

<https://spdc.circo.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article193>



# JOURAKI, un jeu d'aide à la prévention des jeux dangereux

- Sécurité - Prévention de la violence et jeux dangereux -



Date de mise en ligne : mardi 23 juin 2015

---

Copyright © Circonscription de Saint Pierre de Chandieu - Tous droits

réservés

---

**L'association APEAS (Association de parents d'enfants accidentés par strangulation ) constate une diminution des accidents mortels portés à sa connaissance.**

**Ce résultat serait dû à une meilleure connaissance de cette problématique et aux actions de prévention par lesquelles les élèves comprennent à temps les conséquences réelles et irréversibles d'une hypoxie cérébrale.**

**Les établissements** ayant engagé de telles actions sont convaincus des **effets positifs de ces préventions**, par lesquelles les enfants expriment leurs témoignages de telles pratiques, puis participent à des échanges interactifs sur les causes des conséquences physiologiques parfois irréversibles de ces « **jeux dangereux** » dont ils ont été témoins ou pratiquants. Les élèves s'engagent à alerter en cas de détection de telles pratiques. Cependant la prise en charge de ces préventions n'est pas encore généralisée, parfois par peur ou méconnaissance du sujet.

Avec le soutien du **Ministère de la Santé, des conseillers du DASEN de Saône et Loire et de l'avis du Centre national du jeu, l'association APEAS** a conçu et créé le jeu JOURAKI.

**Ce jeu de société pédagogique** est destiné aux enfants à partir de 8 ans, encadrés par un animateur adulte qui conduit ce jeu collaboratif.

**Le boîtier JOURAKI** contient un plateau sur lequel est imprimé le schéma du corps humain et ses principaux organes, un circuit de cases correspondant à des questions, et le point de départ de 4 équipes matérialisées par des personnages.

Chaque équipe avance sur le circuit après avoir jeté un dé. Quatre jeux de cartes (thématiques des jeux dangereux, du corps humain, de la législation et des premiers secours) indiquent les questions à poser par l'animateur, et les réponses vraies ou fausses correspondantes, auxquelles les enfants répondent oralement ou par mime ou par dessin.

Lorsque la réponse est jugée bonne par l'animateur, l'équipe pose un jeton correspondant à sa couleur sur l'un des organes du personnage central. L'équipe gagnante a réussi à remplir tous les organes vitaux.

Les enfants renforcent leurs connaissances acquises et confortent leurs attitudes responsables au plan individuel et collectif.