

DOSSIER

DE
PARTENARIAT

HEIN
DÉPENDANT
?



UN JEU POUR S'AVENTURER DANS LA « JUNGLE DES CONSOMMATIONS »
ET MIEUX S'AFFRANCHIR DES ADDICTIONS.

PRÉSENTATION BIJ



Basé à Alençon (61), le Bureau Information Jeunesse de l'Orne (ou Info Jeunes Orne) est une association loi 1901. Elle travaille au plus près des 12-30 ans. Affilié au réseau Information Jeunesse (plus de 1000 structures en France) et membre d'Info Jeunes France, le BIJ propose un service gratuit et anonyme. Il accueille le public sans rendez-vous dans le respect de la charte de l'Information Jeunesse.

L'Information Jeunesse porte sur tous les secteurs d'information concernant le quotidien des jeunes en se focalisant autour de nombreuses thématiques :

Travailler

S'engager

Prendre soin de soi

Apprendre à s'informer

Construire son parcours

Se distraire

Entreprendre

Accéder à ses droits

Se loger

Partir à l'étranger

Se déplacer

UNE SPÉCIALITÉ : LA CRÉATION D'OUTILS PÉDAGOGIQUES

Le Bureau Information Jeunesse de l'Orne cultive une vraie spécificité à travers la création d'outils et d'animations pédagogiques sur des thèmes variés. Jeu sur les usages des réseaux sociaux (@h...Social), sur les Technologies de l'Information et de la Communication (e-xperTIC et e-xperTIC2), sur l'éducation à la sexualité (Débat en Ébats), sur les discriminations ou le harcèlement (escape game Échappe aux Clichés), outil d'Éducation aux Médias et à l'Information (Le Vrai du Faux) sont quelques-uns des outils imaginés, créés et développés par le BIJ.

Ces outils sont la base d'animations proposées aux établissements scolaires, associations travaillant auprès des jeunes, aux structures spécialisées... tout au long de l'année par le BIJ. Plusieurs centaines de jeunes sont ainsi sensibilisés chaque année par les animateurs.

LE BIJ, CRÉATEUR D'OUTILS PÉDAGOGIQUES

e-xperTIC

Smartphone, e-mail, jeux vidéo, réseaux sociaux... E-xperTIC propose une plongée ludique au cœur des Technologies de l'Information et de la Communication.

Édition nationale @h... Social ! 2.0

Tirage en 800 exemplaires

Hein Dépendant ?

Qu'importe les chemins que vous empruntez, vous serez tôt ou tard confrontés aux consommations dites « à risques ». Alcool, drogue, tabac... saurez vous rester « indépendant » ?

Débats en Ébats

Abordez autrement la vie affective et sexuelle. Aidez votre personnage dans sa quête de réalisation de ses fantasmes, mais surtout veillez à prévenir d'éventuelles conduites à risques.

Profilages

Portez un autre regard sur vos posts et publications ? Profilage est un jeu de rôle permettant de mieux saisir toute la subjectivité de l'e-réputation et de l'identité numérique.

Nouvelle version d'@h Social

Refonte et mise à jour totale d'@h...Social. Partez à la course au million d'abonnés et immergez-vous dans l'univers des réseaux sociaux.

Édition nationale @h Social

Tirage en 1000 exemplaires

Et si... ?

Un jeu de rôle autour des valeurs de la République

Édition nationale de HEIN DÉPENDANT ?

2013

2015

2017

2019

2021

2023

2025

2010

2014

2016

2018

2020

2022

2024

@h... Social ! 2.0

Apprenez à utiliser les réseaux sociaux, à les paramétrer, et à éviter les pièges qu'ils recèlent tout en vous amusant.

Code Numérique

Et si vous testiez vos connaissances sur les usages numériques. 40 questions pour faire le point sur vos usages. Décrochez-vous votre code ?

Édition nationale e-xperTIC

Tirage en 800 exemplaires

Le Vrai du Faux

Apprenez à décrypter l'information sous toutes ses formes ! Articles, publicités, vidéos, tweets, images... on ne peut être sûr de rien dans le Vrai du Faux.

Échappe aux clics : Le Silence de Lucy

60 minutes et pas une seconde de plus pour tenter de percer le secret de Lucy placée en garde à vue ? Un véritable escape-game pédagogique pour aborder les discriminations.

Échappe aux clics : Félix Double Face

Félix a disparu. En entrant dans sa chambre et en enquêtant, trouvez les raisons de la disparition de Félix. Un second scénario d'un escape game sur le harcèlement scolaire et en ligne.

e-xperTIC 2

Pas qu'une extension... une nouvelle version ! Refonte complète du site internet.

Édition nationale e-xperTIC 2

Tirage en 1000 exemplaires

@h... Social

Re-tirage en 500 exemplaires

Clash of Cup

Le beer-pong pédagogique

TROIS PROJETS D'ÉDITION MENÉS À TERME 2013 - @H... SOCIAL 2.0

@h... Social! 2.0

800
exemplaires
édités et diffusés
à travers
la France
métropolitaine



MAIS AUSSI...

LA RÉUNION
GUADELOUPE
SAINT-PIERRE ET MIQUELON
BELGIQUE
SUISSE
CANADA
ÉTATS-UNIS

TROIS PROJETS D'ÉDITION MENÉS À TERME

2016 - E-XPERTIC

2024 - E-XPERTIC 2



800
exemplaires
d'xper-TIC édités
et diffusés à travers la
France métropolitaine.

1000 exemplaires
d'e-xperTIC 2
édités



MAIS AUSSI...

- LA RÉUNION
- MAYOTTE
- NOUVELLE-CALÉDONIE
- BELGIQUE
- SUISSE
- ÉTATS-UNIS

WWW.E-XPERTIC.FR

QUATRES PROJETS D'ÉDITION MENÉS À TERME 2021 - @H SOCIAL

 **@h Social**



1000
exemplaires
édités et diffusés
à travers la France
métropolitaine et
réimpression de **500**
exemplaires en
décembre 2024.



MAIS AUSSI...

LA RÉUNION
GUYANE
POLYNÉSIE
NOUVELLE-CALÉDONIE
BELGIQUE
SUISSE
HONG-KONG

WWW.AHSOCIAL.COM

L'HISTOIRE DE *HEIN DÉPENDANT* ?

Il était une fois *Hein Dépendant* ? ou l'histoire du tout premier outil pédagogique imaginé par le Bureau Information Jeunesse de l'Orne. Si l'association s'est aujourd'hui spécialisée dans la création de jeux, elle le doit en partie à *Hein Dépendant* ? .

En 2002, l'équipe du BIJ imaginait un jeu pour aborder la question de l'alcool et des drogues autour d'une mécanique simple, mais efficace : un jeu de l'oie intégrant des questions-réponses et où les participants devaient préserver leur capital santé.

Le jeu est ensuite utilisé lors de nombreuses animations auprès de jeunes et connaît une première mise à jour en 2010.



En 2017, l'histoire prend un nouveau tournant. Entouré d'un petit groupe de travail (gendarmes et professionnels de l'addictologie), le BIJ entame une refonte complète du jeu. *Hein Dépendant* ? se voit doter d'une nouvelle mécanique de jeu, d'une nouvelle charte graphique et surtout, il s'enrichit de nouveaux contenus abordant de nouveaux usages potentiellement problématiques : les jeux d'argent, les écrans, les jeux vidéo...

Deux prototypes sont édités à cette occasion et permettent depuis de mener des ateliers autour des addictions dans les collèges, centres de formation, à l'occasion de stage citoyenneté, et même en détention.

En 2024, l'aventure s'accélère. Sollicité par différentes structures pour obtenir le jeu, le BIJ projette l'édition nationale de l'outil. Il se lance donc dans un enrichissement et une mise à jour des contenus avec un objectif : une sortie du jeu à la rentrée 2025 !



LE PITCH DU JEU



Au travail, en vacances, au cours d'une soirée, ou même chez soi, nous sommes tous confrontés un jour ou l'autre aux risques addictifs.



Hein Dépendant ? propose une immersion dans la « **jungle des consommations** ». Le temps d'une partie, les joueurs incarnent des personnages avides de découvertes et d'aventures. Ils seront ainsi confrontés à des situations de la vie quotidienne où la consommation de produits dits « à risques » est omniprésente.

Ils devront également faire face à différentes activités ou usages souvent plaisants, mais potentiellement nocifs. Forts des expériences de leur avatar, les joueurs seront mieux préparés pour déjouer certains pièges, savoir comment réagir, réduire les risques et rester ainsi, au maximum, indépendants.



LES OBJECTIFS DU JEU

Prévenir l'addiction et les comportements dits « à risques » en lien avec la consommation de produits tels que les stupéfiants, l'alcool et le tabac.

Encourager les participants à **réfléchir sur leurs propres comportements** et à identifier des situations à risque dans leur vie quotidienne.

Informers les participants sur les **ressources et les services d'aide disponibles** en cas de comportements à risques ou d'usages nocifs ou addictifs



Alerter les participants en toute objectivité sur les **conséquences possibles** (au niveau de la santé, au regard de la loi et de la vie quotidienne)

Susciter les échanges autour des **addictions comportementales** (paris et jeux d'argent notamment) et/ou des usages problématiques des **écrans**

Favoriser la **réduction des risques** en cas de comportements nocifs ou addictifs

LA MÉCANIQUE DE JEU

Chaque participant (ou équipe) confronte son avatar à la « jungle des consommations » et doit déjouer les pièges rencontrés dans **5 lieux de consommation de la vie courante** (transports, maison, camping/festival, bar/boîte de nuit et école/travail). L'équipe désignée gagnante est la première à obtenir au moins un jeton de chacun des 5 lieux. La mécanique est volontairement simple et facile à assimiler afin de favoriser rapidement le jeu et les échanges.



À tour de rôle, les participants déplacent leur pion et visitent un des cinq lieux de consommation. L'animateur pose au personnage concerné **une question en lien avec le lieu visité**. Il est à noter que pour chaque lieu, il existe différentes thématiques de questions (drogue, alcool, tabac, jeux...).

En cas de bonne réponse, le joueur remporte le jeton lieu. À l'issue de chaque tour, **une question défi** est posée à l'ensemble des participants. Le premier à répondre correctement gagne une **carte « Coup de pouce »**.

Par ailleurs, une équipe ne répondant pas de manière satisfaisante à 2 questions d'affilées doit placer son avatar sur la **case « Hôpital »** ou la **case « Commissariat »** du plateau. Elle passera son prochain tour de jeu, à moins qu'elle ne possède une carte « Coup de pouce » à échanger contre sa libération ou sa guérison.



LES QUESTIONS DU JEU

Dans *Hein Dépendant ?*, les questions abordent la dépendance et les addictions sous un prisme très large. Elles sont dans un premier temps **liées aux différents lieux** et ensuite **thématisées en fonction des produits** (drogue, alcool, tabac) **ou des activités** (jeux, écrans).

Au nombre total de 115 (100 questions et 15 défis), elles permettent ainsi à l'animateur de s'adapter aux groupes, de varier ou d'approfondir les thématiques selon les besoins.

Les questions portent ainsi sur **la connaissance des produits, la culture générale autour de l'addiction, le cadre légal, la déconstruction des idées reçues, les comportements à adopter** face à certaines situations...

EXEMPLES DE CARTES :



ALCOOL

L'alcool réchauffe.
VRAI ou FAUX ?

FAUX. La sensation de chaleur est due à la dilatation des vaisseaux sous la peau. En réalité, la température du corps s'abaisse d'un demi degré par fraction de 50 g d'alcool absorbé. La sensation de chaleur peut donc masquer un abaissement de température et entraîner des problèmes graves par temps froid.

BAR/BOÎTE DE NUIT



JEUX

Quels conseils pouvez-vous donner à un ami qui dépense beaucoup d'argent pour des paris sportifs ?

Vous pouvez lui conseiller de contacter un **professionnel** spécialiste en addiction, de tenir un carnet de compte, contrôler le temps passé sur l'application, se renseigner sur le site Joueurs Info service, passer un test sur Evalujeu.fr.

ÉCOLE/TRAVAIL



DROGUE

Un fumeur régulier de cannabis ne peut pas conduire un véhicule à moteur mais peut se déplacer avec une trottinette.

VRAI ou FAUX ?

FAUX. Quel que soit le véhicule, il reste interdit de consommer des produits stupéfiants.

TRANSPORT



ÉCRAN

En quoi les MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) peuvent-ils conduire à une cyberdépendance ?

Le principe de jeu du MMORPG peut conduire à une pratique addictive. Il s'agit de jeux se déroulant dans des univers dits « persistants » et qui n'ont donc **pas de fin**. Concrètement, le jeu continue même lorsque vous êtes absent.e. **Votre investissement en temps dans le jeu est très souvent récompensé** et vous permet d'obtenir de la reconnaissance. Cette mécanique incite ainsi à passer un maximum de temps sur le jeu.

MAISON

QUE CONTIENT LA BOÎTE DE JEU *HEIN DÉPENDANT* ?

1 plateau de jeu

1 règle du jeu

5 pions avatars

75 jetons Lieu

10 cartes Coup de pouce

10 grandes cartes Annexes

115 cartes questions dont :

20 questions Transport

20 questions Maison

20 questions Camping / Festival

20 questions Bar / Boîte de nuit

20 questions Travail / École

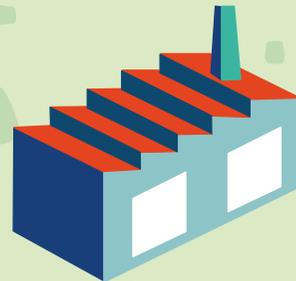
15 Défis collectifs



Il est à noter qu'un guide d'animation sera disponible sur le site internet du jeu *Hein Dépendant* ?.

POURQUOI SOUTENIR L'ÉDITION DU JEU *HEIN DÉPENDANT* ?

- ⊙ S'inscrire comme un acteur engagé dans les **problématiques de son époque** en permettant l'édition d'un jeu de prévention autour des dépendances
- ⊙ Permettre l'essaimage d'un outil pédagogique **testé et approuvé** auprès de différents publics en particulier les jeunes
- ⊙ Offrir la possibilité à des associations de bénéficier d'un **outil prévention à un coût abordable**, ou sous la forme d'un don (achat d'un stock de boîtes que vous pouvez offrir)
- ⊙ Faciliter la mise en place d'**actions de terrain** auprès d'un public varié sur la thématique des addictions



NOS PROPOSITIONS DE PARTENARIAT



Voici quelques propositions de partenariat à l'occasion de l'édition du jeu **Hein Dépendant ?**

Présence du logo du partenaire sur le **PLATEAU DE JEU** avec la mention « édité avec le soutien de : »

Présence du logo du partenaire sur la **BOÎTE DE JEU** avec la mention « édité avec le soutien de : »

Mention du partenaire sur la **RÈGLE DU JEU** et sur le futur **SITE INTERNET** du jeu

PRÉSENCE D'UN ANIMATEUR du Bureau Information Jeunesse de l'Orne sur l'un de vos événements pour présenter la démarche ou **ANIMER L'OUTIL** auprès du public

REMISE D'UN LOT de boîtes de jeu au partenaire à offrir aux structures de son choix

Mais nous sommes également disponibles pour vous rencontrer, prendre un café et imaginer d'autres formes de partenariat.





Bureau
Information
Jeunesse
de l'Orne

4-6, Place Poulet-Malassis 61000 Alençon

02 33 80 48 90

contact@bij-orne.com

CONTACT

Romain DUBREUIL - Directeur

06 83 30 94 25

romain.dubreuil@bij-orne.com