

Nom : « *La Quête des tribus* »

Nature de l'outil : jeu pédagogique solidaire de type « jeu de rôles »

Thème : prévention de l'usage « simple » et/ou nocif du tabac, du cannabis et de l'alcool

Public cible : jeunes de 13-25 ans répartis en 3 « tribus » de 5 maximum

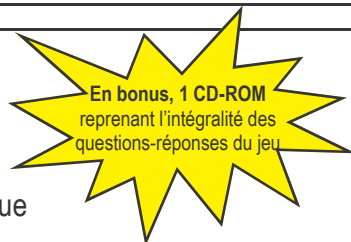
Personnels concernés : professionnels de l'animation et de l'éducation

3 utilisations possibles, modulables en fonction des objectifs du professionnel

2 niveaux de jeu : normal et difficile

Contenu de la boîte

- 1 plateau de jeu magnétique
- 3 pions aimantés totems
- 1 livret du Maître des jeux
- 1 livret d'accompagnement pédagogique
- 3 carnets de route des tribus
- 3 jeux de 40 questions + 20 cartes spéciales « dénormalisation de l'industrie du tabac »
- 4 x 3 cartes vierges
- 1 jeu de 70 cartes-mots défi polyglotte
- 1 enveloppe « Grands défis des tribus » contenant 7 défis « cryptogrammes », 7 « énigmes » et 7 « tangrams »
- 1 bourse « Grand défi des tribus » contenant 21 étiquettes
- 3 cartes orientation
- 3 bâtonnets de tailles différentes
- 1 sablier de 3 mn
- 1 dé spécial
- 1 mini lampe
- 1 bloc de pâte à modeler
- 1 enveloppe « Tangrams » contenant 3 puzzles tangrams de différentes couleurs
- 3 feutres effaçables
- 3 stylos bille



Matériel à prévoir

- Paperboard ou tableau
- Feuilles de papier pour chaque tribu



Principe du jeu : sortir de l'« Usage problématique » et gagner la case « Équilibre » en affrontant 3 types d'épreuves (questions, défi polyglotte et « Grand défi des tribus »), avec la possibilité de s'allier au coup par coup avec les autres tribus. Le système de progression varie en fonction des alliances établies et de la réussite des épreuves.

Particularité de la règle : la partie prend fin lorsque toutes les tribus, et pas seulement la 1^{ère}, ont rejoint la case « Équilibre ».

Objectifs :

- définir un lien entre santé et citoyenneté,
- instaurer une dynamique de groupe,
- favoriser l'expression de compétences individuelles et collectives pouvant servir la lutte contre la consommation de substances psychoactives,
- lutter contre les communautarismes,
- éveiller la solidarité entre les individus et les groupes.

Téléchargez gratuitement « *la Légende des tribus* » sur notre site www.codes25.org