



Madame Irma

Type de support : carte à jouer

Public cible : essentiellement public festif

Thématique principale : consommation de produits et situations à risques

Fiche descriptive :

1. Utilisation :

individuelle

2. Objectif pédagogique :

Au cours de l'animation, les participant.e.s :

- Apprennent à identifier les situations à risques
 - Maîtrisent les messages de réductions des risques à la consommation de produits psychoactifs
3. Connaissent les réactions à avoir si un.e proche est dans une situation à risque
4. Thèmes abordés :
- Effets des produits
 - Care et auto-support
5. Compétences mobilisées :
- Représentation
 - Empathie
 - Compétences psycho-sociales

Fiche d'utilisation :

1. Matériel :

Le jeu de carte Mme Irma

2. Nos attentes de l'utilisateur :

- Pouvoir identifier les situations à risques
 - Pouvoir identifier les signes annonciateurs d'un bad-trip
 - Connaître les réactions de base à avoir en cas de situation à risque
 - Travailler sur les représentations (produits, usage, usager.e)
3. Conseils d'utilisation de l'outil :

Le jeu se prête à une ambiance associant intimité et imaginaire. Le jeu d'acteur.trice du.de la professionnel.le est donc très important afin de favoriser la libre expression des représentations de l'utilisateur.e.

4. Avantage et limite :

Avantage :

Ludique

Le cadre intime favorise la relation et l'échange.

Limite :

Perd en pertinence lorsqu'il est utilisé en groupe

N'aborde qu'un seul produit à la fois.

5. Piste d'utilisation et outils complémentaire :

Peut aisément être associé au bar à eaux :

- Boire de l'eau est le premier outil de réduction des risques
- Les eaux infusées et tisanes complètent aisément l'ambiance de Mme Irma

