

Une animation de prévention autour de l'adolescence
et des relations amoureuses



ÊTRE AMOUREUX À L'ADOLESCENCE, ÇA VEUT DIRE QUOI ?

LOVE STORY vous permet d'aborder de nombreux sujets avec les jeunes entre 14 et 18 ans, qu'il s'agisse de prévention, de respect de l'autre, de sexualité, mais aussi de contraception, d'homosexualité, de doutes, d'usage des nouveaux médias, de pornographie ... et bien sûr d'amour !

Plusieurs de ces sujets se poseront lors de chaque partie, au fil d'une relation amoureuse qui se développera peu à peu entre les personnages du jeu : Vous rencontrerez Max, Fiona et leurs amis, et partagerez avec eux une tranche de leur vie d'adolescents.

Aux joueurs de questionner leurs actions, de prendre du recul, ou à l'inverse de se projeter dans le jeu pour changer le cours de la partie, et définir directement ce qu'il arrivera aux personnages.



Chaque carte introduit une piste audio, mais également un choix que devront faire les joueurs et qui déterminera la suite de la partie.

EVRAS ET SOCIÉTÉ

Si la question des relations amoureuses taraude nos sociétés depuis des siècles, elle a pris un tournant significatif avec l'arrivée du web 2.0, les réseaux sociaux, et l'hypermédiatisation contemporaine. Pris dans ce tourbillon d'images et de vidéos, les jeunes changent peu à peu leurs attitudes relationnelles. La prolifération d'images à caractère pornographique, l'usage du *sexting*, les risques du *slut shaming*, l'usage toujours grandissant des sites de rencontre, et les récents scandales sexuels qui émaillent les bulletins d'informations de ces derniers mois... tous ces éléments invitent à penser de nouveaux outils de prévention en matière d'EVRAS (Education à la Vie Relationnelle Affective et Sexuelle).

PARTIR DE LA RELATION COMME FIL CONDUCTEUR

L'idée originale de notre outil est de partir d'une relation qui se construit, peu à peu, pour ensuite affronter ses premières difficultés, et les dépasser... ou pas. Chaque carte tirée en animation correspond à une piste audio qui aborde une problématique, en commençant par ce que pensent les filles et les garçons. Les cartes suivantes permettent de questionner les techniques d'approche (de drague), et la relation en elle même, avec ses joies, ses difficultés et ses espoirs.



*Les cartes de **LOVE STORY** sont divisées en 3 catégories : les représentations, l'approche et la vie en couple*

Peu à peu, c'est un fil de relation que les joueurs voient se dérouler devant eux. Chaque situation invite à la discussion et chaque joueur peut émettre son avis et le confronter à celui des autres. Les décisions du groupe modifieront le cours de la partie, en changeant le fil de la relation qui se tisse peu à peu.

UNE APPROCHE POSITIVE

Autre idée qui a guidé la conception de l'outil : nous avons voulu dès le début aborder la relation amoureuse comme un comportement positif, et non pas comme une porte ouverte à diverses problématiques (comme la mise en garde contre les infections sexuellement transmissibles, le harcèlement sexuel en rue, la grossesse non désirée, etc.). Nous pensons que pour être bien reçue, une animation ne doit pas aborder une situation par ses risques, mais par ses aspects positifs. Les relations amoureuses sont à la base une question indéniablement positive, dont les risques multiples ne peuvent être abordés que dans un second temps, toujours intégrés au sein du fil de la relation.

CONTENU DU JEU ET CARACTÉRISTIQUES

72 cartes assemblées en **24** trios. Chaque trio de cartes aborde plusieurs problématiques et renseigne l'animateur quant aux sujets abordés et aux questions de relance qu'il peut utiliser pour enrichir les discussions.

1 clé usb contenant **24** pistes audio. Ces pistes permettent de poser les problématiques dans un contexte familial, tout en laissant place à l'imagination et à la réflexion.

2 livrets : si le premier aborde en détail les règles du jeu, le second se veut un outil pédagogique, tant pour outiller l'animateur que pour l'informer sur d'autres ressources en matière d'EVRAS.

L'outil vise un public de jeunes à partir de 14 ans. Il est conçu pour les groupes de jeunes de 8 à 15 joueurs (une demi-classe, si le jeu prend place dans un cadre scolaire) et pour une durée de 45 minutes ou plus.



