



Mission Locale

Pour l'emploi des jeunes dans le Douaisis

HAUTS-DE-FRANCE



Livret Pédagogique du Serious Game Mon Corps Mes Choix

CONTEXTE

Le Bassin Minier est un territoire prioritaire où les indicateurs de santé et les situations de précarité appellent à une mobilisation collective. Les études montrent que les femmes y consultent souvent plus tardivement et participent moins aux campagnes de prévention que dans le reste de la région.

Face à ce constat territorial fort, la volonté du préfet de région et de l'Agence Régionale de Santé - ARS Hauts-de-France a été de soutenir des initiatives innovantes pour la santé des femmes dans le bassin minier notamment les projets favorisant la communication et l'information sur les recours à la contraception et au dépistage, ainsi que la prévention et l'accompagnement des grossesses précoces chez les adolescentes.

Le Serious Game "Mon Corps Mes Choix" s'appuie sur une enquête menée auprès de 145 jeunes sur les thématiques de la contraception, le dépistage des IST, la grossesse et le viol. Il a été réalisé grâce à une mobilisation forte des partenaires qui, grâce à leurs expertises, ont enrichi le Serious Game.

Les scénarios ont été co-écrits avec des jeunes de la Mission Locale du Douaisis à partir des éléments du diagnostic. La réalisation du Serious Game a été menée par l'association audiovisuelle PIXELUMI et est à destination de tous.tes les jeunes de 13 à 20 ans.

Le Serious Game "Mon Corps Mes Choix", qu'est-ce que c'est ?

—○ Un **Serious Game** est un outil qui utilise les ressorts ludiques du jeu ; règles, défis, plaisir, interactions, et ce, pour atteindre des objectifs sérieux.

—○ **Dédramatiser** un sujet qui peut être tabou chez les jeunes : ici, la santé sexuelle. En jouant un personnage, les jeunes sont au centre de l'action et peuvent exprimer des opinions ou tester des comportements sans se sentir jugés personnellement

—○ **Ouvrir la parole** sur une thématique intime

—○ **Tester** les conséquences de ses choix sans risque réel

—○ **Prendre conscience** des conséquences de ses choix

—○ **Favoriser « l'aller-vers »** : c'est un outil innovant et ludique qui permet en plus de sensibiliser et de faire cheminer, d'orienter le public vers les structures de santé.

Dans quel but a été créé ce jeu ?

Cet outil vise à :

—○ **Favoriser l'émancipation des jeunes en renforçant leur capacité à faire des choix éclairés** : apprendre à évaluer les options en fonction de ses propres valeurs et besoins

—○ **Développer les compétences psychosociales** : notamment la capacité d'argumentation, l'affirmation de soi et le développement de l'esprit critique face aux idées reçues et/ou aux pressions sociales

—○ **Promouvoir l'autodétermination** : associer les bénéficiaires à la gestion de leur propre santé

—○ **Inclure la mixité** : sensibiliser également les hommes pour une approche globale de la santé sexuelle.

*Le jeu est téléchargeable directement
sur le site de la Mission Locale du Douaisis
www.missionlocaledouaisis.com*



Pour jouer, quels sont les besoins matériels ?

Ce Serious Game nécessite l'accès à un **ordinateur muni d'un vidéo projecteur** lors de séances collectives. Il est à prévoir également rallonge et enceintes.

Quels sont les éléments clefs pour animer ?

Dans un Serious Game, l'animateur n'est pas un « professeur » mais un facilitateur.

VOTRE MISSION

1

Garantir le cadre, veiller au respect des règles et à la bienveillance entre les joueurs.

2

Assurer un espace de parole bienveillant, sécurisant et sans jugement.

3

Valorisation des ressources : profiter des moments clés du jeu pour orienter vers les structures de proximité existantes sur le territoire.

4

Facilitateur, pas professeur ni expert en santé sexuelle : votre rôle est de susciter le débat entre les joueurs, favoriser le cheminement plutôt que de donner des réponses prédéfinies.

5

Observer : repérer les freins ou les idées reçues qui émergent durant la partie et revenir dessus.

6

Le débriefing (phase clé) : il ne doit pas avoir lieu qu'à la fin d'un scénario. Il peut y avoir des débriefings à tout moment du jeu notamment au moment des conséquences des choix.

EN PRATIQUE

AVANT L'ATELIER

Nous conseillons au futur animateur.ice de :

- Prendre connaissance dudit livret
- De consulter les sites ressources présents à la fin de ce dernier
- Disposer de certains flyers des organismes ressources du territoire
- Avoir connaissance des structures clés du territoire permettant pendant l'animation d'orienter les jeunes
- Avoir testé le jeu pour en connaître les scénarios.

Vous pouvez si vous le souhaitez animer un Ice Breaker en amont de l'animation du Serious Game. Par exemple, en démarrant avec un tour de table « *Quand je vous dis santé sexuelle à quoi pensez-vous ?* » Cela permet par la même occasion d'introduire le Serious Game.

APRÈS L'ATELIER

Un questionnaire peut être mis à disposition pour les participant.es permettant d'évaluer la satisfaction mais également les apports du Serious Game en terme de connaissances et de cheminement sur les comportements.

RÈGLES DU JEU - Informations de navigation

Sur la première page de Serious Game, vous trouverez les indications de navigation :

“**Jouer**” vous permet de commencer le jeu.

“**Continuer**” vous permet de reprendre la partie en cours.

“**Remettre à zéro**” vous permet d'effacer la progression dans le jeu.

“**Le +**” (situé en bas à droite) vous permet d'accéder aux accès directs des scénarios et des vidéos de présentation des structures.

PENDANT LA PARTIE

“**La touche Echap**” vous permet de mettre le jeu en pause. Très efficace pour échanger entre deux et débattre avec le groupe. Appuyer de nouveau sur Echap pour reprendre la partie.

“**La barre espace**” permet de passer la vidéo en cours. Utile pour ne pas revoir le début du scénario par exemple et arriver directement aux dialogues et choix suivants.

Mise en place

Le Serious Game peut être utilisé en individuel comme en collectif.

- S'assurer que les participant.es sont bien informés de la thématique de l'atelier
Préciser les thématiques abordées : relation homo sexuelle, hétéro sexuelle, contraception, dépistage, grossesse et viol
- Laisser la possibilité aux jeunes de quitter la salle s'ils ne veulent pas évoquer le scénario du viol notamment
- Poser le cadre (bienveillance, non jugement, confidentialité, etc.)
- Faire un Ice-Breaker de 10 minutes pour désacraliser la thématique



Vigilance : Le lien du Serious Game est strictement réservé aux professionnels et ne doit pas être transmis aux participants, afin de garantir le cadre pédagogique et la protection de l'image des jeunes impliqués.

Scénarisation

Les joueurs incarnent un personnage principal, Chloé, qui fait face à de nouvelles rencontres (Lucas, Enzo et Emma) accompagnée par sa meilleure amie Manon, qui s'intéresse aux questions liées à la santé et envisage une carrière dans le médical.

Ces rencontres vont amener Chloé à vivre différentes expériences.

Les choix ne sont jamais binaires (tout bon ou tout mauvais) pour refléter la complexité de la réalité.

À l'issue de chaque scénario, les participant.es du Serious Game pourront visualiser des vidéos de présentation des structures de santé permettant de désacraliser les lieux et d'informer sur les missions.

—○ Scénario sur la thématique de la relation homosexuelle et le dépistage des IST avec Emma et Chloé.

À l'issue, on y découvre la présentation des missions du Centre de Santé Sexuelle du CH de Dechy.

—○ Scénario sur la relation hétérosexuelle sur la contraception et le dépistage des IST avec Lucas et Chloé.

À l'issue, on y retrouve la vidéo de sages femmes libérales dans une Maison de Santé.

—○ Scénario de la grossesse avec Enzo et Chloé.

À l'issue, on y découvre les vidéos du service PMI porté par le département du Nord (suivi de grossesse), du Centre d'orthogénie (IVG chirurgicale) et d'une sage-femme en libéral (évoque l'IVG médicamenteuse).

—○ Scénario du viol avec l'ensemble des amis pendant la fête puis essentiellement entre Chloé et Lucas.

À l'issue, on y découvre la vidéo du Centre de Santé sexuelle CH de Douai (en tant que structure d'écoute et d'orientation sur cette thématique).

COMMENT JOUER ?

DÉBUT DE LA PARTIE

L'animateur présente les personnages (en cliquant sur la photo en 1^{ère} page du Serious Game). Il est important que l'animateur mette le groupe dans la peau de Chloé.

Après avoir animé le début de l'atelier, l'animateur peut proposer à un jeune d'être le « maitre du jeu ». C'est-à-dire celui qui va cliquer sur les choix faits par le collectif. Il n'est pas obligatoire de faire l'ensemble des scénarios. Mieux vaut prendre le temps de bien explorer un scénario, de débriefer entre les choix faits et à la fin du scénario.

Si vous souhaitez faire un maximum de scénarios privilégiez les accès rapides.

PISTES D'INTERVENTION

La gestion de l'émotion et des éventuelles révélations durant l'atelier.

Si le débat devient trop vif ou si un jeune se mure dans le silence :

—○ Recentrer sur Chloé :

Rappeler systématiquement : « *C'est Chloé qui vit cela, nous sommes là pour l'aider* ». Cela permet de remettre de la distance.

—○ La pause «respiration» :

Si l'ambiance devient lourde, n'hésitez pas à suspendre la narration pour un court instant de retour au calme avant de reprendre.

Il arrive qu'un jeune profite de l'histoire de Chloé pour dire : « *Moi aussi ça m'est arrivé* » ou « *Je connais quelqu'un qui...* ».

—○ **Accueillir sans approfondir devant le groupe** : remercier le jeune pour sa confiance, valider sa parole (« *C'est courageux d'en parler* »), mais ne pas lui demander de détails devant les autres pour protéger son intimité.

—○ **Proposer un relais** : dites au groupe : « *C'est un sujet important, je me rendrai disponible à la fin de la séance pour ceux qui souhaitent en discuter en privé* ».

Le Serious Game ne parle pas de la transidentité, cependant il est à noter que c'est un sujet qui peut être soulevé par les jeunes.



L'ensemble des professionnels qui ont participé au Serious Game vous font remonter les questions les plus posées :

A partir de quel âge peut-on prendre la pilule ? Le retrait permet-il d'éviter une grossesse ?

Peut-on faire l'amour pendant les règles ? Si je n'ai pas eu d'enfant puis je mettre un implant ?

Est-ce qu'on peut tomber enceinte pendant les règles ? Si j'ai eu un rapport non protégé combien de temps dois-je attendre pour faire le test de grossesse ?

Est-ce qu'on peut dire oui avant l'action puis finalement dire non pendant l'action ? J'ai eu un rapport non protégé combien de temps dois-je attendre pour faire un dépistage ?

Y a-t-il des risques d'IST si on a des rapports pendant la période menstruelle ?

Comment s'attrape le VIH ?

Quel est le moyen de contraception le plus efficace ?

Jusqu'à quand puis-je faire une IVG médicamenteuse ?

Comment on peut transmettre des IST entre deux femmes ?



APRÈS LE JEU, LE DÉBRIEFING

POURQUOI DÉBRIEFER ?

Votre rôle est crucial lors des «temps d'arrêt» ou du débriefing final. Le jeu est le prétexte pour :

- Apporter des informations fiables sur les structures ressources
- Déconstruire les stéréotypes qui apparaissent lors des discussions entre joueurs
- Renforcer le sentiment de capacité d'agir (empowerment) des participant.es

PAR EXEMPLE

- Pourquoi avez-vous fait ce choix pour Chloé ?
- Dans la réalité est-ce si facile de faire ce choix ? Si non, pourquoi ?
- Vers qui pourrait-on se tourner pour cette situation ?

Il est important de **s'appuyer sur le collectif et d'encourager les jeunes à trouver les réponses ensemble**, renforçant ainsi la pair-aidance.

L'OBJECTIF FINAL

Chaque participant.es repart avec une meilleure capacité d'autodétermination, c'est-à-dire le sentiment d'être capable de prendre des décisions pour sa propre vie et sa propre santé.

VOTRE RÔLE

- Favoriser un espace d'expression libre, sans jugement
- Laisser émerger les liens spontanés entre jeu et réalité
- Respecter le rythme du groupe et son aisance à s'exprimer
- Vous approprier la posture de facilitateur, et non pas d'expert qui corrige.

Pour vous aider, quelques ressources :

Dédié à l'éducation à sexualité, Onsexprime.fr propose des contenus simples et validés par des experts pour répondre aux questions que se posent les ados. Un chat permet aussi de parler à des psychologues et éducateurs spécialisés dans l'adolescence.

Pour y accéder : onsexprime.fr

Les réponses à vos questions sur l'Interruption Volontaire de Grossesse – IVG.

Pour y accéder : ivg.gouv.fr

Stop violences conjugales est destiné aux professionnels (santé, social, forces de l'ordre, justice...) qui ont besoin d'orienter rapidement une victime de violences conjugales vers les structures appropriées : dépôt de plainte, consultation médico-légale, accompagnement psychologique, etc.

Pour y accéder :

stop-violences-conjugales-hauts-de-france.fr

Santé publique France s'intéresse en particulier à 4 domaines de la santé sexuelle : infections sexuellement transmissibles dont le VIH, contraception, lutte contre les discriminations, violences.

Pour y accéder :

<https://www.santepubliquefrance.fr/determinants-de-sante/sante-sexuelle>

Le CRIPS Île-de-France, association déclarée d'intérêt général et organisme associé de la Région Île-de-France, est un acteur reconnu en matière de prévention et de promotion de la santé, ainsi que dans la lutte contre le VIH/sida.

Pour y accéder :

<https://www.lecrisp-idf.net/>

Crédits et remerciements :

Conception originale du jeu

Ce Serious Game est né d'une initiative portée par Estelle Brisset, chargée de projets santé à la Mission Locale du Douaisis, dans une volonté de développer un outil pédagogique innovant et adapté aux besoins des jeunes. Sa conception repose sur un diagnostic territorial partagé, élaboré avec le concours de nombreux partenaires :

Filieris, le Département du Nord, l'association Arlequin, la Plateforme Santé du Douaisis, le CIDFF Nord Territoire, le Centre Hospitalier de Douai, le Centre de Santé Sexuelle du Département ainsi que la CPTS du Grand Douai.

Les réflexions menées au sein des groupes de travail partenariaux ont permis d'aboutir à la conception du Serious Game par l'Association Audiovisuelle Pixelumi, en lien étroit avec les acteurs du territoire.

Le CIDFF, les Missions Locales des Hauts-de-France et le Centre de Santé Sexuelle ont ensuite contribué à la phase d'expérimentation, permettant d'ajuster l'outil aux pratiques professionnelles et aux publics accompagnés.

Développement du jeu

Le développement du Serious Game a reposé sur une co-construction entre Estelle Brisset Chargée de projets santé de la Mission Locale du Douaisis et Hervé Dumont intervenant pour l'Association Audiovisuelle Pixelumi.

Les scénarios ont été élaborés conjointement afin de refléter des situations réalistes et adaptées aux publics accompagnés. L'association Pixelumi a assuré le tournage et le montage du Serious Game, en lien étroit avec les orientations pédagogiques définies.

Réalisation du livret

Le livret d'animation a été co-construit avec l'expertise d'Anne-Lise Hainaut, chargée de mission à Promotion Santé Hauts-de-France. Son regard et ses propositions ont permis d'enrichir l'outil tant sur le plan pédagogique que sur la structuration de l'animation, afin de faciliter son appropriation par les professionnels et de renforcer sa cohérence avec les enjeux de prévention et de promotion de la santé.

Soutien financier et institutionnel

La Mission Locale du Douaisis tient à remercier l'ensemble des acteurs ayant contribué à la conception, au développement et à la réalisation de ce projet.

L'Agence Régionale de Santé Hauts-de-France, pour son soutien financier dans le cadre de l'appel à projet « Santé sexuelle des femmes dans le bassin minier en lien avec l'ERBM (l'Engagement du Renouveau du Bassin Minier) et notamment la participation active de Claire Malaquin, chargée de mission prévention-promotion de la santé.

Les partenaires opérationnels

CIDFF Nord-Territoire avec la participation de Léa Domise, chargée de mission en santé sexuelle et Chloé Levray, cheffe de projet transversal.

Filieris avec la participation de Delphine Mombellini Guikoune, chargée de projets prévention et promotion de la santé.

Le Département du Nord avec la participation de Véronique Lamand, responsable de service – Direction de la Santé, Stéphanie Braem, responsable de pôle – Direction de la Santé et Bozena Réant, conseillère conjugale.

La CPTS du Grand Douai avec la participation de Axelle Gallois, chargée de mission parcours et prévention et Karine Decréton, sage-femme et présidente de la CPTS du Grand Douai.

Le Centre Hospitalier de Douai avec la participation de Stéphanie Dauchy, conseillère conjugale et Bénédicte Bedhomme, infirmière coordinatrice.

L'Atelier Santé Ville, porté par la Plateforme Santé du Douaisis, avec la participation de Marie Patou et Nathalie Buys, coordinatrices de l'ASV.

L'association Arlequin avec la participation de Johanna Chuquet, chargée de projet parentalité et Céline Martinache, coordinatrice de l'association.

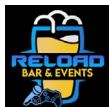
La CPAM Lille-Douai, par l'implication de sa chargée de prévention santé.

Les structures partenaires du tournage
Le Centre de Santé Sexuelle du Centre Hospitalier de Douai
Le service PMI du Département du Nord
La Maison de Santé de Douai

Les partenaires d'accueil pour le tournage
Reload Gaming Bar
Le laboratoire Unilabs

La participation des jeunes
Les jeunes de la Mission Locale du Douaisis, pour leur implication dans la co-construction des scénarios, le tournage et le montage. Salomé Renard pour son rôle de script et de stagiaire dans le cadre du montage. Lisa Quivrin et Théo François pour leur rôle d'acteur.rice
Les jeunes du Conservatoire de théâtre de la ville de Douai, pour leur participation au tournage - Manon Massin, Bonie Dufourmantelle et Thomas Hertgen-Girard.

Nos partenaires opérationnels



<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



Le jeu est téléchargeable directement sur le site de la Mission Locale du Douaisis.



Adresse du siège
222, place du Barlet - 59500 DOUAI
Tél : 03 27 71 48 20
missionlocale@mldouaisis.com
www.missionlocaledouaisis.com