PIPSa
Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

L'île du Capitaine Bouge-Mange®

2017 - fiche modifiée le 22 juin 2018

Un jeu d'épreuves qui permet aux joueurs d'apprendre ou de revoir les règles hygiéno-diététiques.

Support	Jeu de table
Âge du public	De 6 à 12 ans
Thèmes associés à cet outil	Activité physique, Alimentation, Sommeil, Education du patient
Obtention	Inconnue
Participants	De 2 à 8
Prix	Gratuit

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

Valisette (25 x 34 x 10 cm) contenant :

- Les éléments pour le jeu : cartes, plateau de jeu et pions
- Un Guide du Maître du jeu
- Des fiches d'évaluation pour les intervenants et des pions pour l'évaluation des enfants

Concept :

L'île du Capitaine Bouge-Mange® peut se jouer en deux versions : version jeu de plateau et version chasse aux trésors.

Destinée à des enfants de 6 à 12 ans, ce jeu cible l'amélioration des connaissances et comportements hygiéno-diététiques de manière éducative et ludique. Il fait appel aux capacités sensorielles, motrices, affectives et intellectuelles de l'enfant, facilitant ainsi l'apprentissage.

Il se joue en équipes pour un total de 2 à 8 joueurs, les équipes réalisent sept épreuves qui traitent de l'alimentation, l'hydratation, le sommeil et l'activité physique. Au cours des épreuves les joueurs collectent les pièces d'un talisman qu'ils doivent reconstruire pour gagner le jeu.

Objectifs

Permettre aux joueurs d'apprendre ou de revoir les règles hygiéno-diététiques.

Conseils d'utilisation

Durée du jeu : 1h30

Préparation : 20 minutes

Nombre de joueurs : 2 à 8 (deux équipes)

Bon à savoir

La Plateforme ETP Alsace, missionnée par l' ARS (Agence Régionale de Santé), est à l'origine de la création de plusieurs outils en Éducation Thérapeutique du Patient, mis à disposition aux professionnels, s'inscrivant dans la prévention des complications des maladies.

L'île du Capitaine Bouge-Mange® s'inscrit dans la lignée du Plan Régional Santé (2012-2016) ayant pour objectif la réduction de la prévalence du surpoids et de l'obésité chez les enfants et les adolescents.

La Plateforme choisit de mettre à profit la période de stage effectuée par des étudiants en soins infirmiers (octobre 2013) qui ont pour mission de créer un jeu ludique sur les règles hygiéno-diététiques, la Plateforme leur commandant une "chasse au trésor".

C'est outil n'est plus disponible (mise à jour, janvier 2020)

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Plateforme ETP Alsace
Bd René Leriche
67200 - Strasbourg
France
+33 (0)03 90 20 10 36 - contact@etp-alsace.fr
https://www.etp-alsace.com

L'avis de PIPSa

Appréciation globale :

Cet outil pédagogique facile d'appropriation propose une version "jeu de table" et une version "jeu à postes/chasse au trésor". Cette seconde proposition, plus originale, apporte une plus-value par sa dynamique ludique, son contenu et ses objectifs mieux détaillés et précisés.

L'outil vise à transmettre/renforcer une série de connaissances normées sur les catégories alimentaires (règles hygiéno-diététiques), l'activité physique et le sommeil. Ces savoirs, identiques pour tous, hors vécus et hors contextes familiaux et culturels, ne tiennent pas compte des inégalités sociales de santé.

Les informations "top down" (habituelles des pratiques scolaires traditionnelles), scientifiquement correctes mais peu pertinentes par rapport à la réalité des enfants, pourraient culpabiliser certains, à un âge où s'intégrer dans le groupe est important.

Le guide d'utilisation ne fournit aucune info sur les thématiques abordées ni de pistes pour susciter le débat ou aller plus loin.

Pour la version "jeu à postes", des supports matériels – simples – devront être construits par l'utilisateur.

Objectifs :

Connaître les normes de santé relatives aux groupes alimentaires, le sommeil et l'activité physique.

Réserves :

Risque de se sentir "hors de la norme" et d'en être inquiet.

Public cible :

8-10

Utilisation conseillée :

- Susciter l'échange entre les enfants
- Pour le jeu par postes : prévoir un animateur par poste. Dupliquer et plastifier le talisman en fonction du nombre d'équipes.

Critères d'évaluation :

Cohérent ★★★☆
Attractif ★★☆☆
Interactif ★☆☆☆

Soutenant pour l'utilisateur ⭐⭐☆☆
Soutenant pour la prom. de la santé ⭐☆☆☆

Temps de préparation :

Points forts :

La version "jeu d’épreuves"

Points d'attention :

Nuancer la norme, pour qu’elle soit plus proche du vécu de l’enfant (lien avec la vie, le plaisir)

Sujets abordés :

Catégories alimentaires, activité physique, sommeil.

Complémentarité :

A table tout le monde !, Le sommeil, toute une aventure, Bouge avec les z’actifs

Date de l'avis : 12 juin 2018