

Tuberculo-Goose



Guide d'Animation

MULLER Stéphanie

CLAT67

2018

Présentation Générale



1-Pourquoi et à qui s'adresse ce jeu ?

Ce jeu a été pensé afin de réaliser des séances d'éducation à la santé et d'information sur le thème de la Tuberculose auprès d'un public en situation de précarité.

Maïs il peut également s'adresser à tout public.

2-Objectifs de ces séances :

- Transmettre des connaissances
- Travailler sur des idées reçues et développer un esprit critique
- Sensibiliser sur l'importance de la prévention, de la contagiosité et du traitement
- Faire acquérir des compétences permettant une bonne prise en charge aussi bien dans le dépistage que dans le traitement

3-Les thèmes abordés :

- Informations générales sur la maladie de la Tuberculose
- Les modes de transmission
- Le dépistage
- Les traitements
- La prévention





Fiche Descriptive du jeu





Le jeu comprend :

- 1 plateau de jeu
- 16 cartes  «questions»
- 16 cartes  «Idées Reçues»
- 4 pions de couleur
- 1 dé

Règles du jeu :

- Nombre de joueurs : de 2 à 16 joueurs
Possibilité de jouer en individuel ou de former des équipes de 4 joueurs maximum.
- Chaque joueur lance le dé une fois. Le chiffre le plus grand commence la partie.
On tourne dans le sens d'une aiguille d'une montre
- Lorsque le joueur tombe sur une case 
Il pioche une carte de la couleur correspondante  et doit répondre à une question de connaissance sur la Tuberculose
→ S'il répond correctement, il avance d'une case puis arrête de jouer sans prendre en compte l'action de cette nouvelle case
→ S'il ne répond pas correctement, il recule d'une case sans prendre en compte l'action de cette case
- Lorsque le joueur tombe sur une case 
Il pioche une carte de la couleur correspondante  et doit répondre à une affirmation sur «des idées reçues»
→ Après avoir donné son avis, le joueur ne doit ni avancer, ni reculer

- Lorsque le joueur tombe sur la case «Bacille dans sa bulle» 
Il passe son tour

- Lorsque le joueur tombe sur la case 
Il avance de deux cases et attend le tour suivant pour rejouer

- Lorsqu'il tombe sur la case 
Il recule de 2 cases et attend le tour suivant pour rejouer



Après le passage de chaque joueur, le premier joueur relance le dé et la partie continue.

- La partie se termine lorsque tous les joueurs arrivent sur la case Arrivée.
Le vainqueur est le premier à être sur cette case.
Pour pouvoir se placer sur la case arrivée, le joueur doit faire le chiffre correspondant aux nombre de cases restantes.
Si le chiffre est supérieur, le joueur doit avancer puis reculer son pion.
Au bout de trois tentatives, si le joueur n'obtient toujours pas le chiffre attendu, il se mettra automatiquement sur la case arrivée

Rôle de l'animateur :

- Enoncer clairement les règles du jeu
- Aider à la constitution des équipes
- Veiller au bon déroulement de la partie
- Animer la partie en lisant les questions et les affirmations
- Apporter des connaissances complémentaires
- Animer les débats qui peuvent émerger entre les différents participants
- Observer les positions de chacun et les interactions entre les différents joueurs
- Evaluer en fin de partie l'animation

Evaluation



Evaluation par l'animateur

- La structure
- Le public : Nombre de participants, sexe, âge, nationalité, niveau de connaissance, niveau linguistique
- Les conditions de l'animation (local, disposition, matériel à disposition, ambiance...)
- Temps d'animation
- Prise de parole et participation du public
- Thèmes abordés

Evaluation par le public

Il faut évaluer les connaissances transmises lors de l'intervention ainsi que la qualité de l'animation (la méthode utilisée, l'animateur....)

-Evaluation sur la qualité de l'animation :

Remettre un questionnaire en fin de séance.

Le questionnaire doit être simple, présenté au public selon le niveau de lecture et de compréhension.

-Evaluation sur la transmission des connaissances :

➤ Se fait automatiquement durant la partie de jeu. Les différents items peuvent revenir dans de nouvelles questions ou affirmations. C'est donc le moment d'évaluer les connaissances acquises lors de la séance.

➤ Peut aussi se faire par le biais d'un jeu de rôle si le public est enthousiasmé et si le temps le permet

Cette méthode permet :

→ D'impliquer le public à travers un exercice amusant

→ De développer la cohésion du groupe

- De restituer des connaissances acquises
- De réajuster ces connaissances si besoin

Si le temps le permet, réaliser un ou plusieurs jeux de rôle entre les participants
Proposer une ou plusieurs situations entre un médecin et un patient.

Scénarios :

1-La Consultation médicale dans un diagnostic de Tuberculose:

Un patient se présente auprès d'un médecin du CLAT avec les symptômes de la Tuberculose.

- *Rôle du patient* : Le patient décrit ses symptômes, il pose des questions au médecin.

Il est libre de définir son attitude (Stressé, fâché, inquiet....)

- *Rôle du médecin* : Le médecin prescrit les examens nécessaires. Il pose le diagnostic de la Tuberculose. Il donne les explications sur la maladie, les précautions à prendre, les examens à réaliser et le traitement. Il donne les informations sur le dépistage des proches.

2-La consultation Infirmière dans un suivi de Sujet Contact

Un sujet contact se présente auprès de l'infirmière du CLAT après avoir été informé d'un contact avec une personne ayant une Tuberculose

- *Rôle du patient* : Le patient pose des questions sur la situation : Pourquoi ? Qui est malade ? Est-il malade aussi ? Que doit-il faire comme examen ? L'acteur définit lui-même le ton à donner à l'entretien (colère, inquiétude, incompréhension...)

- *Rôle de l'infirmière* : L'infirmière donne des explications sur la Tuberculose, le mode de transmission, l'anonymat de la personne malade, le suivi à mettre en place, les différents examens à réaliser.

Elle doit poser les bonnes questions sur l'état de santé du patient. Il faut également qu'elle rassure le patient tout en insistant sur l'importance de réaliser le dépistage et d'aller jusqu'au bout du suivi.

Limite du jeu de rôle :

Le jeu de rôle ne peut être imposé. Il peut être mis en place si des personnes sont volontaires à jouer le jeu.