



GUIDE D'INTERVENTION

À destination des pros !

Maîtrise de l'outil SéduQ

Fiches méthodologiques

Ressources pédagogiques par thème

Stratégies d'adaptation à votre contexte

Sédu

pour la réédition !

INTRODUCTION

Parler du plaisir, c'est parler du consentement. La sexualité, ça s'apprend ! SéduQ est un escape game qui a pour objectif de promouvoir la santé sexuelle, prévenir les violences sexuelles et permettre les échanges et débats entre les jeunes.



LUDIQUE

Stimule la réflexion et l'assimilation des informations

COOPÉRATIF

Créé pour favoriser les échanges et les débats



VULGARISÉ

Créé par les jeunes.
Adapté à leur réalité

MÉDIATEUR

Favorise l'expression sans jamais parler de soi



Jeu de société destiné aux ados et jeunes adultes, SéduQ est également un outil d'intervention pour vous qui êtes à leur contact. Que vous soyez enseignante, infirmier, travailleur social, professionnelle de l'éducation ou de la santé... SéduQ est fait pour vous !

Être à l'aise avec les thématiques et savoir manipuler l'outil est primordial. Pour que SéduQ réponde au mieux à vos objectifs pédagogiques, ce guide vous propose d'explorer toutes ses possibilités afin de vous permettre de l'adapter à vos méthodes et à votre public.

Découvrez les règles du jeu grâce à la vidéo disponible sur notre chaîne Youtube Désclik.

Flashez le code pour la visionner!

FORMEZ-VOUS !

NOUS PROPOSONS DES
MODULES DE FORMATIONS
SPÉCIFIQUES ET ADAPTÉS À
VOS BESOINS !

PLUS D'INFORMATIONS SUR
NOTRE SITE

WWW.EDITIONS-DESCLIC.FR



SOMMAIRE

RÈGLES GÉNÉRALES DU JEU



ÉTAPE "SÉDU"2-4



ÉTAPE "Q"5-8

FICHES D'INTERVENTION PAR CONTEXTE

FICHE 1: DEMI-GROUPE9

FICHE 5: TEMPS LIMITÉ10

FICHE 2: CLASSE ENTIÈRE9

FICHE 6: PRÉ-ADOS10

FICHE 3: COURS DE SVT9

FICHE 7: EXTRA-SCOLAIRE10

FICHE 4: ENTRETIEN INDIVIDUEL9

FICHE 8: GROUPE AUTONOME10

FICHES D'INTERVENTION PAR THÈME



FICHE 9: CONSENTEMENT11



FICHE 10: VIOLENCES SEXUELLES12-13



FICHE 11: CORPS ET PLAISIR-DÉSIR14



FICHE 12: ÉGALITÉ FEMMES-HOMMES DANS L'INTIME15



FICHE 13: ORIENTATION SEXUELLE ET IDENTITÉ DE GENRE16



FICHE 14: CONTRACEPTION ET IST17



FICHE 15: ALCOOL, DROGUE ET SEXUALITÉ18

SÉDU'BONUS

FICHE 16: INFLUENCER LA PARTIE19

FICHE 17: MÉCANIQUE DU JEU: LES ARBRES20

FICHE 18: PUBLIC EN SITUATION DE HANDICAP21

I. RÈGLES GÉNÉRALES DU JEU



Groupe
1 À 15



Durée
1H



Maître du jeu
AVEC ET SANS

Créé par et pour les jeunes, SéduQ s'inspire de leur réalité. La partie se déroule en 2 temps:

1

Sédu



"SÉDU"

Débutez la partie avec le paquet "Sédu", qui correspond à la **drague** d'un personnage choisi. Ce n'est qu'une fois cette étape réussie, que le groupe pourra passer à l'étape suivante.

2

Sédu



"Q"

Une fois les personnages séduits, le groupe pourra utiliser le paquet "Q" et passer à l'action ! Ici, c'est ensemble que les jeunes devront faire les bons choix pour une **vie affective et sexuelle positive** ; consentie et sans risque d'IST ou de grossesse non désirée.

Lorsque le **WAHOUU!!** est atteint, la partie est gagnée !

Avant de commencer à jouer...

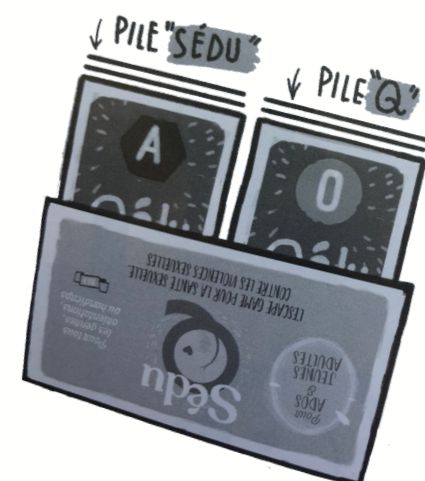
✓ Sortez le plateau de jeu face **DÉSIR** et placez le pion sur la case **START**

✓ Sortez le paquet **PLAISIR**   de la boîte de jeu

✓ Placez les cartes à la verticale pour faciliter leur prise en main

✓ Assurez-vous que les cartes soient rangées dans l'ordre numérique

✓ Choisissez votre maître de jeu. Il est préférable que la ou le professionnel présent ait ce statut afin de réguler les débats, préciser les échanges et guider le jeu selon les thématiques à aborder.



Les conditions de jeu peuvent être modulées en fonction de vos attentes et de vos objectifs (voir nos fiches!)

Attention! Tous les numéros ne sont pas présents, et c'est normal !

Le groupe de jeunes peut jouer seul, la partie n'aura tout simplement pas les mêmes enjeux !

ÉTAPE 1 : LA PARTIE SÉDU(CTION)



Chacune des cartes du paquet "Sédu" comporte deux numéros:



Grâce à ces numéros, les cartes s'enchaîneront mécaniquement en fonction des choix du groupe pour simuler la conversation entretenue avec un personnage choisi.

- ✓ Prenez la carte 0 du paquet "Sédu", puis les cartes 1,2,3, et 4 comme indiqué sur cette carte.

Suivez le chemin indiqué sur vos cartes et débattissez-vous des précédentes !

- ✓ Sélectionnez le personnage que le groupe souhaite incarner, et le personnage que le groupe souhaite draguer.
- ✓ À chaque tour, les joueur.euse.s choisiront une carte. Sur celle-ci, vous trouverez le numéro de la carte à prendre.

Dans ce paquet, vous trouverez plusieurs types de cartes:



Les cartes donnant des informations sur la partie. Elles vous permettent de ne pas avoir sans cesse le nez dans les règles du jeu.



Les cartes Dialogue du personnage incarné par le groupe. À chaque tour, vous aurez au moins 2 possibilités de phrases à dire au personnage que vous souhaitez séduire.



Les cartes Dialogue du personnage dragué (sa réponse donc). Elles apparaissent de façon automatique en fonction de ce que les jeunes ont choisi de dire. Comme dans la vraie vie, vous n'avez pas de pouvoir sur les réponses de l'autre.



Les cartes "stop". Si vous les rencontrez, c'est que le groupe n'a pas respecté le consentement du partenaire : une violence sexuelle a été commise, le jeu s'arrête. Ces cartes permettent d'expliquer l'acte commis dans le jeu, SéduQ devient alors le porte-parole du cadre légal qui condamne délits et crimes de nature sexuelle.



Est-ce que chaque joueur.euse incarne un personnage ?

NON! L'ensemble du groupe incarne un seul personnage qui va tenter de draguer un seul autre personnage.

Chaque choix de dialogue est l'occasion d'un échange, voire d'un débat. Le groupe devra réfléchir collectivement sur la meilleure option pour séduire !

ÉTAPE 1 : LA PARTIE SÉDU(CTION)



En fonction des choix de dialogue que feront les joueurs·euses, vous rencontrerez plusieurs situations, représentées par différents lieux :

	ARBRE TIMIDE	ARBRE HUMOUR	ARBRE SMS	ARBRE HARCÈLEMENT	ARBRE CINÉMA
DEVANT L'ÉCOLE					
	ARBRE JARDIN PUBLIC	ARBRE ANGLAIS	ARBRE SOIRÉE	ARBRE CHEZ MOI	ARBRE CHEZ LUI, ELLE
PARC					
	CHAMBRE CÔTÉ BUREAU		CHAMBRE CÔTÉ LIT		CHAMBRE CÔTÉ LIT

Chacune de ces situations correspond à une série de dialogues appelée ici *arbre*. Au début de la partie, vous aurez accès à un nombre limité d'*arbres* (les *arbres* Timide, Humour, SMS, et Harcèlement). Ce n'est qu'en fonction des choix du groupe que vous aurez accès aux *arbres* suivants.

Chaque changement d'*arbre* vous sera indiqué grâce au changement de lieu et à l'évolution du thermomètre présent sur chaque carte.

Les *arbres* sont organisés comme suit :



ÉTAPE 1 : LA PARTIE SÉDU(CTION)

Chaque *arbre*, donc série de dialogues, peuvent être :



"RÉUSSI"

Le groupe a réussi à séduire le personnage dans cette situation

Si l'*arbre* est réussi, le jeu passera à l'étape suivante : le thermomètre se remplit et vous irez à l'*arbre* du niveau supérieur en allant vers la droite. ➡

Par exemple, si je suis à l'*arbre* "SMS", les personnages iront au "Jardin public" et le thermomètre passera de à .



"RATÉ"

Le groupe n'a pas réussi à séduire le personnage dans cette situation

Si l'*arbre* est raté, le groupe tombera à l'*arbre* inférieur : vous descendez d'un niveau vers la droite. ➡

Par exemple, si vous êtes à l'*arbre* "Cinéma", vous descendez à l'*arbre* "Humour" et le thermomètre passera de à .



Si le groupe s'engage dans l'*arbre* *Harcèlement*, le jeu *SéduQ* s'arrête automatiquement grâce à une carte "Stop".



Si l'*arbre* "Soirée" est ratée, dans quel *arbre* la partie se poursuit-elle?

Après la dernière colonne de droite, il y a ... la première colonne de gauche ! Si vous loupez l'*arbre* "Soirée" vous irez au cinéma ! De la même façon, si vous réussissez l'*arbre* "Anglais" vous irez chez lui.elle.



Si le groupe rate un *arbre* du premier niveau (SMS, Humour, Timide, ou Harcèlement), que se passe-t-il ?

Malheureusement, la partie s'achève. Et oui, rater sa première approche ne pardonne pas ! Il faudra retenter sa chance différemment. Autrement dit : recommencer la partie depuis le début. Attention, l'*arbre* Harcèlement conduit nécessairement à un échec.

Au-delà des *arbres* du dernier niveau ("chez moi", "chez elle-lui" ou "soirée"), vous aurez accès à la carte 137 : le groupe a réussi à séduire le personnage souhaité, vous pouvez passer au paquet Q !



Passage à la seconde étape



Dans chaque *arbre*, vous pourrez rencontrer des thématiques différentes. Orientez-vous grâce aux *arbres* pour manipuler la partie et aborder les thèmes que vous souhaitez ! Voir les fiches n°16 et n°17 et nos fiches Thèmes (de la n°9 à la n°15).

ÉTAPE 2 : L'ACTION "Q"

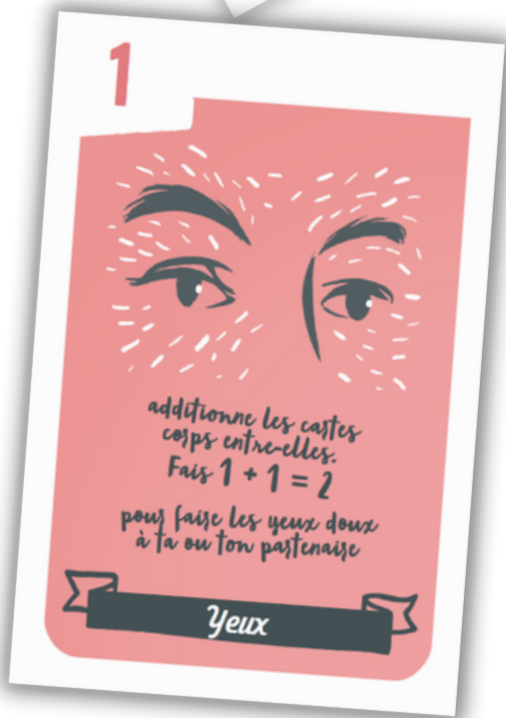


Votre personnage a réussi à séduire son partenaire ! La carte 137 du paquet "Sédu", vous indique de changer de paquet et les cartes à piocher. En l'occurrence, il s'agit de la carte 1 du paquet "Q".

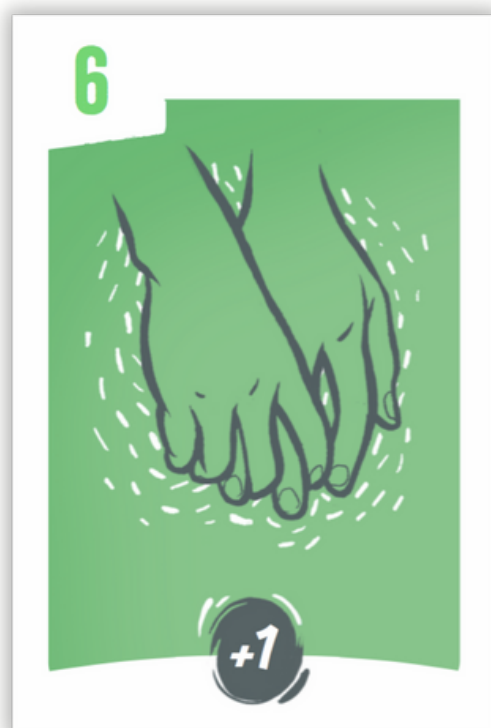
Les logos des cartes à piocher sont différents !

Gardez la carte 137 à vos côtés pendant la partie. Elle vous indiquera le code couleur des cartes et leurs associations possibles.

Il existe différents types de cartes, représentées par des couleurs:



CARTE CORPS



CARTE ACTION



CARTE DÉSHABILLAGE



CARTE PLAISIR

Ces différentes cartes s'additionnent.

Additionnez deux cartes **CORPS** pour réaliser une action. Pour cela, additionnez le numéro des cartes **CORPS** que le groupe a choisis, et prenez la carte du numéro obtenu dans le paquet "Q", c'est une carte **ACTION**.

En début de partie, comme indiqué sur la carte 137, vous avez accès à la carte 1. C'est la carte corps "yeux". Vous devez additionner la carte avec elle-même pour créer votre première action :



Prenez la carte de la lettre correspondante : c'est une carte **DÉSHABILLAGE**

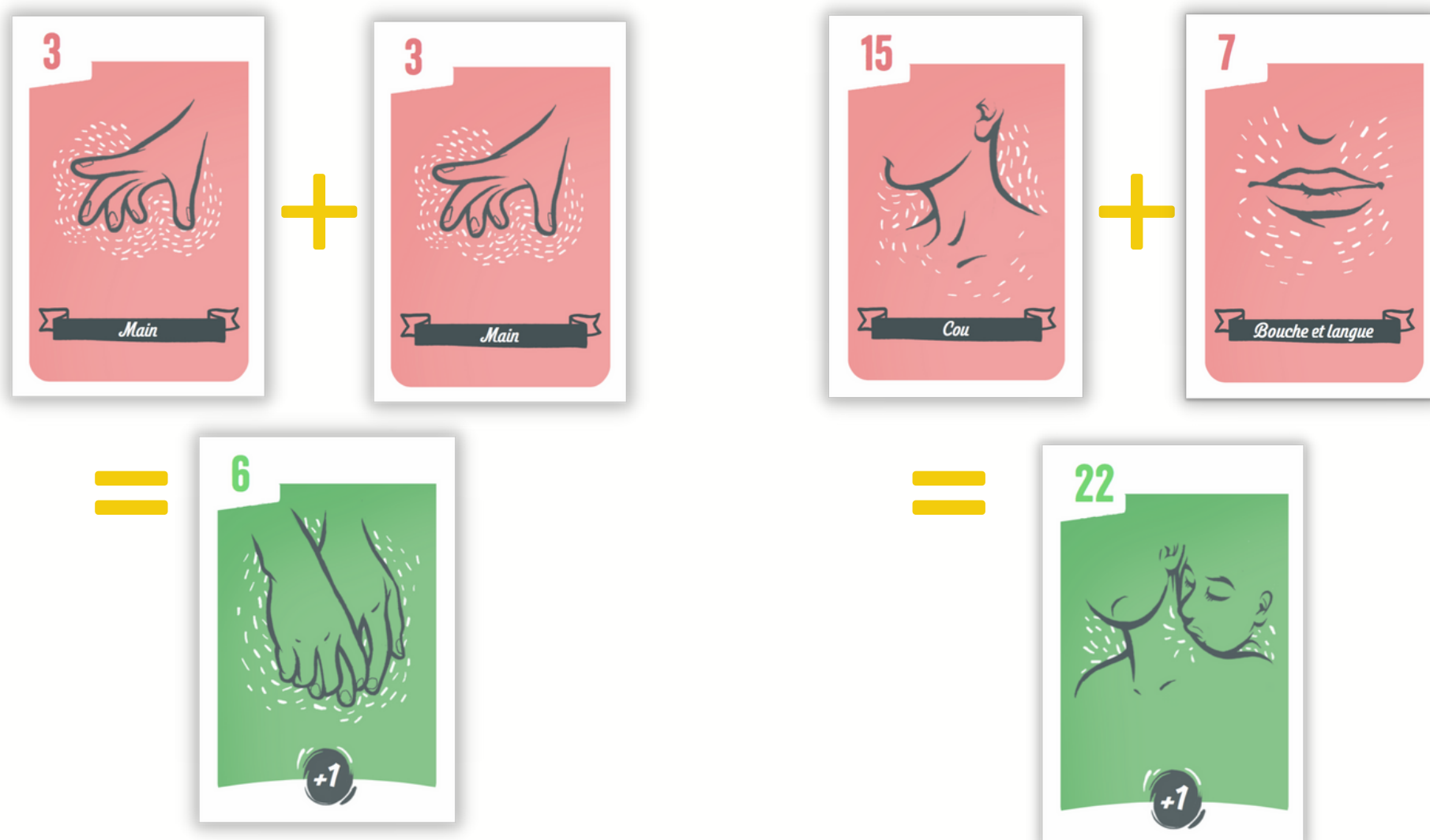


À chaque point de désir **+1** obtenu grâce aux cartes **ACTIONS**, montez d'un niveau sur l'échelle du désir.

Grâce aux cartes **DÉSHABILLAGE**, vous aurez accès à de nouvelles parties du **CORPS** qui vous permettront de faire de nouvelles **ACTIONS** !

ÉTAPE 2 : L'ACTION "Q"

Exemple d'actions :



N'oubliez pas,
toutes les cartes
corps peuvent
s'additionner
avec elle-même

? **Et si je redescends sur l'échelle du désir, qu'est ce que je dois faire ?**

Certaines actions ne sont pas les meilleures (dans le cadre du jeu !), vous trouverez donc un -1. C'est en multipliant les **ACTIONS** que vous obtiendrez toutes les cartes **CORPS**. Réalisez une nouvelle action !

? **C'est quoi la carte "F" ?**

Au milieu des **CARTES DÉSHABILLAGE**, il y a une **CARTE CONTRACEPTION** : la **carte F**. À la manière de Sédu, le groupe va devoir choisir les dialogues de leurs personnages pour avancer dans cet arbre.



Tirez les cartes suivantes dans le **paquet "Q"**. Le groupe choisit la proposition qu'il préfère.



Comme dans Sédu, il vous suffit de tirer les cartes indiquées et de suivre les numéros. Ainsi de suite jusqu'à la fin de l'arbre **CONTRACEPTION**

À la fin de cet arbre **CONTRACEPTION**, si vous l'avez réussi, refaites une **ACTION** en additionnant deux cartes **CORPS**

ÉTAPE 2 : L'ACTION "Q"



C'est quoi, la carte 112 ?

Lorsque vous débloquez la carte **DÉSHABILLAGE** G, vous débloquez de nouvelles possibilités. Le principe reste le même : additionner des cartes **CORPS** afin de créer des **ACTIONS**



Comme indiqué sur la carte 112, les règles évoluent : vos personnages sont tous nus et de nouvelles cartes ont été débloquées. Celles-ci peuvent être additionnées avec les cartes : **yeux, main, bouche, poitrine et avec elles-mêmes.**



Les cartes cou, ventre, dos, cuisses et fesses ne sont pas à jeter ! Vous pouvez toujours jouer avec elle, mais pas les additionner avec les parties génitales fraîchement débloquées.

Si certaines possibilités sont possibles dans la vraie vie, certaines additions ne sont pas réalisable dans le jeu (ex : cou + anus).

Exemple d'actions :



Sur certaines **ACTION**, de nouveaux symboles ont fait leur apparition. Ils précisent quand et quelles contraceptions utilisées (préservatif ou digue buccale). Ils donnent aussi des indications sur l'utilisation du lubrifiant.

ÉTAPE 2 : L'ACTION "Q+"

Grâce aux nouvelles cartes **CORPS** débloquées, vous pourrez aussi débloquer des points de plaisir 

Dès que vous verrez ce symbole, piochez au hasard dans le paquet plaisir. Cette carte vous indiquera de combien de niveaux vous pourrez monter ou descendre sur l'échelle du plaisir.



La carte action indique que vous devez prendre une carte plaisir



La carte plaisir vous indique le nombre de niveaux que vous pouvez monter ou descendre sur l'échelle du plaisir



Et quand je fais -1 ?

Sur chacune des échelles, plaisir ou désir, vous trouverez une case **-1**. Si le groupe l'atteint, le personnage dragué dit :

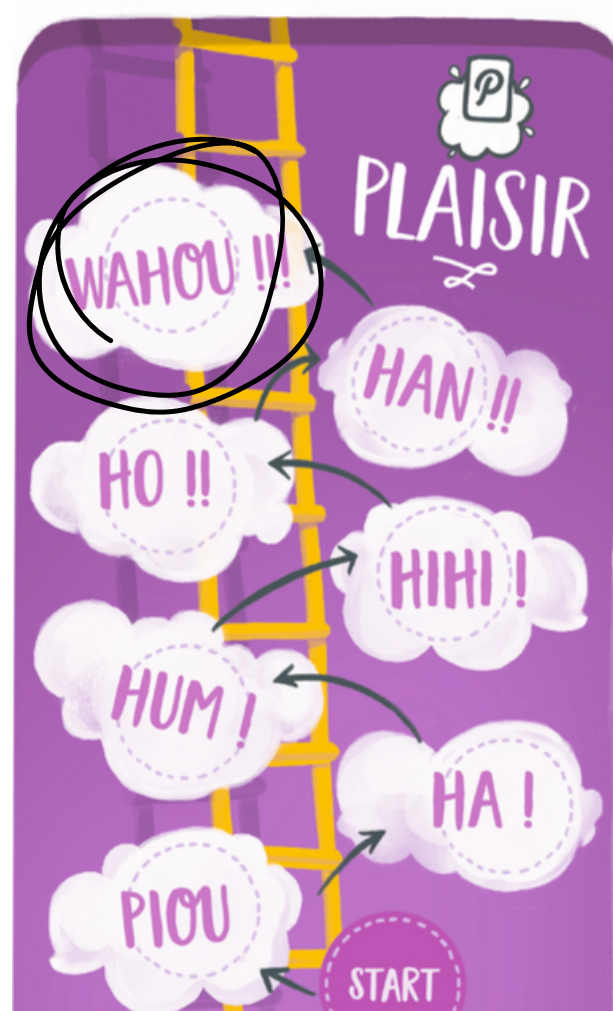
- "Tu veux pas qu'on arrête ?"
- "J'en ai plus vraiment envie..."



Si le groupe décide tout de même continuer la partie, prenez la carte 5 du paquet "Q".

Spoiler: il s'agit d'une carte -stop!

Lorsque le public atteint la case **"WAHOU!!"** de l'échelle du plaisir, la partie est gagnée ! Bravo, les personnages ont atteint le plaisir grâce à une relation consentie, sans risque d'Infections Sexuellement Transmissibles (IST) ou de grossesse non désirée !



FICHE 1: DEMI-GROUPE

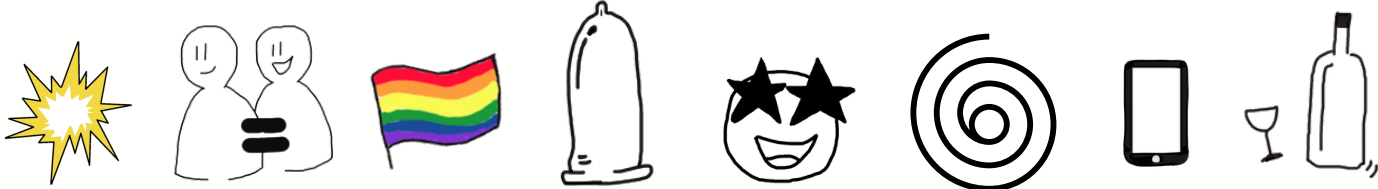
Groupe
15

Durée
2H

Intervenant·es
1+

Dès que vous en avez la possibilité, séparez la classe en plus petit groupes. Les échanges en seront facilités.

- Si vous disposez de plusieurs boîtes SéduQ, fournissez-en une à chacun des groupes.
- Si vous disposez d'une boîte de jeu, donnez le paquet "Sédu" à un groupe, et le reste de la boîte au second groupe.
- Chacun des groupes travaillera sur des thématiques différentes. Vous pourrez ensuite proposer un temps d'échange commun pour partager l'expérience et les échanges qui ont eu lieu.
- Si vous êtes seul·e intervenant·e, soyez alternativement dans l'un ou l'autre groupe. Désignez un·e joueur·euse comme maître du jeu pour la seule distribution des cartes.
- Si vous êtes plusieurs intervenant·es, répartissez vous dans chacun des groupes.



FICHE 2: CLASSE ENTIÈRE

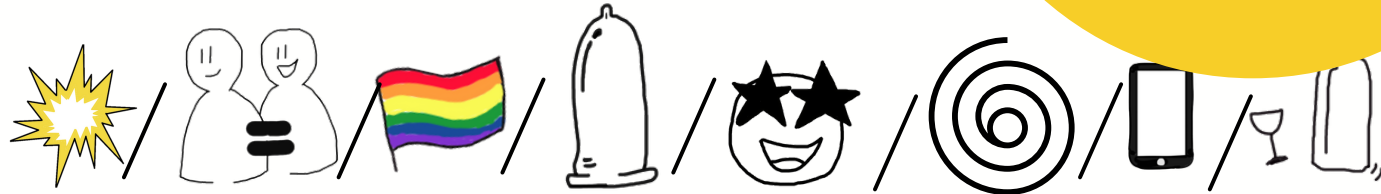
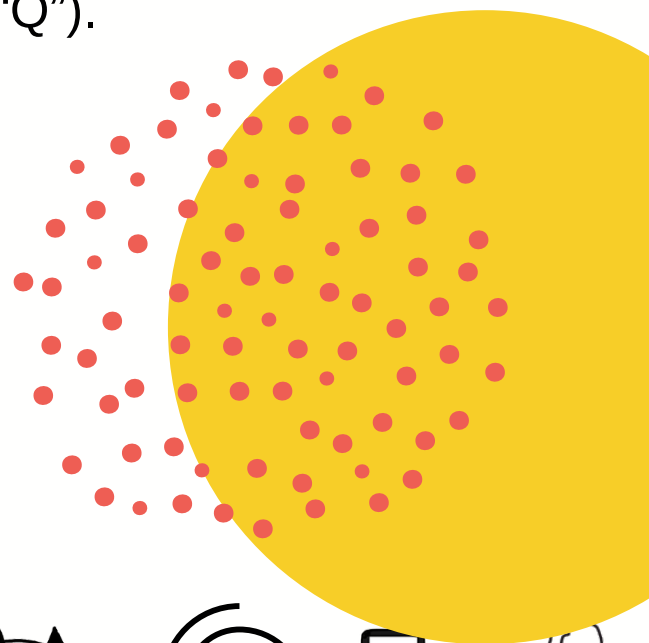
Groupe
30

Durée
1H

Intervenant·es
1

Le nombre important de joueurs·euses rendra difficile la possibilité d'échanges ou de débats. Les cartes seront aussi moins visibles. Mais pas de panique, tout est possible !

- Si possible, installez le groupe autour d'une table ou d'un point central. Cela facilitera les échanges et permettra à tout le groupe de voir les cartes.
- Lisez à haute voix chacune des cartes. Décrivez-les lorsque nécessaire.
- Concentrez-vous sur une thématique, ou sur une étape de jeu (soit "Sédu", soit "Q").



FICHE 3: COURS DE SVT

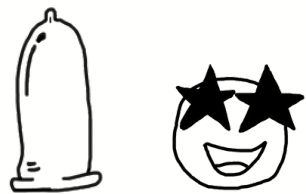
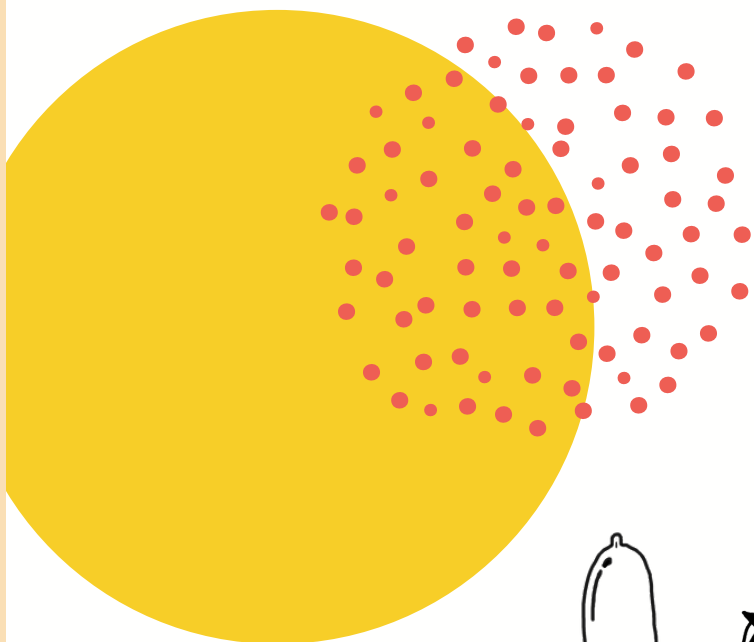
Groupe
15 À 30

Durée
1H

Intervenant·es
1+

Vous pouvez utiliser l'outil SéduQ comme support d'apprentissage.

- Concentrez-vous sur l'étape "Q" en commençant la partie par la carte n°137 du paquet "Sédu".
- Utilisez les différentes cartes **CORPS**, **ACTIONS** et **OBJETS** pour donner des informations.
- Vous pouvez retirer la carte "stop" de la pioche **PLAISIR** pour vous concentrer sur les thématiques souhaitées.



FICHE 4: ENTRETIEN INDIVIDUEL

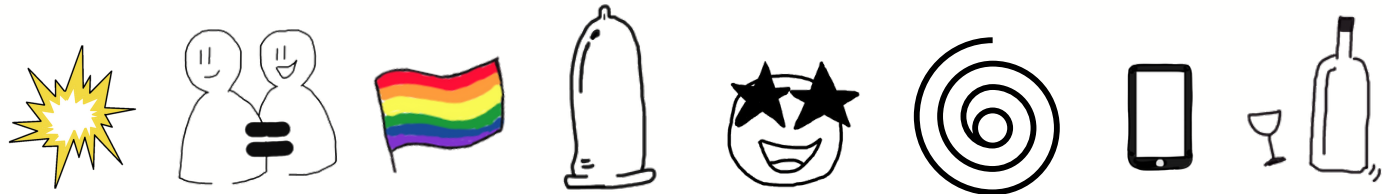
Groupe
1

Durée
40 MIN

Intervenant·es
1

En entretien individuel, vous ne profiterez pas des échanges et débats entre pairs. Cela dit, SéduQ sera un support pour aborder et travailler les situations particulières.

- En fonction de vos objectifs, vous pouvez être extérieur·e aux choix de jeu et laisser le joueur ou joueuse se positionner. SéduQ sera dans ce cas un bon outil diagnostic.
- Vous pouvez prendre davantage part à la partie en échangeant sur chacun des choix de jeu. Vous pourrez dans ce cas travailler sur les comportements du jeune, ses ressentis, choix, envies, ou connaissances et expériences.
- Vous pouvez de la même façon adapter votre intervention sur une thématique particulière grâce aux fiches Thèmes. Prenez en considération que celle-ci se déroulera plus rapidement.



FICHE 5: TEMPS LIMITÉ



Groupe
15



Durée
30MIN



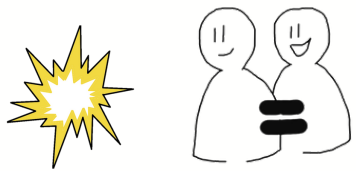
Intervenant·es
2+

En fonction de votre contrainte de temps vous pouvez utiliser SéduQ sur deux séances (la première sur l'étape "Sédu", la seconde sur l'étape "Q"), ou n'exploiter qu'un seul des deux paquets.

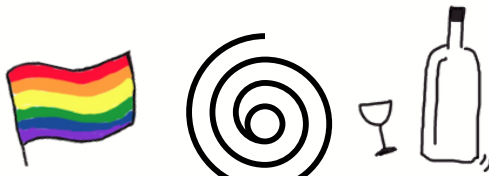
→ Pour n'utiliser que la partie "Sédu" : commencez la partie normalement, mais arrêtez vous à la carte 137.

→ Pour n'utiliser que la partie "Q" : commencez la partie à la carte 137 du paquet "Sédu", et n'utilisez ensuite que le paquet "Q" jusqu'au "WAHOUU!!"

Attention, le temps de jeu peut fortement varier en fonction des échanges et débats. Prenez garde à les réguler pour maîtriser l'avancée de la partie.



ou



FICHE 6: PRÉ-ADOS



Groupe
15



Durée
1H



Intervenant·es
1+

Adaptez votre intervention au regard des préoccupations, expériences, et de la maturité de votre public.

→ Vous pouvez travailler seulement sur la relation à l'autre et la séduction grâce au paquet de jeu "Sédu". Dans ce cas, commencez la partie normalement, mais arrêtez vous à la carte 137



Joueur·euse.s
15



Durée
2H



Intervenant·e.s
1+

→ Enlevez des parties du corps du paquet "Q": les cartes 20, 113, 122, 155 et 180. Utilisez seulement l'échelle du désir. La partie sera gagnée lorsque le groupe aura débloqué la carte DÉSHABILLAGE G, les sous-vêtements.



FICHE 7: EXTRA-SCOLAIRE



Groupe
15



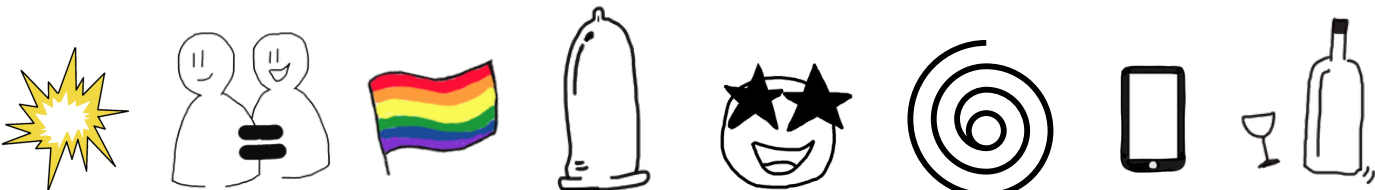
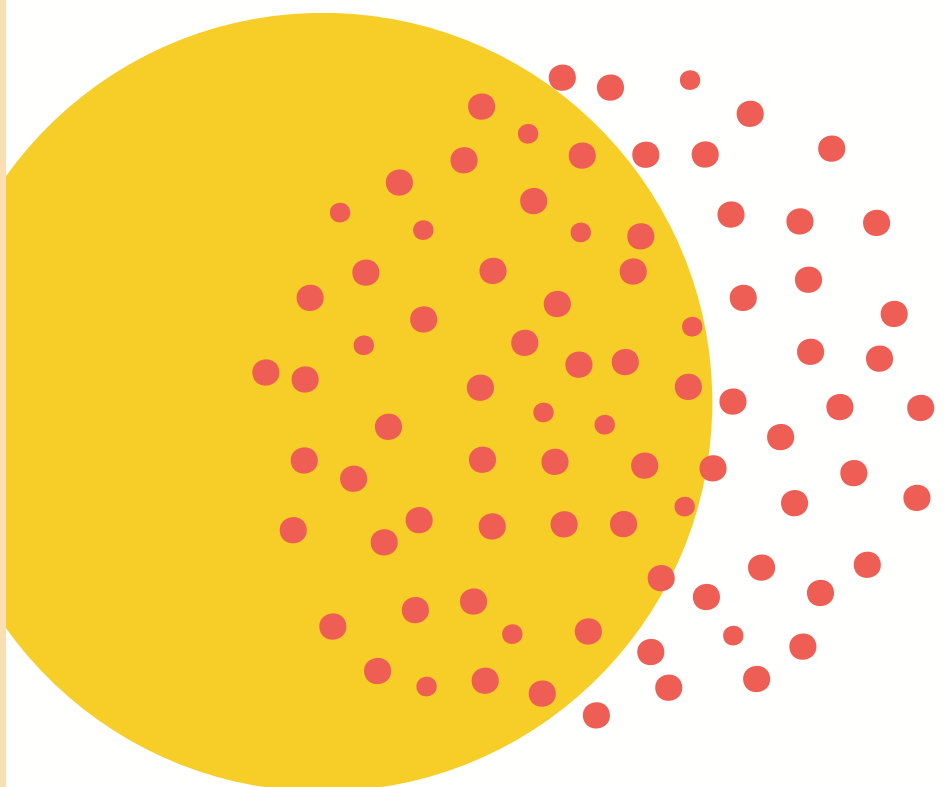
Durée
2H



Intervenant·es
1+

Que ce soit dans les lieux de vie des établissements scolaires, en centre de loisirs ou social, ou dans les établissements sociaux et médico-sociaux, votre contexte facilitera la prise de parole.

→ Vous pouvez exploiter le jeu-outil SéduQ dans son ensemble, et en fonction de vos objectifs particuliers à l'aide des différentes fiches thèmes.



FICHE 8: GROUPE AUTONOME



Groupe
15



Durée
2H

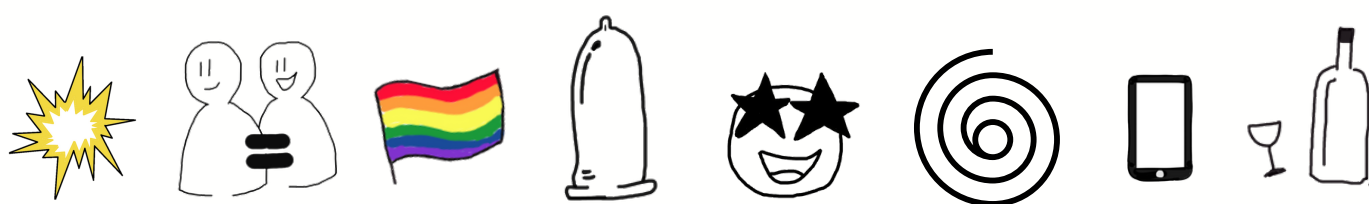


Intervenant·es
0

Le groupe peut jouer une partie sans intervenant. La parole sera dans ce cas plus libre, mais la séance plus pauvre en information et cadre.

→ Un ou une joueuse devra prendre le rôle de maître du jeu pour la distribution des cartes.

→ Notre vidéo des règles du jeu, disponible sur Youtube, et le "Dico du Q" du livret de règle pourront être utilisés.



FICHE 9 : CONSENTEMENT



INTÉRÊTS:

Prévenir les violences sexuelles
Intervention tant sur l'expression, le recueil et le respect du consentement
Ne demande pas d'adaptation spécifique, insiste ou amène certains échanges.

yes!

MÉTHODOLOGIE

Toute la partie de SéduQ sera rythmée par les choix du groupe. Chacun devra donner son point de vue, débattre, et se positionner en collectif.



POINTS D'ÉCHANGE

→ Exposer son avis sur ce thème, prendre en considération celui de l'autre à part égale, c'est déjà une question de consentement. **La dynamique de groupe est ici centrale.**

→ **Qu'est ce que le consentement ?** La volonté de s'engager dans un rapport sexuel pourrait-on dire. Cette volonté, ou refus, **peut s'exprimer tant par des mots que par des gestes** ou attitudes. Cela mérite d'être pensé, tant sur la façon de l'exprimer que sur celle de le recueillir ou le respecter.

→ Est-ce que la question du consentement ne se pose que dans la vie sexuelle ? Lorsqu'une norme sociale impose un contact physique ou autre, un bisou par exemple, est-ce que cela ne questionne pas aussi le consentement ?

SÉDUCTION ET CONSENTEMENT

Lors de l'étape "Sédu" votre objectif sera de faire évoluer votre relation. Evolution représentée par une succession de thermomètres de plus en plus remplis.

→ Pourquoi doit-on séduire l'autre avant une relation sexuelle ? Est-ce une étape préalable au consentement ? Y-a-t-il des méthodes de drague plus efficaces que d'autres ?

→ Chacun aura un avis là-dessus, mais nous serons certainement d'accord sur l'importance de l'empathie. Et **l'empathie** est une compétence importante pour repérer le consentement ou son absence chez l'autre, et le respecter.

PLAISIR PARTAGÉ ET CONSENTEMENT

Une partie de jeu SéduQ sera gagnée lorsque le groupe aura atteint le **"WAHOUI!!"**. Mais pour l'atteindre, ils devront être attentifs et s'adapter aux envies, choix, et ressentis du personnage dragué représenté par les échelles et la pioche. Les **+1** et **-1** de désir sont obtenus grâce aux cartes **ACTIONS**.

Seules les **ACTIONS** considérées comme étranges ou hors contexte écoperont d'un -1 (ex: cartes **fesses** + cartes **fesses**). La pioche rend le plaisir mécaniquement aléatoire, symboliquement exprimé par l'autre personnage

→ Rechercher le plaisir partagé avec sa ou son partenaire conduit à être à l'écoute de ses envies, choix, ressentis. Le consentement sera automatiquement pré-requis. **Parler du plaisir, c'est parler du consentement.**



Flashez le QR code
pour obtenir une vidéo
sur le consentement.



CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES:

Respect d'autrui
Respect des règles communes et de la loi
Exprimer ses envies, choix, ressentis et respecter ceux des autres

FICHE 10 : VIOLENCES SEXUELLES



INTÉRÊTS:

- Prévient les violences sexuelles, tant auprès de potentiels auteurs que de victimes
- Rend ludique et facilite le dialogue sur une thématique difficile
- Mécanique de jeu qui cadre les pratiques de violences de façon automatique
- Pense les pratiques de violences sexuelles dans le contexte réaliste et palpable des vécus des jeunes

Pour arriver aux situations de violences sexuelles, retirez les cartes 13 et 22 du paquet "Sédu" et retirez de la pioche Plaisir les 3 cartes +3, le +4 et les 5 cartes +1.

MÉTHODOLOGIE

POINTS D'ÉCHANGE

HARCÈLEMENT SEXUEL

- En début de partie "Sédu", vous aurez le choix entre 4 dialogues possibles. C'est le début des arbres (cartes 11, 12, 13, 14)
- Choisissez la carte 14 "Oui, t'as le plus beau cul des environs toi ! ça donne envie de le peloter." Vous rentrez dans l'arbre Harcèlement.
- Après la réponse du personnage dragué, vous avez le choix entre : s'excuser, ou insister. Dans les deux cas la partie s'arrêtera.
- Si vous choisissez la carte 16, "Ho, ça va. Fais pas ton-ta timide !", la carte "stop" n°18 viendra pour cadrer et expliquer le harcèlement sexuel.

Qu'est-ce que le harcèlement sexuel ?

- Le fait d'imposer à une personne, de façon répétée, des propos ou comportements à connotation sexuelle ou sexiste ; ou d'user de pression, de façon même non répétée, dans le but apparent d'obtenir un acte de nature sexuelle. (Art. 222-23 CP).
- Il s'agit d'un délit puni de 2 à 3 ans de prison.
- Quelle différence entre harcèlement et drague ?** Comme pour toute violence sexuelle, la différence, c'est le consentement !

AGRESSION SEXUELLE ET VIOL

Ces violences peuvent être rencontrées en deux endroits :

- Dans la pioche PLAISIR  une carte indique que le personnage souhaite arrêter la relation. L'agression sexuelle ou le viol interviendra si le groupe souhaite poursuivre la partie.
- Si, après plusieurs cartes PLAISIR négatives, le pion descend sur l'échelle du plaisir jusqu'au -1 où il est indiqué "Tu veux pas qu'on arrête ?" et "J'en ai plus vraiment envie...", le groupe sera invité à prendre la carte n°5. Il s'agit d'une carte "stop".

Qu'est-ce que l'agression sexuelle ou le viol ?

- Il s'agit d'actes à caractère sexuel commis par violence, contrainte, menace ou surprise.
- Le viol est un crime puni de 15 à 30 ans de prison (Art. 222-23/26 CP).
- L'agression sexuelle est un délit puni de 5 à 10 ans de prison (Art. 222-27/30 CP).
- C'est la présence d'un acte de pénétration qui différencie le viol de l'agression sexuelle.



FICHE 10 : VIOLENCES SEXUELLES



MÉTHODOLOGIE

POINTS D'ÉCHANGE

EXHIBITION SEXUELLE



- 1 Choisissez *l'arbre* SMS en sélectionnant la carte 11 "Super. Il faut que j'y aille là... tu m'envoies un sms ce soir ?".
- 2 Choisissez ensuite la carte 21 "Salut ! Tu pensais à moi ?".
- 3 Vous aurez ensuite la possibilité d'envoyer un Nude non sollicité (carte n°29).



Qu'est-ce que l'exhibition sexuelle ?

- Le fait d'imposer une exhibition sexuelle à une personne non consentante dans un lieu accessible aux regards du public. (Article 222-32 CP).
- Enregistrer, diffuser ou menacer de diffuser une photo/vidéo à caractère sexuel sans le consentement de la personne est puni de 2 ans de prison et 60 000 € d'amende (Art. 226-2-1 CP).

PROSTITUTION

Il vous faut atteindre *l'arbre* Cinéma.

- 1 Pour ça, choisissez *l'arbre* Timide grâce à la carte n°13 au début de la partie "Oui, est-ce que je peux te parler".
- 2 Il vous faudra réussir cet *arbre* pour passer au suivant. Deux choix sont éliminatoires :
 - la n°104 "Sérieux !? J'avais peur que tu m'envoies bouler vu ton caractère".
 - la n°100 "Heu...".

Ne prenez donc pas ces cartes.

- 3 Arrivé à *l'arbre* Cinéma, choisissez la carte n°108 "Une comédie romantique, ça te tente ?".
- 4 Vous pourrez ensuite proposer au personnage, par sous-entendu, de se prostituer.



En fonction des choix du groupe (et d'intervention des cartes stop), la partie peut s'arrêter à l'étape Séduction. Elle sera dans ce cas plus courte.

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES:

Respect d'autrui
Connaissance et respect des règles communes et de la loi



FICHE 11 : CORPS ET PLAISIR-DÉSIR



INTÉRÊTS:

Répondre aux questions très concrètes des jeunes
Permet de donner de l'information scientifique sur le corps humain de façon ludique et vulgarisée



MÉTHODOLOGIE

POINTS D'ÉCHANGE

CONNAISSANCE DU CORPS

Pour atteindre le **"WAHOUU!"** de plaisir, le groupe devra additionner des cartes **CORPS** et réaliser des **ACTIONS**.

Ces cartes seront débloquentes au fur et à mesure de la partie "Q".

Il vous sera possible d'utiliser les cartes :

➔ Objectif de toute relation sexuelle : le plaisir. Comment ? Voilà la question qui les taraude !

Comment la connaissance de son corps et de celui de l'autre influent sur le plaisir ?

➔ Les corps féminins et masculins sont aujourd'hui pensés comme opposés. Pourtant, **physiquement, nous ne sommes pas si différents**. Le groupe sera marqué d'apprendre que la taille du clitoris est semblable au pénis, et que lui aussi peut être en érection !

PLAISIR PARTAGÉ ET CONSENTEMENT

Dans l'étape "Q", chaque carte **ACTION** vous fera monter soit

- ➔ sur l'échelle du désir
- ➔ sur l'échelle du plaisir

Cela dépend de la partie du **CORPS**, plus ou moins érogène, utilisée dans l'addition. Toutes ces cartes :

- Penis/Vagin
- Clitoris/Gland
- Vulves/Testicules
- Anus/Point P

additionnées entre elles ou avec :

- Main
- Bouche

débloquent des points de **PLAISIR**.

Attention, n'oubliez pas le préservatif ou lubrifiant si nécessaire!

Toutes les autres cartes débloquent des points de désir.

➔ Quelle est la différence entre le plaisir et le désir ?

Qu'est-ce que, physiquement, une **zone érogène** ?

Pourquoi tous les individus n'ont pas les mêmes sensibilités ?

Comment ça ces zones ne sont pas des boutons on/off du plaisir ?

Si vous le souhaitez, des cartes corps peuvent être retirées du paquet. Retirez les cartes 20, 113, 180. Utilisez seulement l'échelle du désir. La partie sera gagnée lorsque le groupe aura débloquent la carte déshabillage 9.

PLAISIR = ? DÉSIR

Pour une intervention spécifique, commencez la partie à la carte 137 du paquet "Sédu", vous n'utilisez que l'étape "Q".

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES:

Biologie du plaisir

Connaître le fonctionnement des organes génitaux et reproduction de l'humain

Exprimer ses envies, choix, ressentis et être à l'écoute de ceux des autres

Exprimer et réguler ses émotions et sentiments



FICHE 12 : ÉGALITÉ FEMMES-HOMMES DANS L'INTIME



INTÉRÊTS:

Promeut l'égalité entre les femmes et les hommes dans l'intime et lutte contre le sexisme (Circ. du 22 janvier 2015)

Tire profit des échanges entre les filles et garçons du groupe

Ne demande pas d'adaptation spécifique, insiste ou amène certains débats

MÉTHODOLOGIE

Toute la partie de SéduQ sera rythmée par les choix du groupe. Chaque personne devra donner son point de vue, débattre, et se positionner en collectif.



SÉDUCTION GENRÉE

En début de partie, le groupe doit choisir un personnage qui représentera le groupe, et un personnage qu'ils devront draguer. À chaque fois, ils auront le choix entre quatre personnages, correspondant à des genres différents.

FOCUS SUR LE PLAISIR MASCULIN

Dans l'étape "Q", le groupe devra choisir quelles **ACTIONS** réaliser pour monter sur l'échelle du désir et du **PLAISIR**.



CORPS FÉMININ

Pour atteindre le **"WAHOUU!"** de plaisir, le groupe devra additionner des cartes **CORPS**.

Ces cartes seront débloquentes au fur et à mesure de la partie "Q".

POINTS D'ÉCHANGE

→ Lors de nos nombreuses parties de SéduQ, nous l'avons noté : les garçons parlent et se positionnent plus que les filles. Dans la partie comme dans la vie, **l'espace de parole doit être rééquilibré** pour que tout le monde puisse s'exprimer sur ses envies, choix, et ressentis.

→ Les façons de séduire sont-elles différentes en fonction du sexe ou du genre ? Si nous sommes fille ou garçon, les jugements sur nos techniques de drague seront souvent très différentes. Du Don Juan à la fille facile, sommes-nous tous égaux dans la séduction ?

→ Aujourd'hui **les pratiques courantes favorisent le plaisir masculin** (début d'un rapport sexuel : érection masculine, fin d'un rapport sexuel : éjaculation). Présenter les pratiques comme un champ de possibles, et donner l'opportunité à toutes et à tous de s'exprimer sur ce point, permettra peut-être de se questionner sur ces normes.

→ Nos **connaissances du corps** féminin et masculin ne sont pas égales. Exemple: Une fille de 15 ans sur 4 ne sait pas qu'elle a un clitoris.

→ Chaque personne a des exigences différentes vis-à-vis de son propre corps, mais aussi sur celui de l'autre. **Épilation, taille et forme de poitrine ou d'organes génitaux, poids, etc. Peut-on l'imposer à son ou sa partenaire ?**

CONTRACEPTION

Les symboles contraception sur les cartes **ACTIONS** permettent de se rendre compte des différentes manières de se protéger en fonction des pratiques. Tout cela pour éviter les comportements à risques (IST et/ou grossesse non-désirée)

→ **Est-ce à la fille ou au garçon que revient la responsabilité de la contraception ?** Du préservatif à la pilule, en passant par l'IVG (Art. L2212-1 du CSP) peut-être est-il important que tous se posent la question.



COMPÉTENCES:

Respect d'autrui

Respect des règles communes et de la loi

Capacité de réflexion sur les normes et ses préjugés





INTÉRÊTS:

Promeut une santé sexuelle inclusive
Amorce une réflexion sur ses propres envies et choix
Prévient les LGBTphobie (homophobie, biphobie, transphobie, lesbophobie), et leurs discriminations

MÉTHODOLOGIE

POINTS D'ÉCHANGE



IDENTITÉ

Moment-clé de cette thématique : le choix des personnages.

En début de partie, le groupe doit choisir un personnage qui représentera le groupe, et un personnage qu'ils devront draguer. À chaque fois, ils auront le choix entre quatre personnages qui peuvent correspondre à des stéréotypes différents.



Pour insister sur cette thématique, choisissez plutôt des personnages qui ont des identités de genre et orientation sexuelles différentes du groupe.

Pourquoi pas choisir le personnage de Max dont le genre n'est pas clairement défini, jouer avec deux personnage du même genre, ou établir en début de partie que l'un d'eux est transgenre ?

→ Le groupe optera soit pour des personnages qui leur ressemblent, soit pour des personnages très différents de leur propre identité.

→ Quelle différence entre:

- **le sexe** : biologique, les organes génitaux
- **le genre** : le sentiment d'appartenance au genre féminin, masculin, ni l'un ni l'autre, ou les deux.
- et **l'orientation sexuelle** : l'attrance pour tel ou tel type de personne (et tout est possible).

Qu'est-ce qui ici relève du désir, du choix, ou de l'identité ? Finalement, cela dépend de chacun.

→ Lesbienne, Gay, Bisexuel.le, Transgenre, Queer, Questionning, Intersexe, Pansexuel, Two-spirited, Asexuel, Alliés. Parler de la communauté LGBT+ c'est d'abord dire que **d'autres possibles existent**, et augmenter la liberté de chacun. **LGBTphobie : en parler, c'est lutter contre.**



PRATIQUES ET NORMES

Chaque carte **ACTION** correspond à une pratique sexuelle.

Pour gagner des points de désir et de **PLAISIR**, aucune pratique n'est plus efficace qu'une autre.



Dans le jeu, comme dans la vie, le désir-plaisir dépend des envies de chacun et de la relation en cours.

→ **Les pratiques sexuelles ou les façons de séduire sont-elles différentes** en fonction de son sexe, son genre, ou son orientation sexuelle ?

→ Pratiques sexuelles "normales" ou "anormales", plus ou moins efficaces, étapes obligatoires... Présenter les pratiques comme un champ de possibles les ramènera toutes sur un **même niveau de valeur**.

→ Comprendre permet de sortir du rejet. Parler du plaisir permet de comprendre les pratiques d'autrui

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES:

Capacité de réflexion sur les normes et sur ses préjugés
Connaissance et respect des règles communes et de la loi
Respect d'autrui



- Prévenir les Infections Sexuellement Transmissibles et grossesses non-désirées
- Ancre l'intervention dans les réalités des jeunes et leurs pratiques
- Précise la posologie des contraceptions contre les IST
- Permet de donner des informations scientifiques sur les IST de façon ludique et vulgarisée
- Présente la contraception comme une étape incontournable, sans que celle-ci soit au centre de l'intervention

POINTS D'ÉCHANGE

PRÉSERVATIF ET LUBRIFIANT

3 À la fin de l'arbre contraception, lorsqu'une action nécessite un objet, les petits symboles correspondants seront affichés sur le haut de la carte ACTION

→ Ici, c'est l'occasion de faire le point sur les divers **moyens de contraception**, leur efficacité, et leur utilisation (Loi n°2004-806)

Flashez le code pour obtenir le tableau comparatif des moyens contraceptifs ainsi que leur efficacité



➔ Outre la prévention des IST, la prévention des grossesses non-désirées nécessite aussi une **connaissance du cycle menstruel**. Tomber enceinte pendant les règles est-ce possible ? C'est peut-être aussi le moment d'évoquer les protections périodiques.

➔ Les lubrifiants souffrent d'une image négative. Pourtant les soucis de **lubrification** naturelle sont fréquents et multi-causales.

CONTRACEPTION VS PRATIQUES SEXUELLES

1 Les symboles **préservatif, digue buccale et lubrifiant**, se retrouvent sur les cartes **ACTIONS**.
Pour certaines actions, l'une, l'autre, ou tous les symboles seront dessinées.



Le préservatif n'est **jamais optionnel** lorsque les **ACTIONS** impliquent les cartes **CORPS** :

- Pénis/vagin
- Clitoris/gland
- Vulve/testicules,
- Anus



3 Si le lubrifiant est facultative dans la plupart des pratiques (même s'il est recommandé), il est obligatoire pour les pénétrations anales. C'est pour cela que le symbole est entouré en **rouge**.



➔ La contraception pour la prévention contre les IST offre 3 possibilités : **le préservatif externe** (dit masculin), **interne** (dit féminin), et **la digue buccale**. Le type de contraception doit être adapté à la pratique, et changé si nécessaire. Parler pratique, permet une réponse plus concrète. Chaque IST n'a pas le même risque de transmission en fonction des pratiques.

LEGENDE		Pénétration vaginale	Pénétration anale	Fellation	Cunnilingus	Anulingus	Caresse Sexuelle
 <i>Risque avec du sang</i>							
 <i>Risque élevé</i>							
 <i>Risque moyen</i>							
 <i>Risque faible</i>							
VIH/SIDA							
HÉPATHITE A							
HÉPATHITE B							
HÉPATHITE C							
SYPHILIS							
HERPÈS GÉNITAL							
PAPILLOMAVIRUS							
CHLAMYDIA							
GONORRHÉE							

➔ Les dépistages sont anonymes, gratuits et conseillés!

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES:

Étudier les Infections Sexuellement Transmissibles et contraceptions

Connaître les risques liés à la sexualité

Connaître le fonctionnement des organes génitaux et reproduction de l'humain



FICHE 15 : ALCOOL, DROGUE ET SEXUALITÉ



INTÉRÊTS:

Prévenir les violences sexuelles

Responsabiliser les jeunes dans leurs pratique de consommation



MÉTHODOLOGIE



POINTS D'ÉCHANGE

ALCOOL ET SEXUALITÉ

1 Il vous faut atteindre l'**arbre Jardin public**. Pour ça, choisissez l'**arbre SMS** grâce à la carte n°11 en début de partie "Super. Faut que j'y aille là... Tu m'envoies un SMS ce soir ?".

2 Il vous faudra réussir cet **arbre** pour passer au suivant. Deux choix sont éliminatoires : la n°29 "Moi aussi !" et la n°25 "C'est con" Ne prenez donc pas ces cartes.

3 Arrivé à l'**arbre Jardin public**, le groupe a la possibilité de choisir, ou non, de boire une bière. Si vous optez pour la carte n°33 "Tu sais, j'adore passer du temps avec toi. J'ai apporté l'apéro, une bière, ça te dit ?" vous aurez ensuite le choix entre:

- Boire une bière chacun (carte n°42)
- Boire un pack et être ivre (carte n°43).

Un symbole vous indique l'ivresse. (6) Dans ce dernier cas, une carte "stop" interviendra.

DROGUES ET SEXUALITÉ



Il vous faut atteindre l'**arbre Soirée**. Pour ça choisissez l'**arbre SMS** grâce à la carte n°11 au début de la partie "Super. Faut que j'y aille là... Tu m'envoies un SMS ce soir ?". Il vous faudra réussir cet arbre pour passer au suivant.

Deux choix sont éliminatoires: la n°29 "Moi aussi !" et la n°25 "C'est con". Ne prenez donc pas ces cartes.

Arrivé à l'**arbre Jardin public**, il vous faudra aussi le réussir pour passer au suivant.

Deux choix sont éliminatoires : la n°43 "C'est vrai ! Tu es tellement beau·belle que j'ai envie de t'embrasser !" et la n°36 "De toute façon vous me faites tous·tes tourner la tête !" Ne prenez donc pas ces cartes.

Arrivé à l'**arbre Soirée**, le groupe va avoir la possibilité de proposer un joint (n°55), ou d'accepter cette même offre (n°49).

Auquel cas, cela conduira à deux situations possibles : soit les personnages remettront leur relation à plus tard, soit ils souhaiteront avoir une relation sexuelle et la carte "stop" n° 56 interviendra.

→ Bien que déconseillée, d'autant plus auprès des mineur·es, la consommation d'alcool chez les jeunes est une réalité. Il est important d'en comprendre les motivations, comme l'effet désinhibant qui facilite la drague pour certain·e.

→ L'état d'ivresse constitue un facteur de risque statistique important de **violences** subies ou agies. Cependant, il ne s'agit pas d'une cause nécessaire.

→ Pénalement, la consommation d'alcool préalable à un acte violent est une circonstance aggravante. En état d'ivresse, un individu n'est plus en mesure d'exprimer son **consentement éclairé**. La notion de limite ou degré est centrale.

→ La consommation d'alcool a des **conséquences directes sur le corps**. Si plusieurs rapportent une sensibilité plus importante pendant le sexe, les troubles de l'érection ou de la sécheresse vaginale sont courants.

→ **La consommation de drogue illicite est puni** d'un an de prison et de 3750€ d'amende (Art. L3421-1 du CSP). Cette sanction peut être réduite à une amende forfaitaire de 200€ pour les adultes hors cas de récidive (Art. 495-17/25 CPP).

→ Comme l'alcool, la consommation de drogues est un facteur de risque statistique important de **violence**, pose la question du **consentement éclairé**, et a des **conséquences sur le corps**.



En fonction des choix du groupe - intervention des cartes stop - la partie peut s'arrêter à l'étape "Sédu". Dans ce cas, elle dure environ 30 minutes.

Pour une intervention spécifique sur l'alcool, drogue, et sexualité, retirez les cartes n°12, 13, et 14 du paquet "Sédu".

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES:

Prendre conscience des risques engendrés par ces substances

Être responsable de ses propres engagements



FICHE 16: INFLUENCER LA PARTIE



Favorise une régulation des échanges entre pairs



Répond aux problématiques des jeunes



Parole des joueur.euse.s plus libre

INTÉRÊTS



Traite les problématiques spécifiques, préalablement repérées



Régule les échanges en fonction de vos objectifs d'intervention



Appuie certaines thématiques choisies



Cadre et adapte l'intervention à votre contexte

INTÉRÊTS

Une partie de SéduQ peut se jouer de plusieurs façons. Vous pouvez laissez libre cours aux choix du groupe. Cela permettra de **faire émerger les échanges et débats** qui correspondent le plus à leur **réalité** du moment.

Ici, la ou le pro peut simplement gérer la **distribution des cartes**. Par votre présence, et le lieu dans lequel vous vous trouvez, vous représentez en soit le cadre institutionnel. Cadre qui permettra, dans une certaine mesure, une régulation naturelle.



Nous vous conseillons ici d'**intervenir** seulement pour appuyer certains échanges que vous trouverez pertinents. Sans influencer ou imposer une thématique - ce qui biaiserait cette posture - vous favorisez alors les débats ; objectif premier de la partie.

Bien-sûr, en cas d'écart au cadre (règle de vie de groupe, violence verbale, évocation d'une situation personnelle...) ou à la bonne tenue des échanges (monopolisation de la parole par un ou plusieurs joueurs.euses, mise à l'écart d'un individu...) vous pourrez intervenir pour que la séance soit bénéfique pour tout le monde.

Si vous souhaitez construire votre intervention pour appuyer sur une thématique spécifique, ou si vous avez des contraintes particulières, il vous faudra peut-être **influencer**, voir manipuler la partie.

Pour utiliser et s'orienter dans les différents *arbres* de possibles, vous pouvez:



L'annoncer clairement en présentant le thème de la séance



Orienter la partie en donnant votre avis favorable aux cartes qui vous arrangent



Donner raison au groupe qui opte pour les choix de cartes souhaitées

Des consignes pratiques vous sont données dans les fiches Thèmes et Interventions.

Cela dit, pour préserver la jouabilité, il vous faudra peut-être ruser pour que cette influence soit aussi subtile que possible.

Dans le cas contraire le groupe pourrait dénoncer la tricherie - pour la bonne cause ! - ce qui parasiterait les échanges.

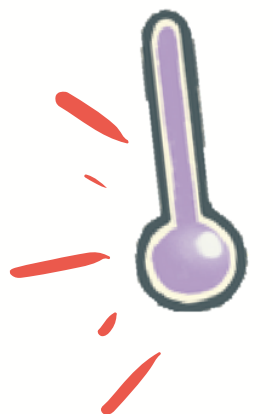
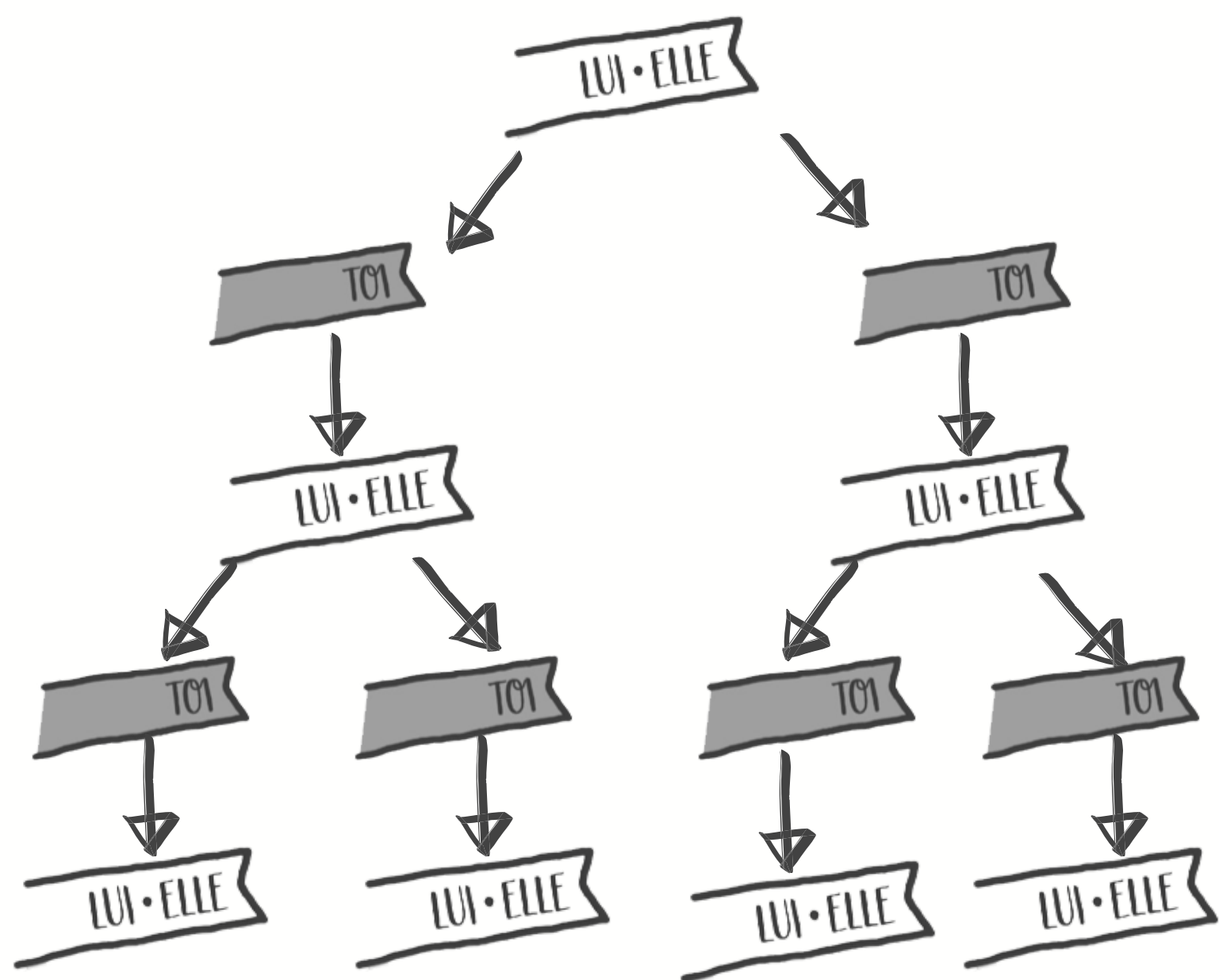
FICHE 17: MÉCANIQUE DU JEU: LES ARBRES

Chacune des situations de séduction correspond à une série de dialogues appelée ici *arbre*.

Ces séries de dialogues sont des arbres pondérés. Le groupe a à chaque tour plusieurs possibilités de discours; le personnage dragué leur répondra automatiquement en fonction du discours choisi.

✓ Si l'*arbre* est réussi, le groupe passe à l'arbre suivant : le thermomètre se remplit, vous changerez de lieu et vous irez à l'arbre du niveau supérieur à droite. ➡

✗ Si l'*arbre* est raté, le groupe ira à l'arbre inférieur : vous descendrez d'un niveau vers la droite. ➡



Q

CHEZ LUI.ELLE



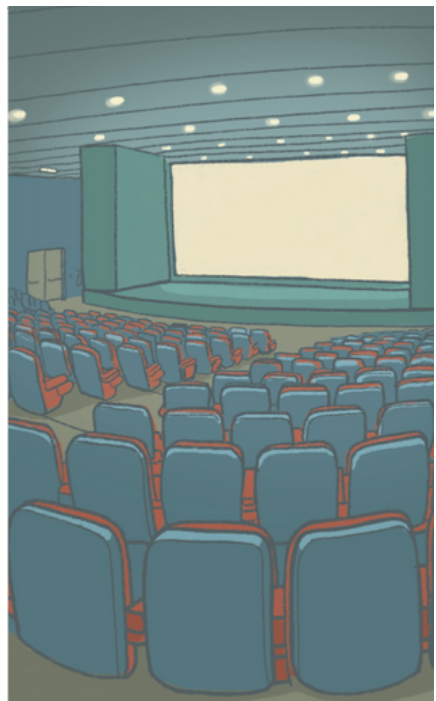
CHEZ MOI



SOIRÉE



CINÉMA



JARDIN PUBLIC



ANGLAIS



SMS



HUMOUR



TIMIDE



HARCÈLEMENT



SALUT

FICHE 18: PUBLIC EN SITUATION DE HANDICAP

SéduQ est un jeu-outil pour tous et toutes, il est donc adapté à la majorité des jeunes en situation de handicap. Quelques adaptations peuvent toutefois être nécessaires en fonction des situations particulières.

SEXUALITÉ ET HANDICAP

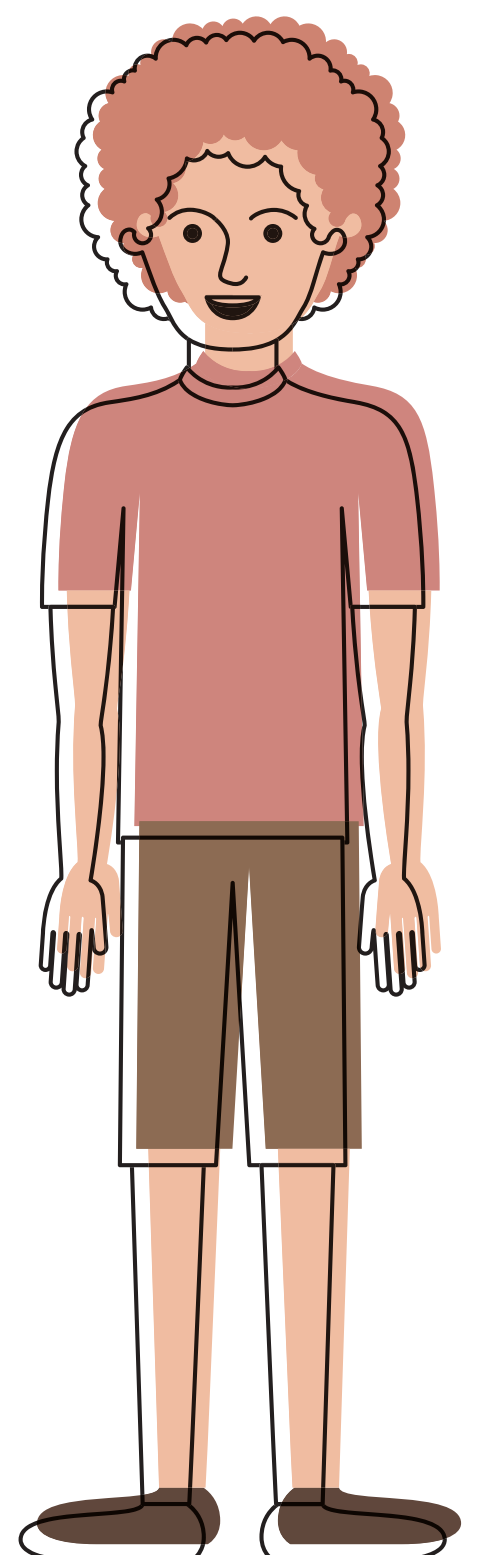
Quelque soit le handicap, il influe sur la sexualité : influences sur les rencontres et la drague, sur le corps et les pratiques, sur l'expression de ses envies ou de son consentement... En fonction des situations individuelles du groupe, la partie est l'occasion d'exprimer et d'échanger sur tous les niveaux de cette influence dans la vie affective et sexuelle.

LECTURE ET EXPRESSION ORALE

Les cartes du jeu contiennent beaucoup de textes à lire. Dans le cas où votre public a des difficultés de lecture ou de compréhension, lisez à haute voix chacune des cartes. Et n'hésitez pas à y mettre le ton ! L'expression orale est aussi en jeu dans les échanges et les débats entre le groupe. Pensez à vous adapter au rythme et au vocabulaire de chacun·e et à partager la parole en fonction.

REPRÉSENTATION DU CORPS

Se repérer sur le corps humain peut être une difficulté. Les cartes Corps mettant en scène séparément les éléments du corps humain, n'hésitez pas à associer le jeu SéduQ à des plans du corps - représentant les différents genres.



À VOUS DE JOUER!

NUMÉROS ET TCHATS À TRANSMETTRE:

Mon copain me parle mal
et/ou est violent
39 19

Fil Santé jeune:
08 00 84 08 00

Tout va bien, mais j'aimerais
quelques infos:
www.chatbot-questions-sexe.fr/

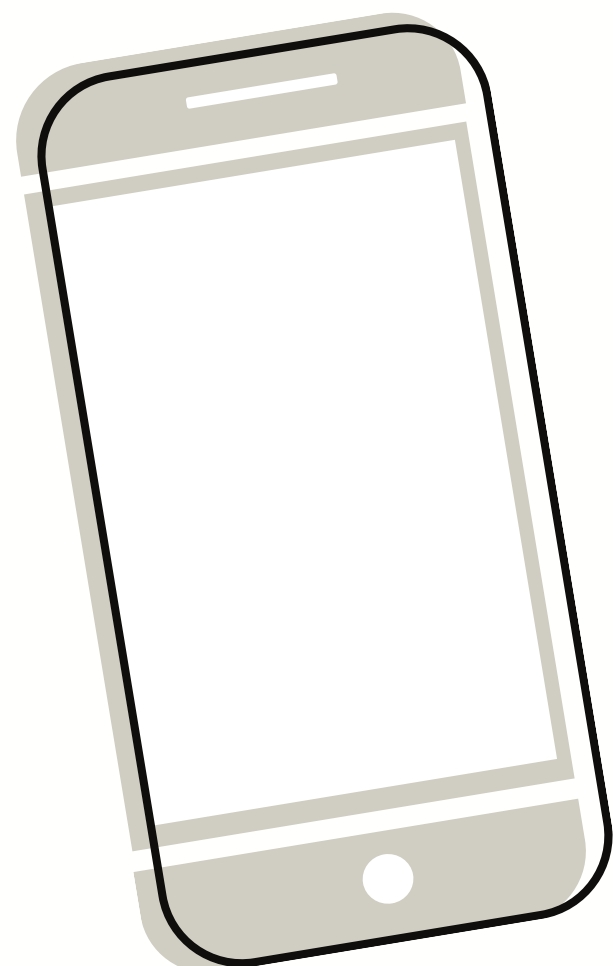
Je suis LGBT+, et je subis des violences
www.sos-homophobie.org/chat

J'ai eu un rapport non-protégé:
Sida info service: **08 00 84 08 00**

On m'a obligé à avoir un rapport sexuel:
Viol Femmes Informations:
08 00 05 95 95

Je suis mineur.e, et je subis des
violences/ j'ai connaissance de
violences qu'a subies un mineur:
119

Je suis enceinte, mais je ne veux pas le
garder: Aide Avortement:
08 00 08 11 11



POUR ALLER PLUS LOIN

➤ Nos formations sur SéduQ

Un ou une expert·e Réseau Desclic intervient pour former votre équipe sur deux jours.

JOUR 1 : MAÎTRISEZ VOTRE JEU

- Atouts et utilisations de la **ludopédagogie**
- Avoir une action réelle sur le **comportement** de mon public
- Mettre en place **facilement** mon outil ludopédagogique
- Adapter mon outil à mon public, mes objectifs, et mon **contexte d'intervention**

JOUR 2 : MAÎTRISEZ SA THÉMATIQUE

- Connaître les **enjeux** et transmettre les **bonnes informations**
- Disposer de toutes les clefs pour aborder un sujet difficile, et **savoir réagir** face à une situation problématique
- Penser ma pratique pour répondre aux objectifs de mon public
- Repérer les **outils et acteurs mobilisables** sur mon territoire

➤ Nos animations sur SéduQ

Création d'une co-animation d'un atelier de prévention et de sensibilisation grâce à l'outil SéduQ



UN OUTIL LUDOPÉDAGOGIQUE

- Favorise la prise de parole
- Fait vivre une expérience impactante
- Ancré dans les préoccupations des publics



UN OU UNE AMBASSADRICE DÉSCCLIC

- Organise et anime l'atelier
- Maîtrise l'outil ludopédagogique
- Transmet de l'information sur la thématique abordée



VOUS, ACTEUR DE TERRAIN

- Relation de confiance et de proximité
- Disponible pour recueillir et penser les propos et actions de vos publics



Retrouvez toutes nos informations sur www.editions-desclic.fr