



GUIDE D'INTERVENTION

À destination des professionnels

Maîtrise de l'outil SéduQ

Fiches méthodologiques

Ressources pédagogiques par thème

Stratégies d'adaptation à votre contexte



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 et les genres.



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 adolescent.e.s et jeunes adultes, SéduQ est également un outil d'intervention pour les professionnel.le.s à leur contact! Enseignants, infirmières, travailleurs sociaux, professionnels de l'éducation et de la santé : SéduQ est fait pour vous !

Être à l'aise et savoir manipuler l'outil est primordial. Pour que l'outil 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
Desclic.*

Flashez le code pour la visionner!

FORMEZ-VOUS!

NOUS VOUS PROPOSONS
AUSSI NOS **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"5-7

FICHES D'INTERVENTION PAR CONTEXTE

FICHE 1: DEMI-GROUPE8

FICHE 5: TEMPS LIMITÉ9

FICHE 2: CLASSE ENTIÈRE8

FICHE 6: PRÉ-ADOLESCENTS9

FICHE 3: COURS DE SVT8

FICHE 7: EXTRA-SCOLAIRE9

FICHE 4: ENTRETIEN INDIVIDUEL8

FICHE 8: GROUPE AUTONOME9

FICHES D'INTERVENTION PAR THÈME



FICHE 9: CONSENTEMENT10



FICHE 10: VIOLENCES SEXUELLES11-12



FICHE 11: CORPS ET PLAISIR-DÉSIR13



FICHE 12: ÉGALITÉ FEMMES-HOMMES DANS L'INTIME14



FICHE 13: ORIENTATION SEXUELLE ET IDENTITÉ DE GENRE15



FICHE 14: CONTRACEPTION ET IST16



FICHE 15: ALCOOL, DROGUE ET SEXUALITÉ17

SÉDU'BONUS

FICHE 16: INFLUENCER LA PARTIE18

FICHE 17: MÉCANIQUE DU JEU: LES ARBRES19

FICHE 18: PUBLIC EN SITUATION DE HANDICAP20

I. RÈGLES GÉNÉRALES DU JEU



Joueur.euses
1 À 15



Durée
1H



Professionnel.le.s
AVEC



Professionnel.le.s
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 les joueur.euse.s pourront passer à l'étape suivante.

2

Sédu



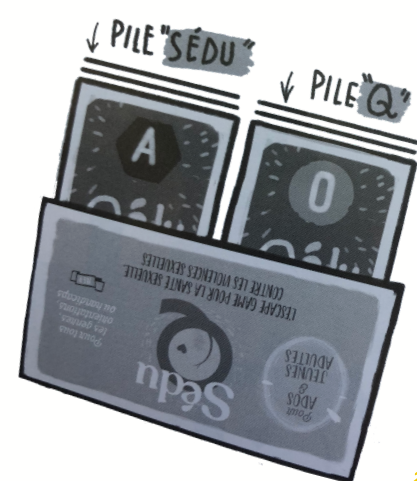
"Q"

Une fois les personnages séduits, les joueur.euse.s pourront utiliser le paquet "Q" et passer à l'action ! Ici, ils devront faire les meilleurs choix pour une **vie affective et sexuelle positive** ; consentie et sans risque d'IST ou de grossesse non désirée.

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

Lorsqu'ils auront atteint le **"WAHOUI!"** les joueur.euse.s auront gagné la partie. Avant de commencer à jouer...

- ✓ Dépliez votre plateau de jeu et placez les 2 pions sur les cases "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 qu'un.e professionnel.le ait ce statut afin de réguler les débats, préciser les échanges et guider le jeu selon les thématiques à aborder.



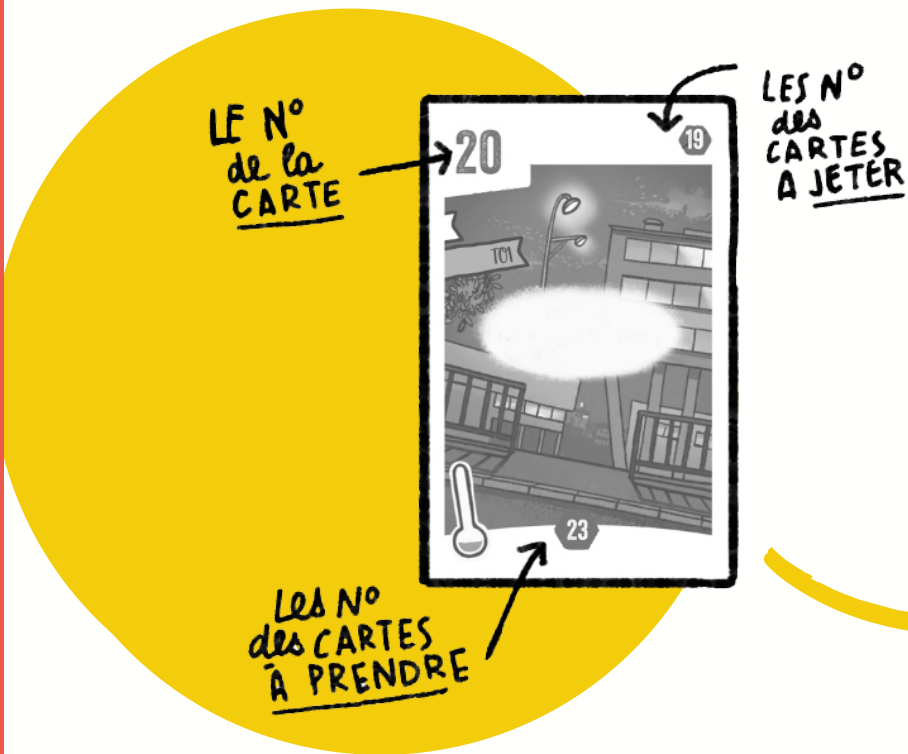
Attention! Tous les numéros ne sont pas présents, et c'est normal !

Le groupe de jeunes peut jouer seul, ce ne sera pas les mêmes enjeux.

ÉTAPE 1 : LA PARTIE SÉDU(CTION)



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



Grâce à ces numéros, les cartes s'enchaînent mécaniquement en fonction des choix des joueur.euse.s 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.

N'oubliez pas de jeter les cartes 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.

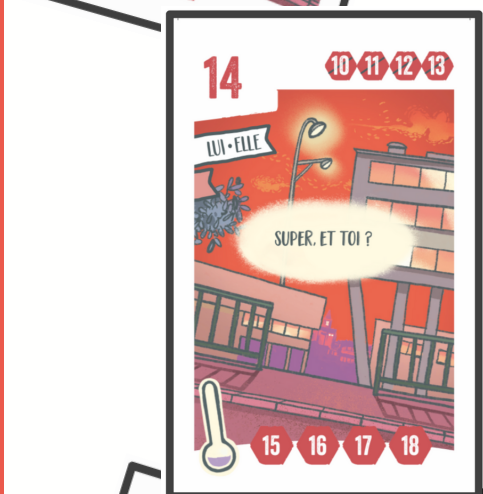
Dans ce paquet, vous trouverez plusieurs types de cartes:



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



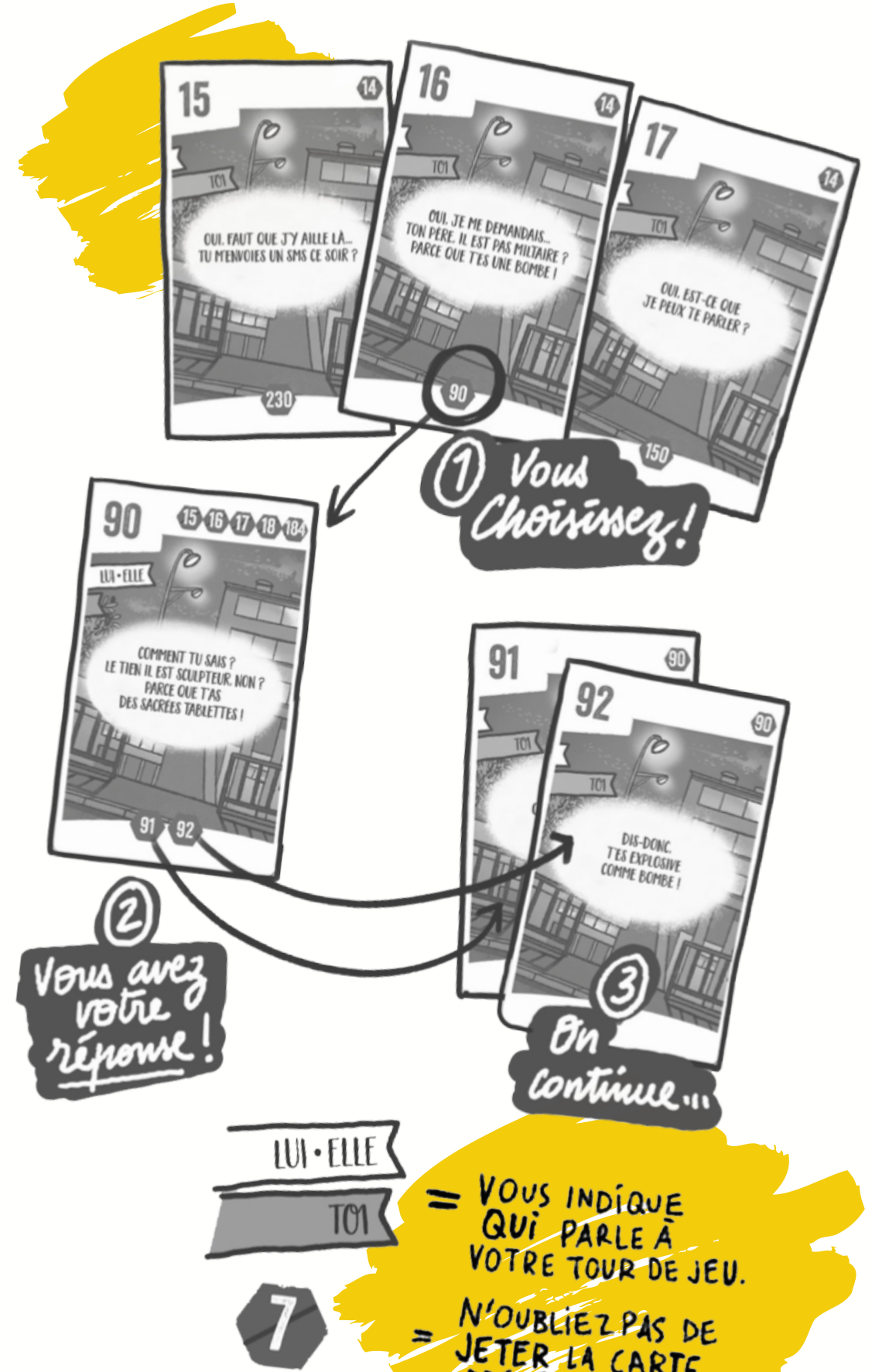
Les cartes Dialogue du personnage que les joueur.euse.s incarnent. À chaque tour, vous aurez au moins 2 possibilités de phrases à dire au personnage que vous souhaitez séduire.



Les cartes Dialogue du personnage dragué (sa réponse donc). Elles apparaissent de façon automatique en fonction de ce que les joueur.euse.s 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 les joueur.euse.s n'ont 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 incarne un personnage ?

NON! L'ensemble du groupe est un seul et même personnage! Qui va tenter de draguer un seul et même autre personnage.

Chaque choix de dialogue est l'occasion d'un échange, voire d'un débat, entre les joueur.euse.s. Ils devront réfléchir collectivement sur la meilleure option - d'après eux - pour séduire !

ÉTAPE 1 : LA PARTIE SÉDU(CTION)



En fonction des choix de dialogue que feront les joueur.euse.s, vous rencontrerez plusieurs situations, représentées par différents lieux :

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

Chacune de ces situations correspond à une série de dialogues appelé 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 des joueur.euse.s 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"

Les joueur.euse.s ont réussi à séduire le personnage dans cette situation

Si l'*arbre* est réussi, les joueur.euse.s passent à l'*arbre* suivant : 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  de  à 



"RATÉ"

Les joueur.euse.s n'ont pas réussi à séduire le personnage dans cette situation

Si l'*arbre* est raté, les joueur.euse.s iront à l'*arbre* inférieur : vous descendez d'un niveau vers la droite. →

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

Si les joueur.euse.s s'engagent dans l'*arbre* Harcèlement, le jeu SéduQ s'arrête automatiquement grâce à une carte "Stop"

? **Si les joueur.euse.s ratent l'*arbre* "Soirée", 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 ils.elles ratent 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 ou chez elle.lui, soirée), vous aurez accès à la carte 202 : les joueur.euse.s ont 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)

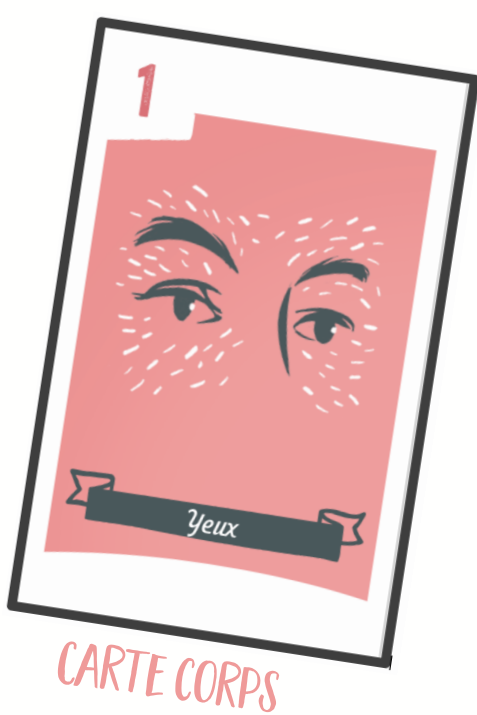
ÉTAPE 2 : L'ACTION "Q"



Les joueur.euse.s ont réussi à séduire le.la partenaire!
La carte 202 du paquet "Sédu", vous indique de changer de paquet et les cartes à piocher. En l'occurrence, il s'agit de la carte 1 et 3 du paquet "Q".

Avez-vous remarqué? Les logos des cartes à piocher sont différents !

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



CARTE CORPS



CARTE ACTION



CARTE OBJET



CARTE DÉSHABILLAGE

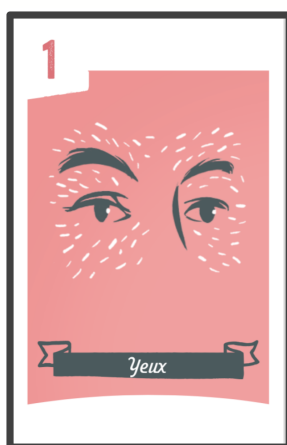


CARTE PLAISIR

Ces différentes cartes **s'additionnent**.

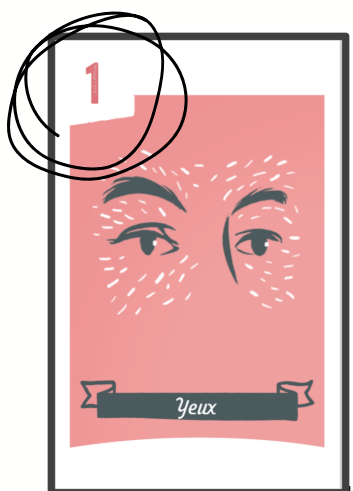
Additionnez deux cartes **CORPS** pour réaliser une action. Pour cela, additionnez le numéro des cartes **CORPS** que les joueur.euse.s souhaitent, et prenez la carte du numéro obtenu dans le paquet "Q", c'est une carte **ACTION**.

En début de partie, comme indiqué sur la carte 202, vous avez accès aux cartes 1 et 3.



*Cartes de départ
(carte 1 et carte 3)*

Vous pouvez donc réaliser les additions suivantes:



+



+

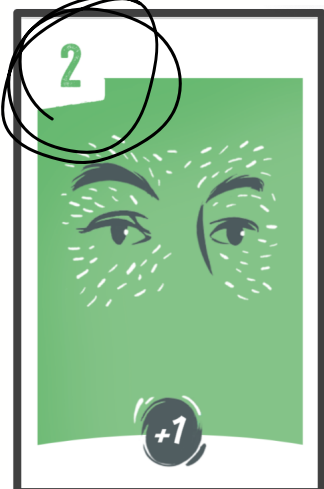


+



*Les 3 additions
possibles*

=



=



=



*Résultats
possibles*



*Gardez la carte 202
à vos côtés pendant
la partie. Elle vous
indiquera le code
couleur des cartes et
leurs associations
possibles.*

ÉTAPE 2 : L'ACTION "Q"

Ces additions **CORPS** + **CORPS** = **ACTION** vous permettront de gagner des points de désir.

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



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

Toutes les combinaisons sont possibles !

? Sur certaines cartes actions, il n'y a aucun nouveau numéro de carte à prendre, que faire?

C'est en multipliant les **ACTIONS** que vous obtiendrez toutes les cartes **CORPS** ! Après, n'oubliez pas de réaliser une nouvelle addition.

? Je dois monter d'un niveau sur l'échelle du désir, mais ce niveau ne possède pas de lettre, que faire?

En effet, tous les niveaux ne permettent pas de débloquent une carte **DÉSHABILLAGE**. Ces niveaux sans lettre sont tout de même à franchir sur l'échelle. Il vous faudra gagner de nouveaux points de désir pour débloquent de nouvelles cartes.

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

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



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

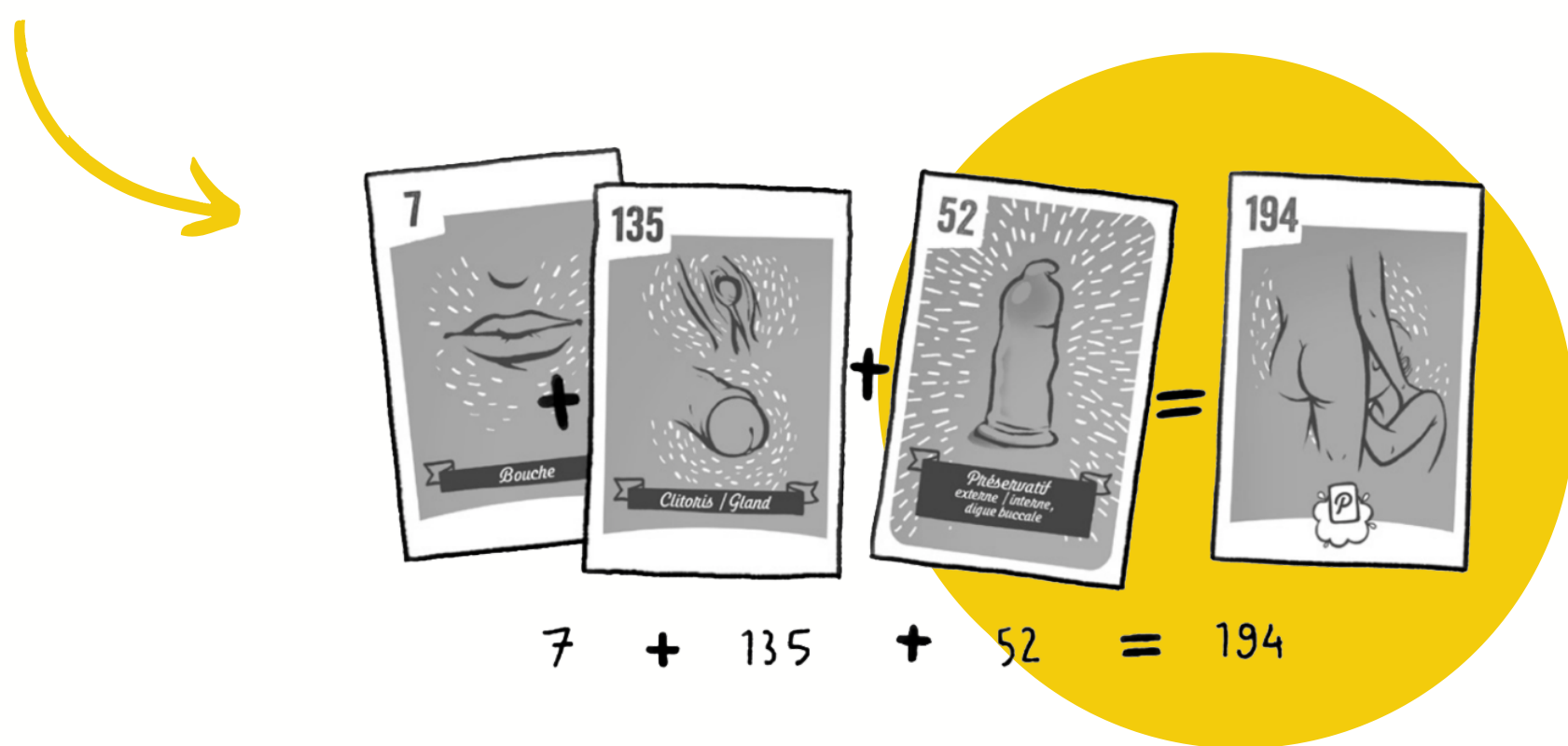
ÉTAPE 2 : L'ACTION "Q"

? Et la contraception dans tout ça ?

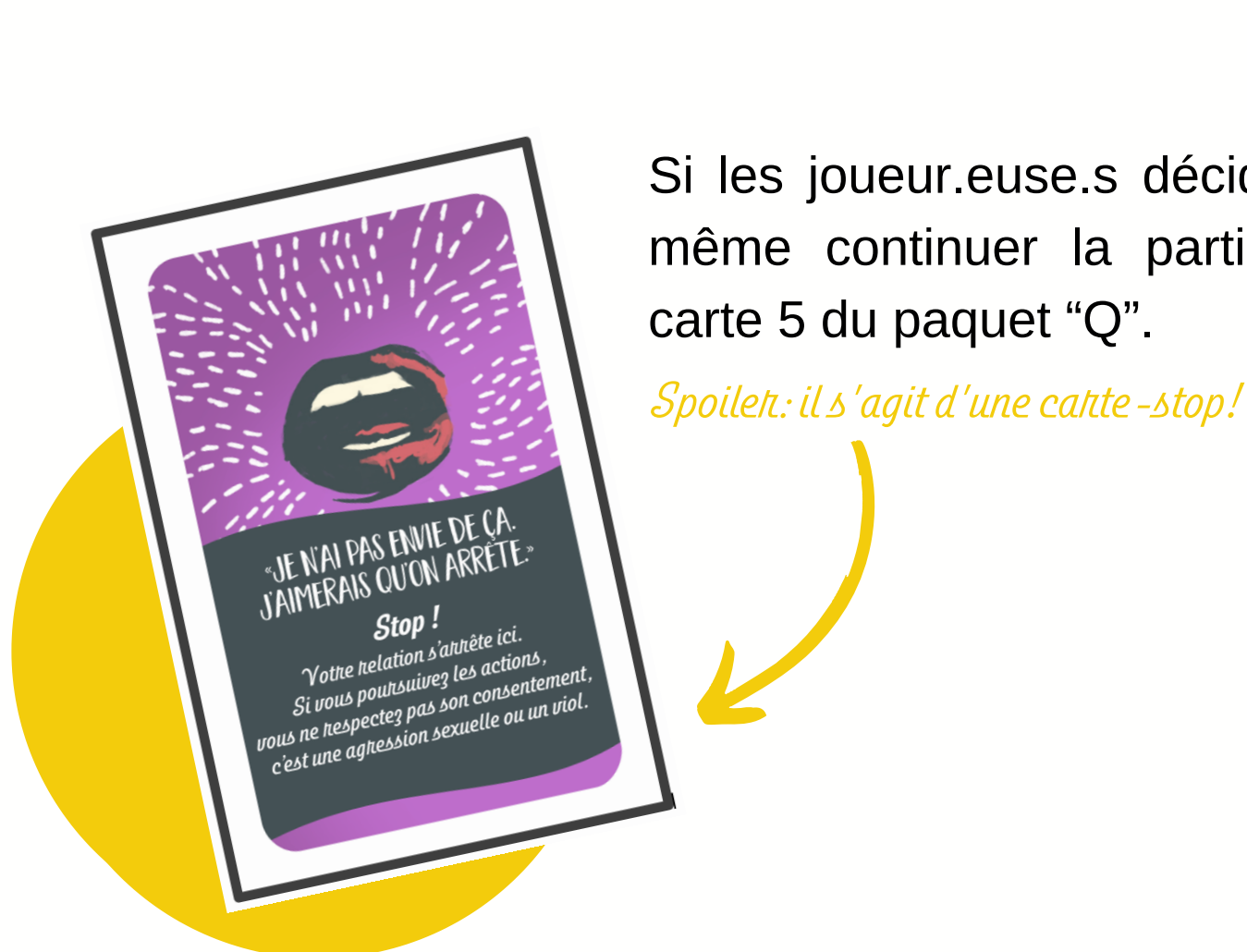
Lorsque vous débloquentez la carte **DÉSHABILLAGE** E, vous pourrez récupérer deux cartes objets :



Ces cartes s'additionnent avec les deux cartes **CORPS** choisies pour protéger les personnages pendant l'action.



Sur chacune des échelles, plaisir ou désir, vous trouverez une case **-1**. Si les joueur.euse.s l'atteignent, le personnage dragué dit : "Tu veux pas qu'on arrête?" "J'en ai plus vraiment envie..."



Si les joueur.euse.s décident tout de même continuer la partie, prenez la carte 5 du paquet "Q".

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



Lorsque les joueur.euse.s atteignent 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

Joueur.euse.s
15

Durée
2H

Intervenant.e.s
2+

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.e.s, répartissez vous dans chacun des groupes.



FICHE 2: CLASSE ENTIÈRE

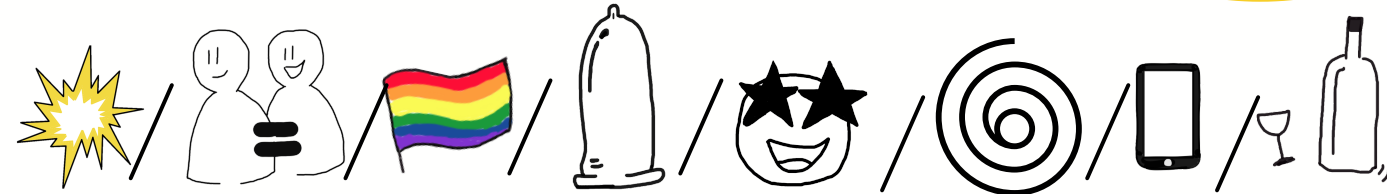
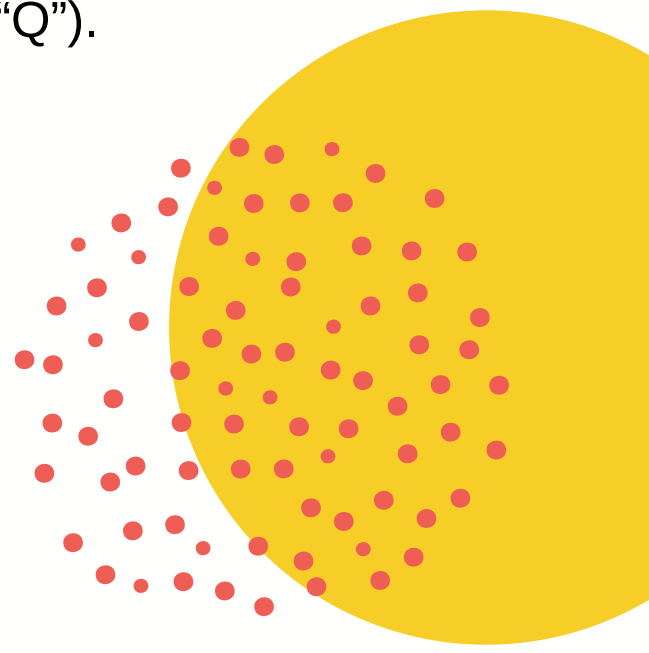
Joueur.euse.s
30

Durée
1H

Intervenant.e.s
1

Le nombre important de joueur.euse.s rendra difficile la possibilité d'échanges ou de débats. Les cartes seront aussi moins visibles par tous.tes.

- Si possible, installez le groupe autour d'une table ou d'un point central. Cela facilitera les échanges et permettra aux joueur.euse.s 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

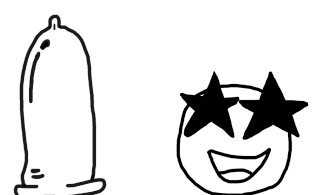
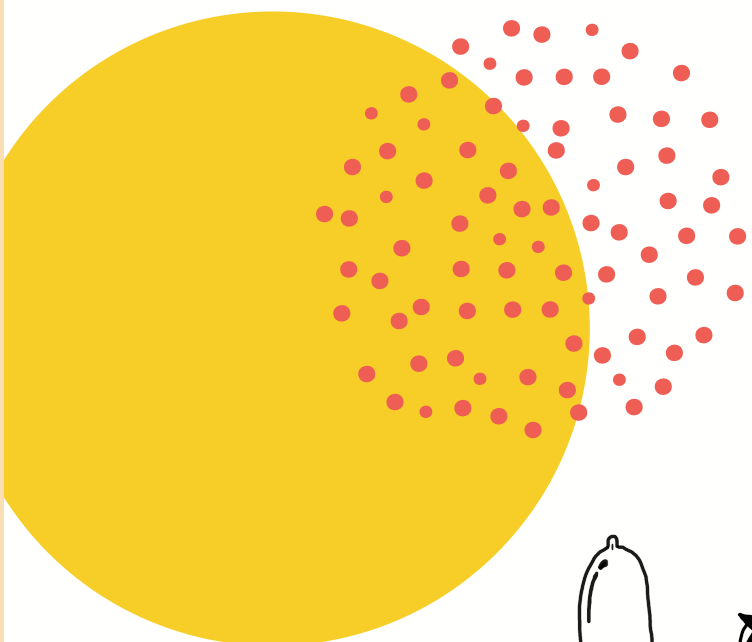
Joueur.euse.s
15 À 30

Durée
1H

Intervenant.e.s
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°202 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

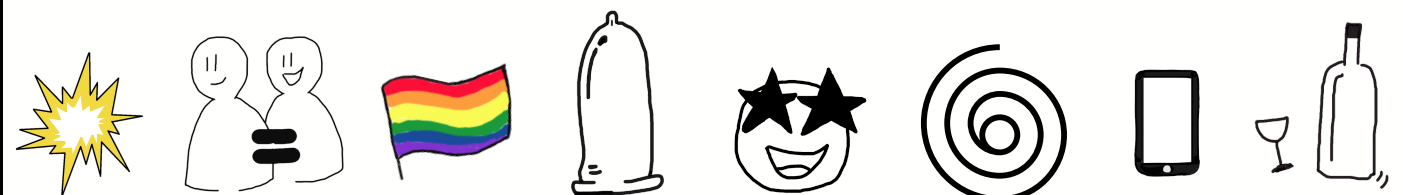
Joueur.euse.s
1

Durée
40 MIN

Intervenant.e.s
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 seul.e. 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. de la 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


Joueur.euse.s
15


Durée
2H

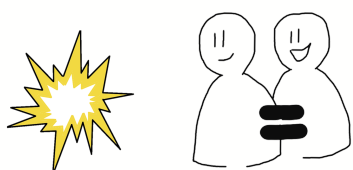

Intervenant.e.s
2+

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.

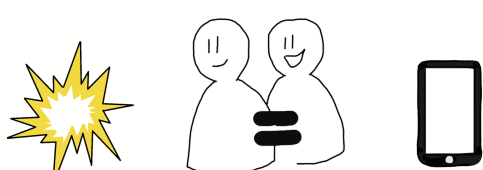
→ Pour n'utiliser que la partie "Sédu" : commencez la partie normalement, mais arrêtez vous à la carte 202 : "Wahouu!! Il.elle. est séduit.e et vous avez envie l'un de l'autre"

→ Pour n'utiliser que la partie "Q" : commencez la partie à la carte 202 du paquet "Sédu", et n'utilisez ensuite que le paquet "Q" jusqu'au "WAHOOU!!"

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-ADOLESCENTS


Joueur.euse.s
15


Durée
1H


Intervenant.e.s
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 202 : "Wahouu!! Il.elle. est séduit.e et vous avez envie l'un de l'autre"

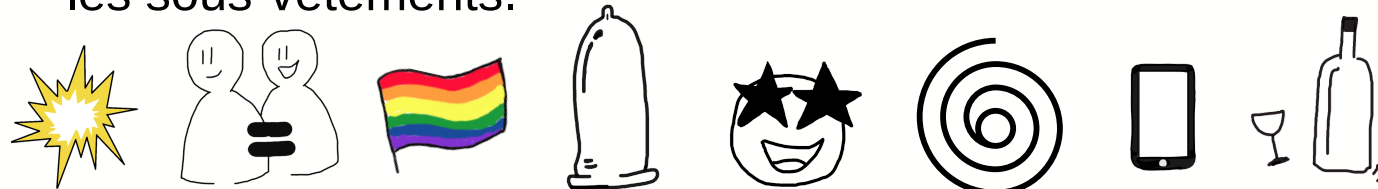



Joueur.euse.s
15


Durée
2H


Intervenant.e.s
1+

→ Enlevez des parties du corps du paquet "Q": les cartes 30, 122, 135, 168 et 251. Utilisez seulement l'échelle du désir. La partie sera gagnée lorsque les joueur.euse.s auront débloqués la carte DÉSHABILLAGE E, les sous-vêtements.



FICHE 7: EXTRA-SCOLAIRE

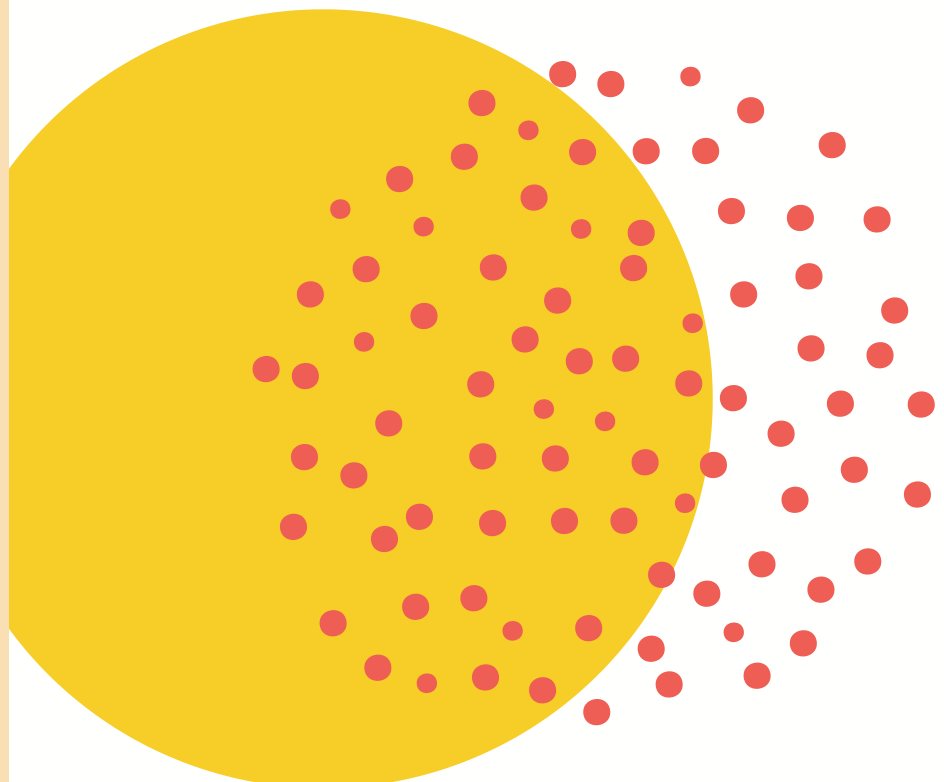

Joueur.euse.s
15


Durée
2H


Intervenant.e.s
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


Joueur.euse.s
15

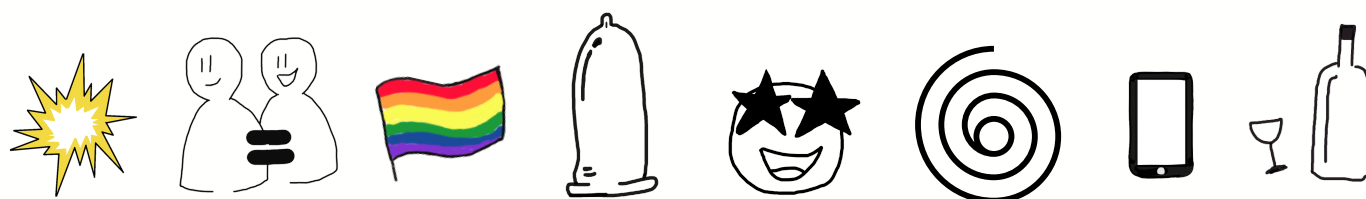

Durée
2H


Intervenant.e.s
0

Les joueur.euse.s peuvent jouer une partie sans intervenant. La parole sera dans ce cas plus libre, mais la séance plus pauvre en information et cadre.

→ L'un.e des joueur.euse.s 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 des joueur.euse.s. 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 les joueur.euse.s auront atteint le "WAHOUUI!". 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 "PLAISIR" . Les  et  de désir sont obtenus grâce aux cartes **ACTIONS**. Seule 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 son.sa 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 attirer aux situations de violences sexuelles, retirez les cartes 17 et 32 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 15,16,17,18)
- Choisissez la carte 18 "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 : vous excuser, ou insister. Dans les deux cas la partie s'arrêtera.
- Si vous choisissez la carte 20, "Ho, ça va. Fais pas ton.ta timide !", la carte "stop" n°24 viendra pour cadrer et expliquer le harcèlement sexuel.



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 les joueur.euse.s souhaitent 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...", les joueur.euse.s seront invité.e.s à prendre la carte n°5. Il s'agit d'une carte "stop".



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 !

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 15 "Oui, faut que j'y aille là... tu m'envoies un sms ce soir ?".
- 2 Choisissez ensuite la carte 31 "Salut ! Tu pensais à moi ?".
- 3 Vous aurez ensuite la possibilité d'envoyer un Nude non sollicité (carte n°39).



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°17 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°159 "Sérieux !? J'avais peur que tu m'envoies bouler vu ton caractère".
 - la n°155 "Heu...".

Ne prenez donc pas ces cartes.

- 3 Arrivé à *l'arbre* Cinéma, choisissez la carte n°170 "Une comédie romantique, ça te tente ?".
- 4 Vous pourrez ensuite proposer au personnage, par sous-entendu, de se prostituer.

Qu'est-ce que la prostitution ?

- Il s'agit d'actes sexuels réalisés en échange de contrepartie de quelque nature que ce soit.
- La prostitution n'est pas condamnée. En revanche tout client de la prostitution sera condamné de 1500€ d'amende à 7 ans de prison et 100 000€ d'amende.



En fonction des choix des joueur.euse.s (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 "WAHOUI!" de plaisir, les joueur.euse.s devront additionner des cartes **CORPS** et réaliser des **ACTIONS**.

Ces cartes seront débloquées 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**. Les joueur.euse.s seront marqué.es 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
- Langue

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 30, 122, 251. Utilisez seulement l'échelle du désir. La partie sera gagnée lorsque les joueur.euse.s auront débloqués la carte déshabillage E.

PLAISIR = ? = DÉSIR

Pour une intervention spécifique, commencez la partie à la carte 202 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 des joueur.euse.s. Chacun.e devra donner son point de vue, débattre, et se positionner en collectif.



SÉDUCTION GENRÉE

En début de partie, les joueur.euse.s doivent 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", les joueur.euse.s devront choisir quelles **ACTIONS** réaliser pour monter sur l'échelle du désir et du **PLAISIR**.



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 chacun.e 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.

CORPS FÉMININ

Pour atteindre le **"WAHOUI"** de plaisir, les joueur.euse.s devront additionner des cartes **CORPS**.



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

→ 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.

→ Chacun.e 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 cartes **OBJETS**, **Préservatif et Lubrifiant**, s'additionnent avec les cartes **CORPS** pour faire des **ACTIONS** sans risque d'IST ou de 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 l'homophobie, la LGBTphobie, et leurs discriminations

MÉTHODOLOGIE

POINTS D'ÉCHANGE

IDENTITÉ

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

En début de partie, les joueur.euse.s doivent 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 des joueur.euse.s. Pourquoi pas choisir le personnage de Max, qui est intersexe, jouer avec deux personnage du même sexe, ou établir en début de partie que l'un d'eux est transsexuel ?

→ Les joueur.euse.s opteront 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, Transsexuel.le, Trangenre, 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, homophobie : 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 ramenera 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





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°15 en début de partie "Oui, 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°39 "Moi aussi !" et la n°35 "C'est con" Ne prenez donc pas ces cartes.

3 Arrivé à l'**arbre Jardin public**, les joueur.euse.s ont la possibilité de choisir, ou non, de boire une bière. Si vous optez pour la carte n°50 "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°59)
- Boire un pack et être ivre (carte n°60).

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°15 au début de la partie "Oui, 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°39 "Moi aussi !" et la n°35 "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°60 "C'est vrai ! Tu es tellement beau.belle que j'ai envie de t'embrasser !" et la n°53 "Vous me faites tous.tes tourner la tête !" Ne prenez donc pas ces cartes.

Arrivé à l'**arbre Soirée**, les joueur.euse.s vont avoir la possibilité de proposer un joint (n°79), ou d'accepter cette même offre (n°73).

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° 81 interviendra.

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

→ L'état d'ivresse constitue un facteur de risque statistique important de **violences** subies ou agies, mais 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 direct 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 des joueur.euse.s - intervention des cartes

stop - la partie peut s'arrêter à l'étape "Sédu". Dans ce cas, elle durera environ 30 minutes.

Pour une intervention spécifique sur l'alcool, drogue, et sexualité, retirez les cartes n°16, 17, et 18 du paquet "Sédu".

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES:

Prendre conscience des risques engendrés par ces substances

□□Etre 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 des joueur.euse.s Cela permettra de **faire émerger les échanges et débats** qui correspondent le plus à leur **réalité** du moment.

Ici, le.la professionnel.le 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 joueur.euse.s, mise à l'écart d'un individu...) vous pourrez intervenir pour que la séance soit bénéfique pour tous.tes.

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 aux joueur.euse.s qui optent 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 user pour que cette influence soit aussi subtile que possible.

Dans le cas contraire les joueur.euse.s pourraient dénoncer la tricherie - pour la bonne cause ! - ce qui parasiterait les échanges.

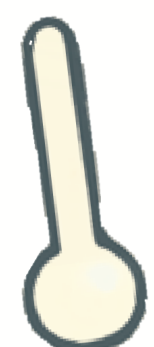
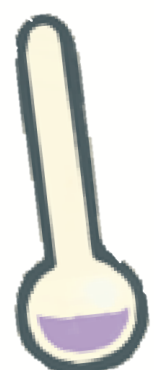
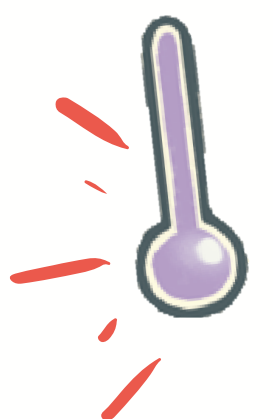
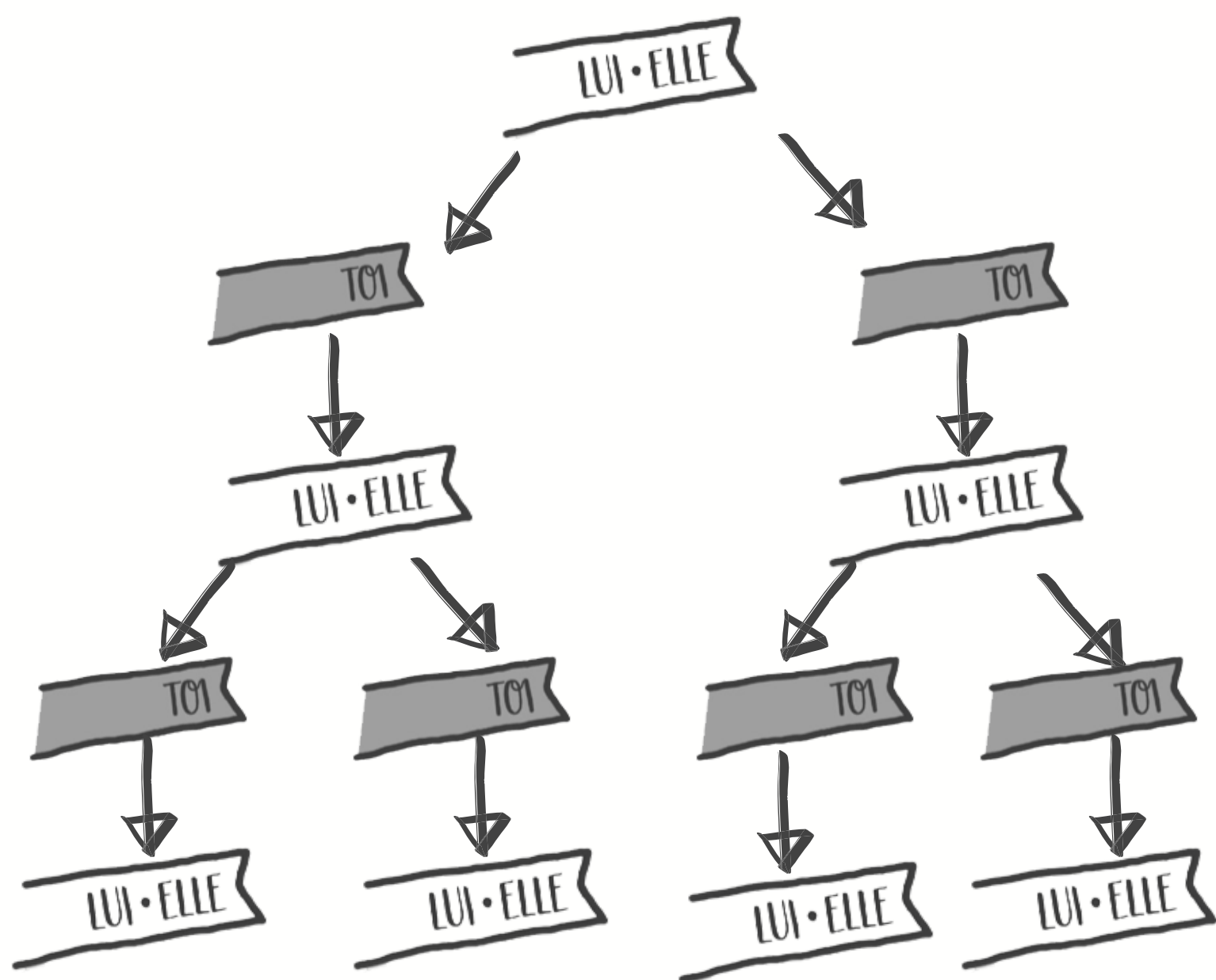
FICHE 17: MÉCANIQUE DU JEU: LES ARBRES

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

Ces séries de dialogues sont des arbres pondérés. Les joueur.euse.s ont à chaque tour 2 possibilités de discours; le personnage dragué leur répondra automatiquement en fonction du discours choisi.

✓ Si l'arbre est réussi, les joueur.euse.s passent 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, les joueur.euse.s iront à l'arbre inférieur: vous descendez d'un niveau vers la droite.



Q

CHEZ LUI.ELLE	CHEZ MOI	SOIRÉE
CINÉMA	JARDIN PUBLIC	ANGLAIS
SMS	HUMOUR	TIMIDE
	SALUT	



HARCÈLEMENT



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

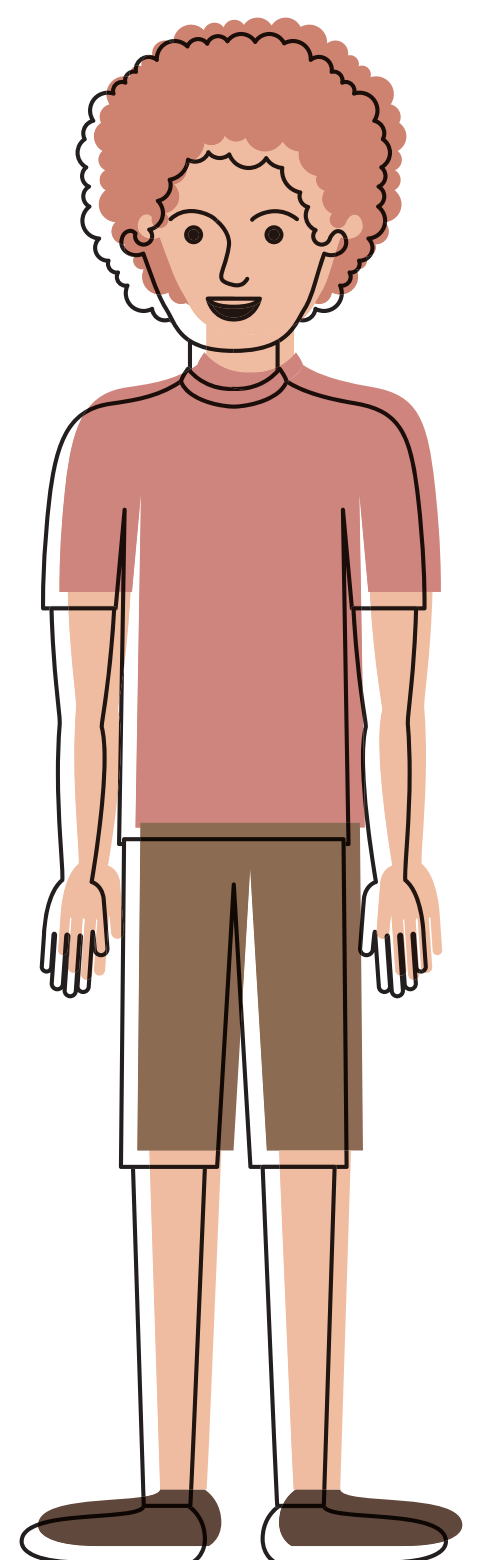
Quelque soit le handicap, il influe sur la sexualité: influences sur les rencontres et la drague, sur le corps et les pratiques, sur l'expression de ses envies ou de son consentement... En fonction des situations individuelles des joueur.euse.s, la partie est l'occasion d'exprimer et d'échanger sur tous 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 les joueur.euse.s. 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/

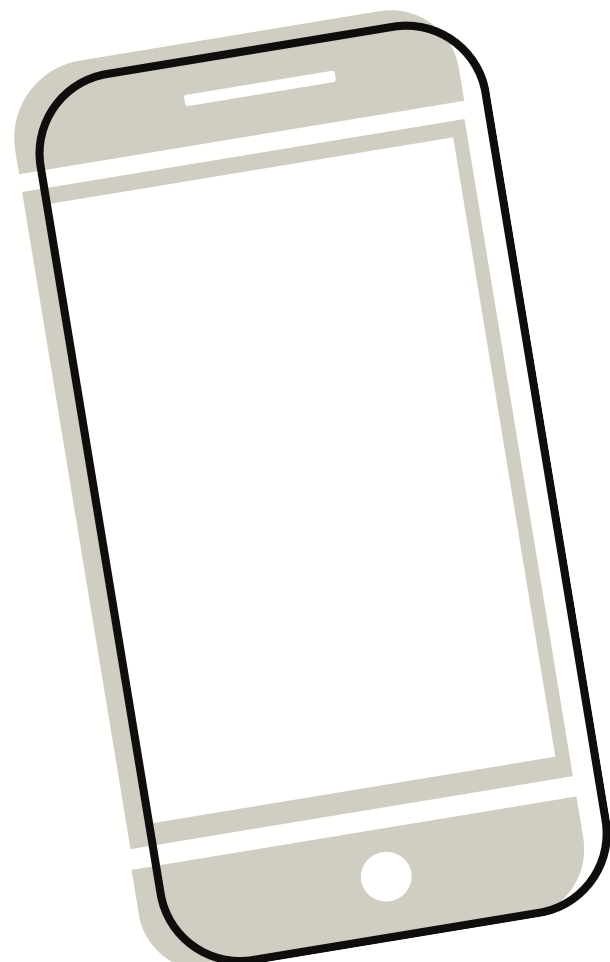
Je suis LGBT+, et je subis des violences
www.sos-homophobie.org/chat

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





NOS FORMATIONS

MODULE COMPLET (1+2)

Aborder la santé sexuelle avec l'outil SéduQ

Enjeux pour la structure

- S'inscrire dans la stratégie nationale de santé sexuelle
- Elargir les possibilités d'actions de prévention contre les violences sexuelles et de promotion pour la santé sexuelle.

Enjeux pour les professionnels

- Acquérir un socle de compétences pour construire son intervention en santé sexuelle
- Expérimenter un outil ressource

LE + CONSEILLÉ

MODULE 1

Formation focalisée sur la prise en main du jeu SéduQ

- Penser son **positionnement** professionnel
- Découverte de la **mécanique du jeu SéduQ** et des adaptations possibles de l'outil
- **1 journée** : 7h de formation

MODULE 2

Formation focalisée sur la santé sexuelle et ses enjeux

- Socle de connaissances sur les thématiques de **santé sexuelle** et **violences sexuelles**
- Regard sur sa pratique
- **1 journée** : 7h de formation

MODALITÉS

- En structure
- 10 stagiaires maximum
- Pour tout professionnel au contact d'adolescents, jeunes adultes, ou public spécifique
- 500€ HT par jour + frais de transport

✉ contact@editions-desclic.fr



Pour retrouver tous nos conseils, outils pratiques et lectures complémentaires, rendez-vous sur:

WWW.EDITIONS-DESCCLIC.FR

Réalisé par l'équipe Déscllic **LÉA COURTÉ** - Autrice et graphiste

LAURA MARIE - Graphiste

ALIXE MOUJEARD - Autrice