

# L'AVIS DU RESEAU D'EXPERTISE D'OUTILS PEDAGOGIQUES EN EDUCATION ET PROMOTION DE LA SANTE DES PAYS DE LOIRE

EXPERTISE du 24 janvier 2014

## **KANCETON** **QUE SAIT-ON SUR LES DROGUES ?**

**Thématique :** Prévention des addictions avec ou sans produit

**Support :** jeu de plateau

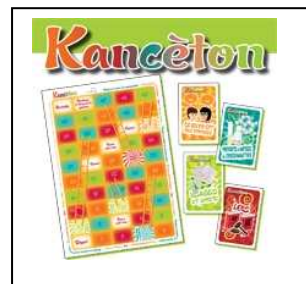
**Public :** tout public à partir de 12 ans

**Nombre de participants :** de 3 à 20 personnes  
en individuel ou en collectif

**Année de création :** 2013

**Acquisition :** Achat

**Prix :** 55 € frais de port en sus



### LES INFORMATIONS DU PROMOTEUR SUR L'OUTIL

#### Matériel

- 1 plateau de jeu
- 5 pions
- 2 dés
- 120 cartes thématiques :
  - o 30 cartes «Produits et modes de consommation »,
  - o 30 cartes «Ce qu'on dit des drogues»,
  - o 30 cartes «Lois »,
  - o 30 cartes « Usages et effets »
- 1 livret pédagogique contenant les réponses aux questions et la règle du jeu .

#### Objectifs

- Réfléchir à son positionnement face aux addictions avec ou sans produit
- Evoluer dans ses représentations et comportements
- Etre en meilleure capacité de faire des choix
- Acquérir des connaissances sur les usages des drogues

#### Utilisation

En individuel ou en groupe (maximum 20 participants)

Durée moyenne du jeu : une à deux heures selon le nombre de participants

Ce jeu peut-être utilisé dans tout type de structure mettant en place des actions de prévention

#### Conseils

L'animateur doit avoir une attitude compréhensive, empathique, authentique et chaleureuse, centrée sur la réalité du participant. Il devra : Inscrire le jeu dans un temps convivial, poser un cadre contenant permettant l'expression de chacun sans juger, ni critiquer, éveiller le questionnement, avoir une écoute permettant la compréhension et l'observation

Une co-animation est conseillée

#### Disponibilité

Consulter le promoteur

#### Commentaires

Ce jeu s'inscrit dans une démarche d'éducation pour la santé.

Les questions et les échanges qu'elles suscitent, favorisent une prise de distance par rapport à la perception des risques et participent au développement d'un esprit critique. Ce jeu propose d'être acteur et auteur de ses apprentissages en favorisant l'expression orale.

### Editeur - Promoteur de l'outil

#### Association OPPELIA

Pôle Régional de prévention, d'intervention précoce et d'éducation pour la santé

Contact :

10 rue Planty

78200 MANTES-LA-JOLIE

France

☎ 00 32 25 15 04 01

e-mail : [contact.ipt@oppelia.fr](mailto:contact.ipt@oppelia.fr)

site internet : [www.oppelia.fr](http://www.oppelia.fr)

### Objet social

L'association OPPELIA a pour objet d'apporter une aide aux personnes, adolescents et adultes et leur entourage, qui rencontrent des difficultés psychologiques, sociales et sanitaires, en particulier celles liées à l'usage de drogues et aux addictions.

### L'AVIS DES EXPERTS

#### Appréciation globale

Le « Kanceton » est un jeu de plateau avec un principe classique de parcours sur des cases correspondant à des questions. Celles-ci ont trait aux représentations sociales sur les drogues, aux savoirs autour des produits psychoactifs, à leurs usages et effets, ainsi qu'aux lois qui les encadrent.

L'outil suscite un sentiment mitigé :

- Sur le type de jeu utilisé qui est vieillot au regard du public visé et de l'existant.
- Sur le principe même du jeu avec des questions « vrai- faux » qui amènent à des positions tranchées alors que le débat nuancé est recherché sur ce sujet complexe.
- Certaines réponses fournies sont parfois contestables, voire incomplètes et/ou d'une formulation ambiguë (par exemple : sur les « non vertus » médicales du cannabis p.23 question 18, sur la dangerosité relative du cannabis par rapport à l'alcool p. 23 question 22..., sur la différence d'origine (naturelle ou pas) entre l'héroïne et la cocaïne p. 17, questions 8 et 9...)
- Le propos reste très général car il n'interroge pas directement le vécu et la relation du participant aux consommations, il n'y a pas d'exemples proches du quotidien ce qui faciliterait l'implication individuel des participants
- La question des « addictions sans produit » est très peu abordée (10 cartes sur 120).

L'originalité de cet outil tient surtout aux 30 questions de couleur orange relatives aux idées reçues qui reprennent des phrases entendues communément et qui ouvrent le débat. Néanmoins dans cette série, le groupe d'experts déplore que seules 6 réponses soient « vraies », alors que 24 sont « fausses » et s'appliquent donc très majoritairement à « corriger » des idées reçues. Il eut été souhaitable d'avoir un équilibre entre la valorisation des savoirs des participants et l'apprentissage de nouvelles connaissances.

Le guide pédagogique comprend des indications sur la posture de l'animateur, ainsi que des questionnaires d'évaluation « animateur(s) » et « participants », ce qui mérite d'être souligné. Pour autant, aucune ressource pour en savoir plus n'est proposée.

Le jeu « Kanceton » est donc essentiellement un outil centré sur les connaissances en lien avec les addictions, dans une approche traditionnelle de prévention axée sur les savoirs.

### **Objectifs de l'outil**

- Acquérir des connaissances sur les usages de substances psychoactives
- Réfléchir à plusieurs sur les conduites de consommation et sur les addictions, ainsi que sur les différents usages et les législations
- Echanger sur les représentations sociales et sur les drogues

### **Public cible**

Tout public à partir de 15 ans

### **Utilisation conseillée**

L'animateur devra rechercher des informations complémentaires pour affiner ses propos. Un préalable au jeu est souhaitable pour interroger les représentations de son groupe (brainstorming ou autre...)

En fonction de ses objectifs, de son public et du temps dont il dispose, l'animateur devra trier les cartes.

Privilégier le jeu en équipe et la co-animation

### **Temps d'appropriation de l'outil**

D'une heure à deux heures