

# UN JEU POUR PARLER DE LA SANTE SEXUELLE avec les FEMMES en SITUATION de VULNERABILITE



Ce jeu permet d'aborder **sans tabou** les nombreuses questions liées à la contraception, aux IST ainsi qu'aux **relations filles-garçons**, mais permet aussi de corriger certaines **idées fausses**.

Le plateau se présente comme celui du **jeu de l'oie**, selon la couleur de la case sur laquelle on tombe, on doit répondre à une question sur les IST, sur la contraception ou les **relations filles-garçons**. Certaines questions ont trait à la **transmission des connaissances**, d'autres **questions ouvertes** permettent à chacun d'exprimer son point de vue ou son **expérience**.

Une attention particulière est apportée aux **mineurs** en les informant de leurs **droits**.

## Difficultés d'aborder la thématique de la santé sexuelle ? Une solution : CE JEU

Au cours des **10** dernières années, **2000** femmes ont participé à ce jeu au cours d'**ateliers** organisés au sein de **structures d'accueil** pour des femmes en situation de **vulnérabilité**.



Utilisé par **140 bénévoles** réparties dans **22 spots CamiFrance** de **GSF** dont l'objectif est de prendre en charge les **femmes** en situation de **grande précarité**



Crée en 2012 ce jeu pédagogique a été plébiscité en 2013 par l'Instance Régionale d'Education et de Prévention (IREPS).

L'**animateur** du jeu doit être un **professionnel**.

Depuis 2023 il existe une **version en anglais** pour s'adapter à un public plus large.



### Témoignages de bénévoles

« On termine rarement les parties, le but n'étant pas de gagner mais de s'informer, de pouvoir échanger librement entre les joueurs et l'animateur du jeu qui souvent entraînent **de bons fous rires** »

« Intéressant par la possibilité de trier au préalable les thèmes qui seront abordés au cours de la partie, certains sujets pouvant être difficiles pour certaines femmes »

« Ce jeu m'a décidée à animer des ateliers, il amorce le dialogue »

« Le jeu est intéressant pour les questions de **consentement**, de **violence**. »

« Le jeu est utilisé comme **levier de discussion**. Il est intéressant pour la diversité des thèmes abordés et s'adapte en fonction des publics »