juste deux minutes*
- B. *pas question, c'est un endroit désert et vous êtes seul*
- C. *vous y allez en pensant que vous avez la plaine de jeux pour vous seul*

24. Une inconnue propose de vous offrir un mignon petit chat. Il faut aller le chercher dans sa voiture.

- A. *vous y allez car vous adorez les chats*
- B. *vous refusez car il faut aller à la voiture*
- C. *vous y allez si vous êtes avec un copain*

25. Vos copains et vous, vous vous asseyez sur un banc à côté d'un homme qui vous raconte des histoires sur le sexe, en vous demandant surtout de ne rien dire.

- A. vous êtes mal à l'aise mais vous écoutez
- B. vous partez et en parlez de suite à un adulte de confiance
- C. vous demandez s'il n'a pas un livre pour mieux comprendre

26. Face à l'arrêt du bus, une dame essaye de monter le landau de son enfant dans le bus mais elle n'y arrive pas. Que pouvez-vous faire?

- A. ne pas regarder ce qui se passe et continuer votre chemin, les inconnus représentent toujours un danger.
- B. prévenir les pompiers
- C. aider cette dame puisque vous n'êtes pas seul avec elle

27. Case «-4»

28. Un ami de vos parents passe en voiture. Il s'arrête et propose de vous reconduire.

- A. chouette, vous ne devrez pas rentrer à pied
- B. pas question car personne ne sait que vous changez de programme
- C. vous acceptez s'il charge aussi vos copains

29. Case «+3»

30. Près d'un arbre, un homme tout nu vous appelle. Que devez-vous faire??

- A. partir et en parler à vos copains
- B. vous cacher et ne rien dire
- C. partir et en parler de suite à un adulte de confiance.

31. En traversant la ville voisine, vous vous perdez. Vous ne connaissez personne. Qu'allez-vous faire?

- A. vous asseoir et ne pas bouger
- B. marcher dans la direction qui vous semble la bonne
- C. aller dans un magasin pour téléphoner à vos parents

32. Case «-2»

33. Vous êtes avec des copains, un plus grand vous propose de sentir quelque chose de bizarre. Que devez-vous faire?

- A. vous dites non car vous ne savez pas ce que c'est
- B. vous acceptez pour faire comme vos copains
- C. vous hésitez car c'est peut-être un truc super

