

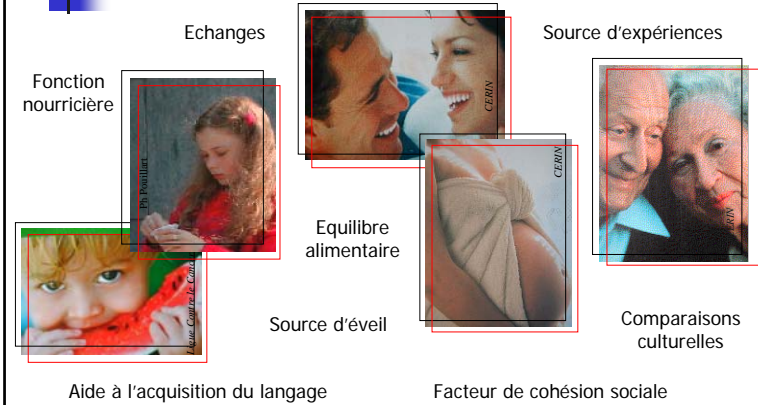
La promotion de la nutrition par les jeux: de la valeur marketing à l'outil éducatif

Hélène MAUPRIVEZ, Philippe POUILLART

Helene.mauprivez@lasalle-beauvais.fr
Philippe.pouillart@lasalle-beauvais.fr



L'alimentation: source de repères à tous les âges

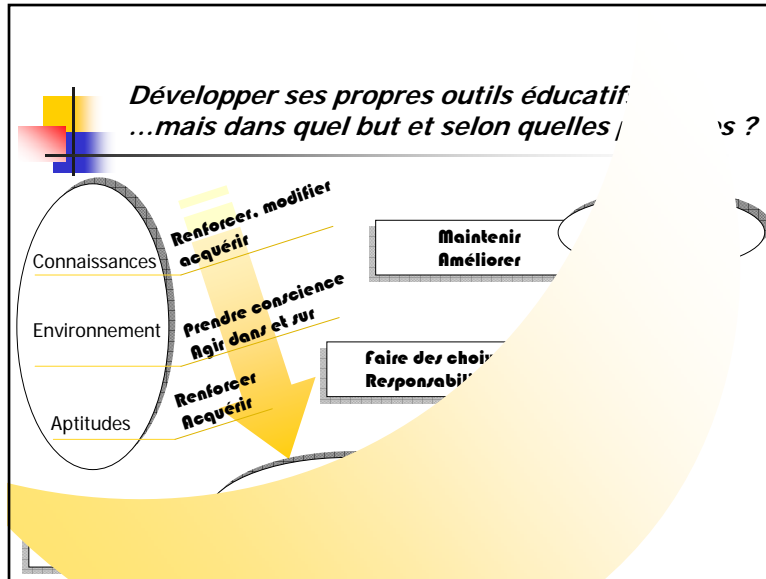


L'alimentation au centre de questionnements sociétaux du consommateur d'aujourd'hui

- Avancées scientifiques dans la relation « nutrition & santé »
 - Evolution des convictions nutritionnelles des praticiens de soin
 - Intégrité physiologique de notre corps et de l'esprit
- Recherche de bien-être
 - Préoccupations sur la qualité nutritionnelle de l'offre alimentaire
 - « ConsommActeur » pour sa santé

L'alimentation, le rôle de la prévention primaire





L'excitation ludique comme vecteur d'éducation facilitant et non stigmatisant

	Puzzle	Cassettes vidéo	CD audio	Fiches jeux
Jeux de cartes			Livres jeux	
Jeux-animations			CD-Rom jeux	
Jeux de plateau			Jeux Internet	
Mallette pédagogique			Affiches jeux	

Apprentissage par l'amusement, le divertissement, la récréation
« Source de plaisir en essayant de réussir avec succès un exercice donné »

- Pour une analyse méthodologique critique du réel niveau d'efficacité du « jeu éducatif nutritionnel »**
- grille d'analyse: adaptation des travaux du CFES-INPES (fond / forme)
 - questionnements fondés sur les principes éducatifs et alimentaires Français
 - recherche des jeux existants en France:
(CRES Picardie, CPAM-SESO Oise, Pôle de Prévention Santé Hôp. Beauvais, PIPSA et SITE DE LA CONSOMMATION sur Internet)
 - 100 jeux identifiés - acquisition et analyse de 32 jeux faciles d'accès

- Grille d'analyse du périmètre éducatif**
- Structure technique:**
- Titre, Année d'édition, Nom du promoteur et Secteur d'activité professionnelle, Nom du Partenaire-Sponsor
Evocation de marques
Nombre et localisation des Logotypes du promoteur et des partenaires
 - Type de jeux
 - Mode de distribution, Prix
Profil annoncé de l'acquéreur-joueur
Age du joueur
Environnement de joueur (maison, école,...)
Nécessité d'animateur (maitre du jeu)

Grille d'analyse du périmètre éducatif

Texture technique:

- Nombre joueurs
- Organisation, règles
- Durée d'une séquence de jeux, répétabilité - jouabilité
- Objectifs ludiques (cumul de points, cartes,...)
- Profil des actions de jeux (devinettes, questions-réponses, défis...)

Quel promoteurs du jeu *?...

Sur 100 jeux

Promoteur	Pourcentage
Restauration	2%
Structure d'enseignement	2%
Agence de communication et éditeur	8%
Association et centre culturel	13%
IAA (Fondation IAA, Interprofessions IAA)	40%
Agence d'Etat (Centre de recherche)	16%
Assurances maladie (Centre d'éducation santé)	18%

Catégorie	Pourcentage
Non professionnels de l'éducation santé	66%
Professionnels de l'éducation santé	34%

* Indépendamment du partenaire « sponsor »

...pour quels jeux d'éducation nutritionnelle?

Sur 100 jeux

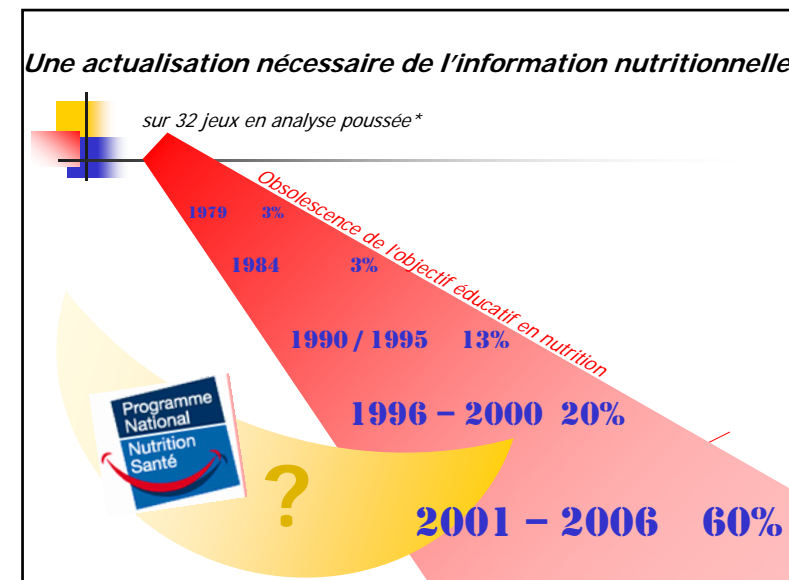
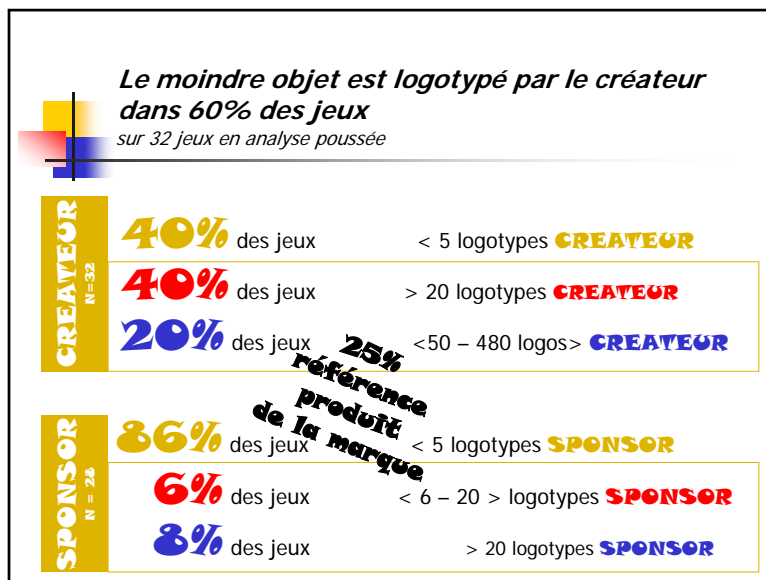
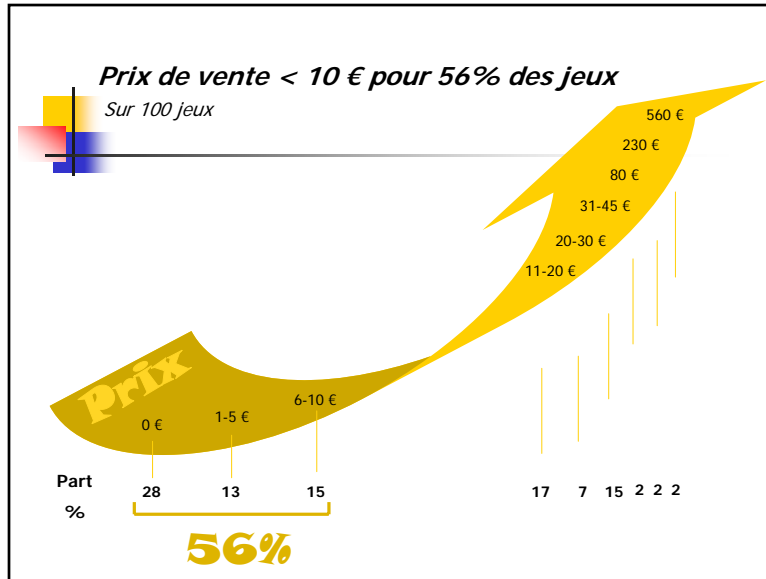
Type de jeu	Pourcentage
Coffret pédagogique	43%
Jeu d'animation	16%
Jeu de plateau	12%
Jeu de carte	11%
Fiches-jeux	7%
Dépliant	5%
Jeu en ligne	2%
Livre-jeu	2%

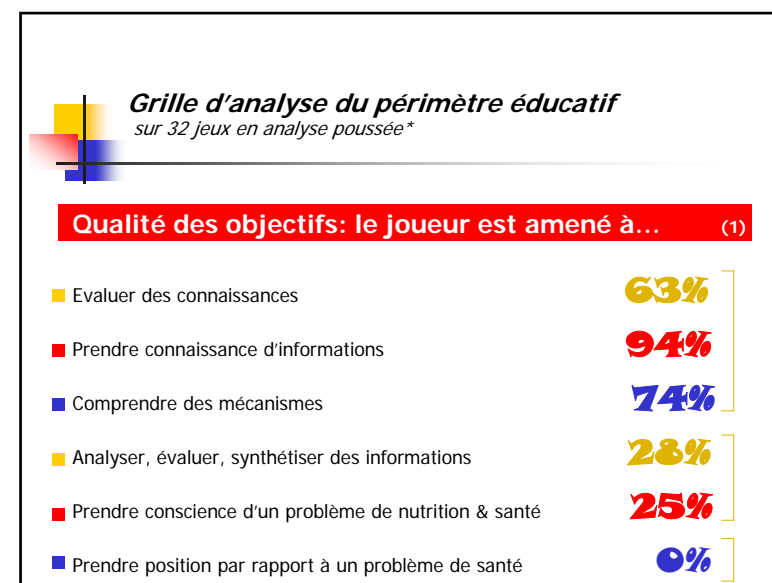
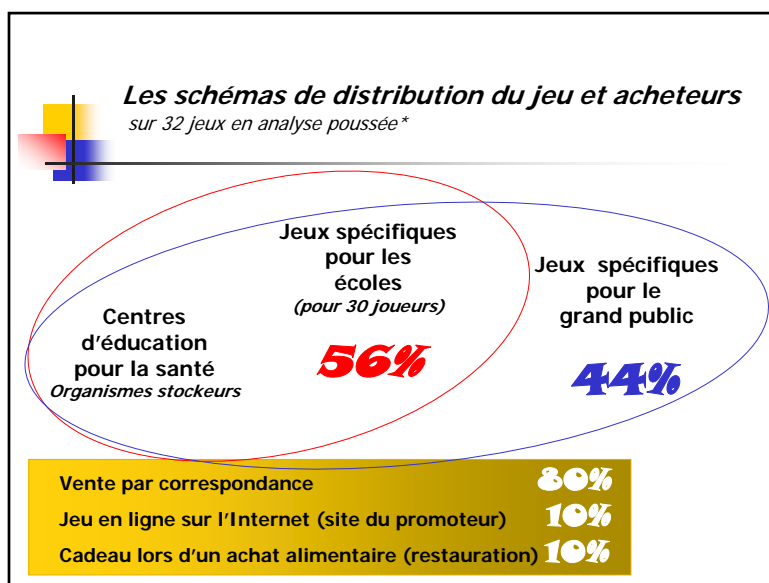
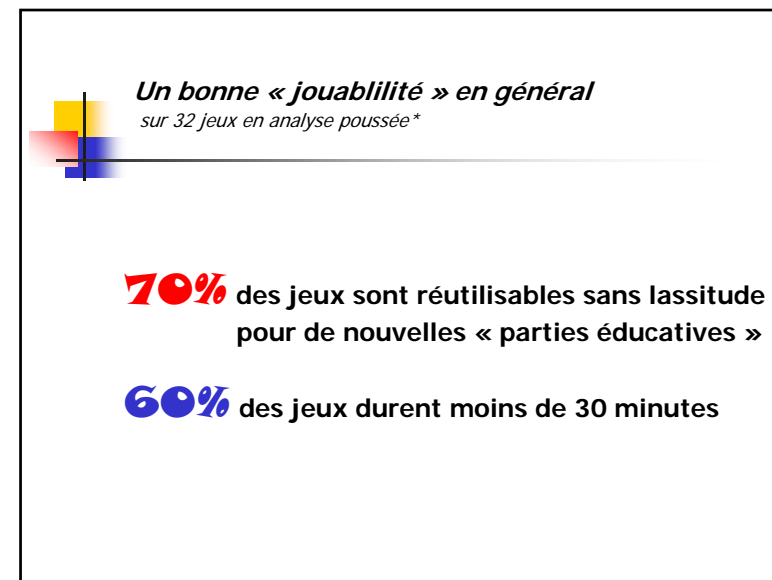
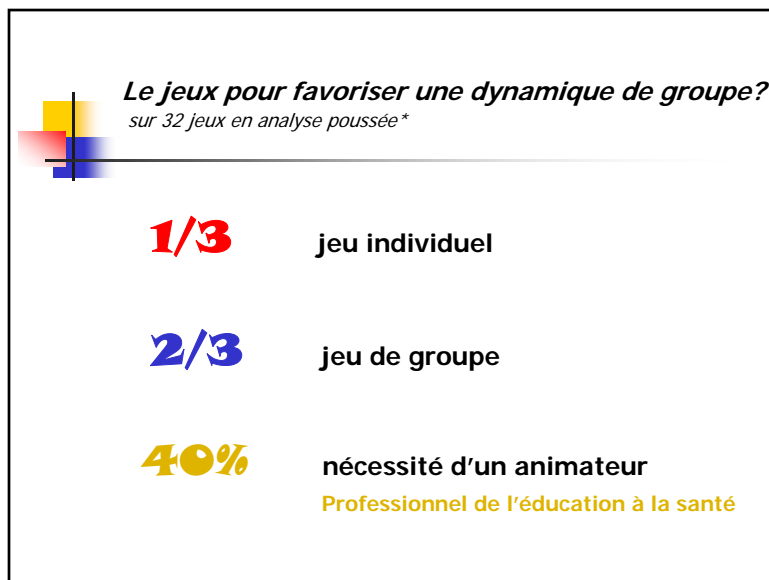
Aucune relation évidente entre le promoteur et le type de jeu

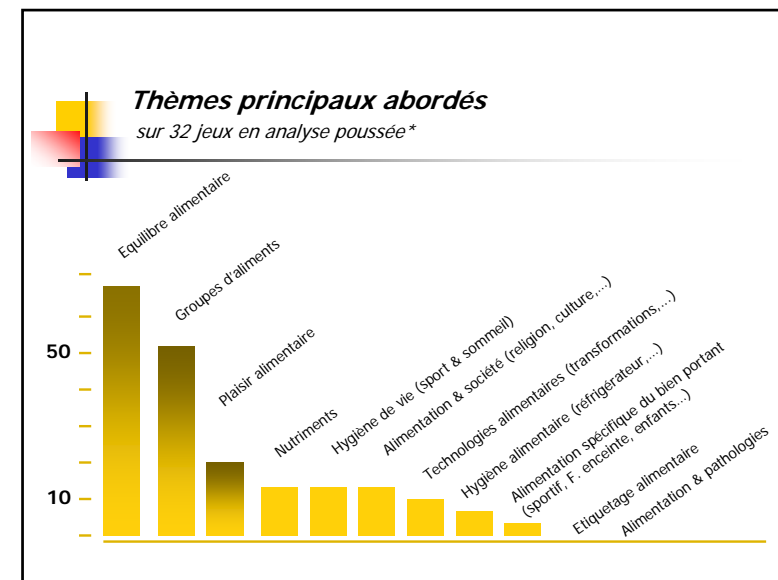
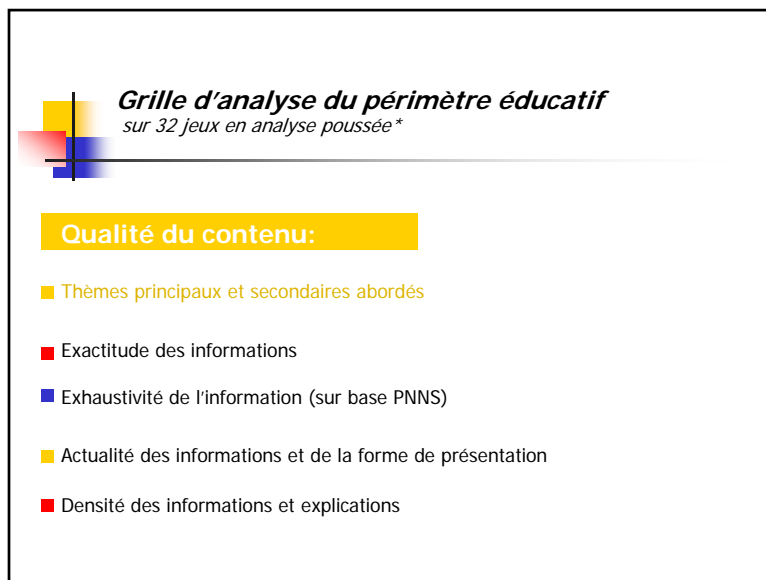
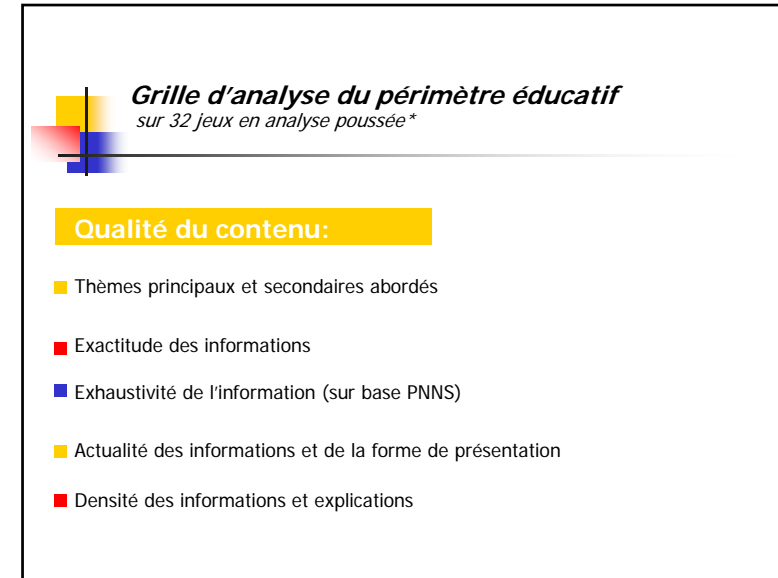
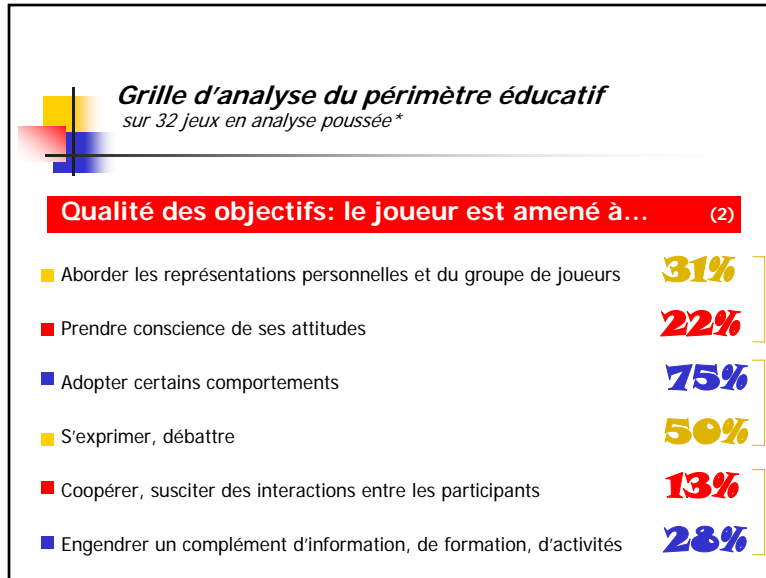
Les jeux s'adressent au jeune joueur

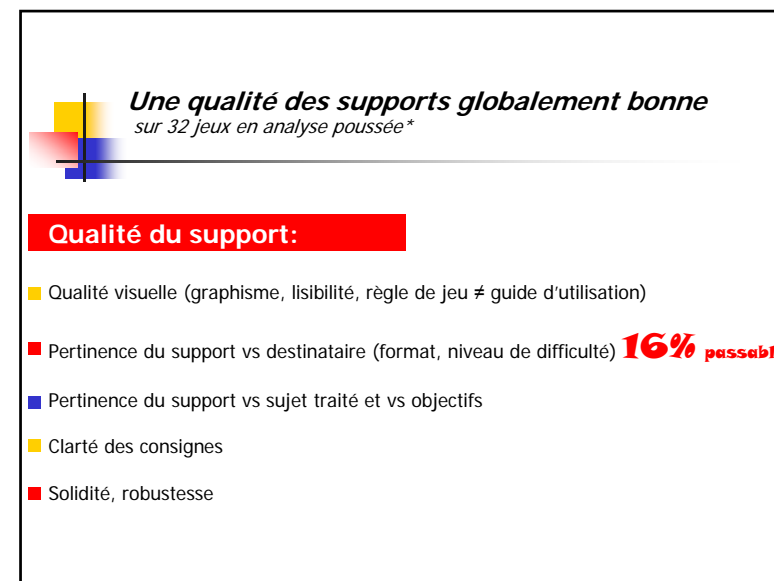
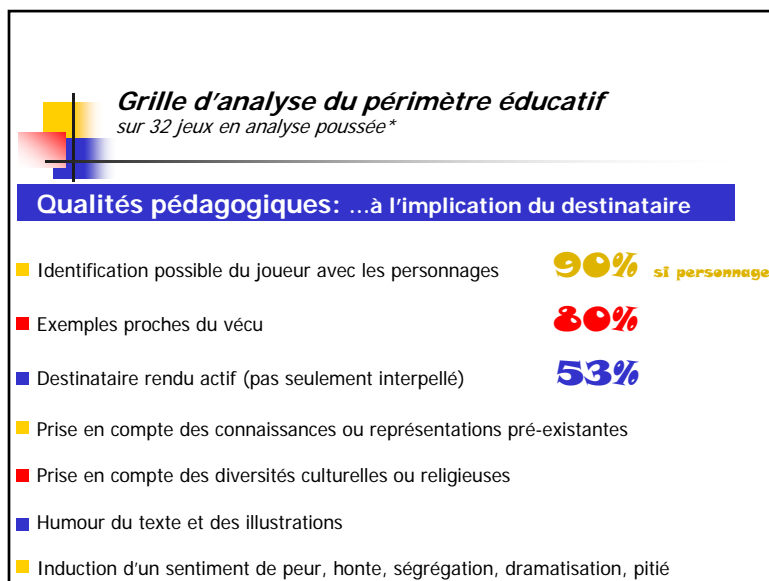
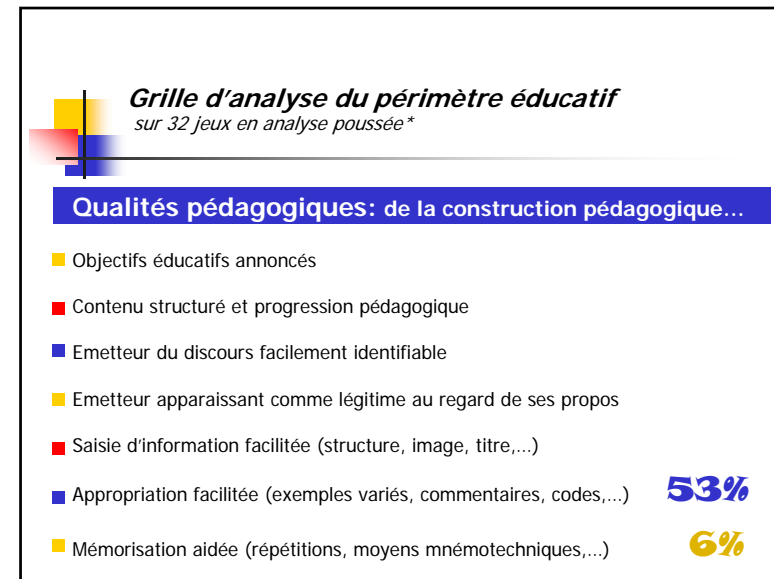
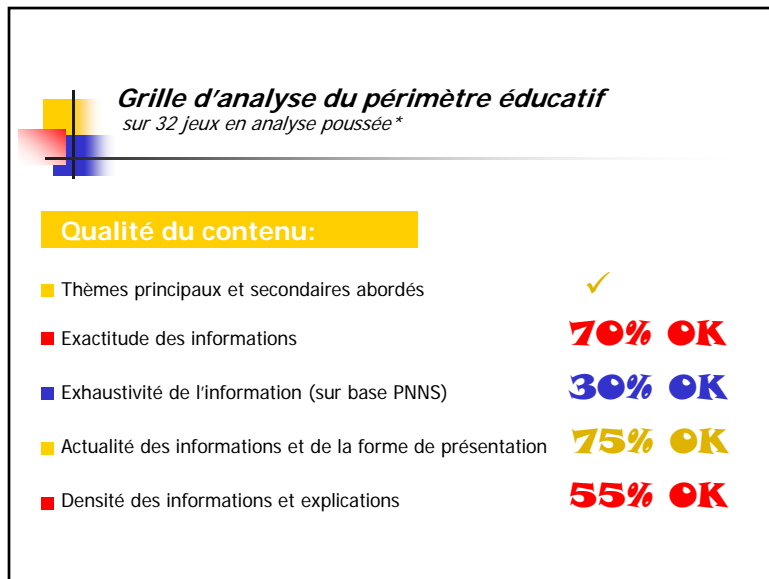
Sur 100 jeux

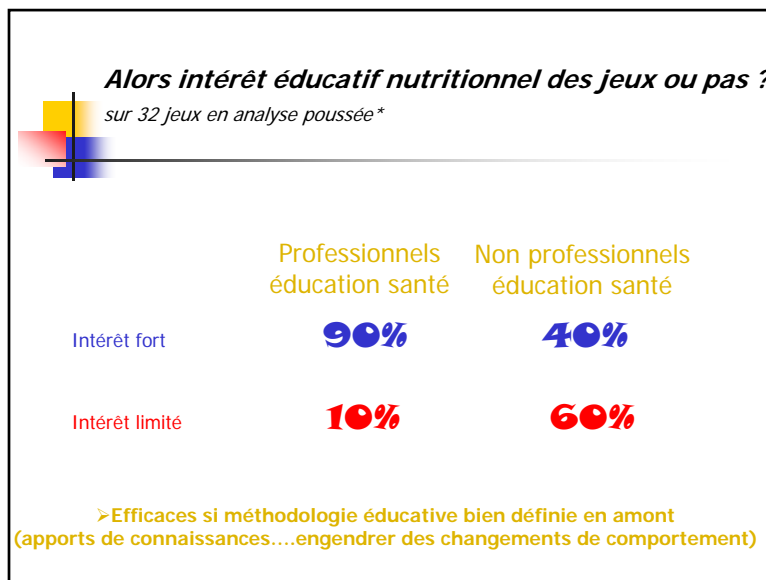
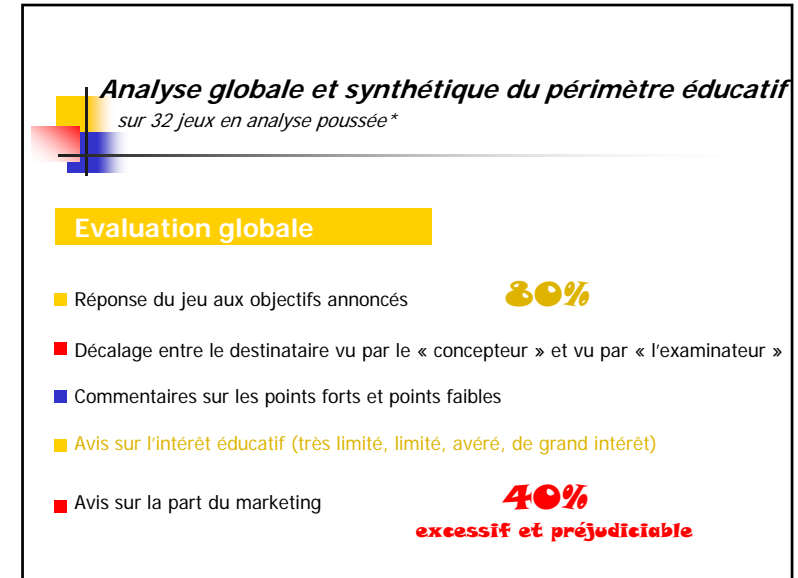
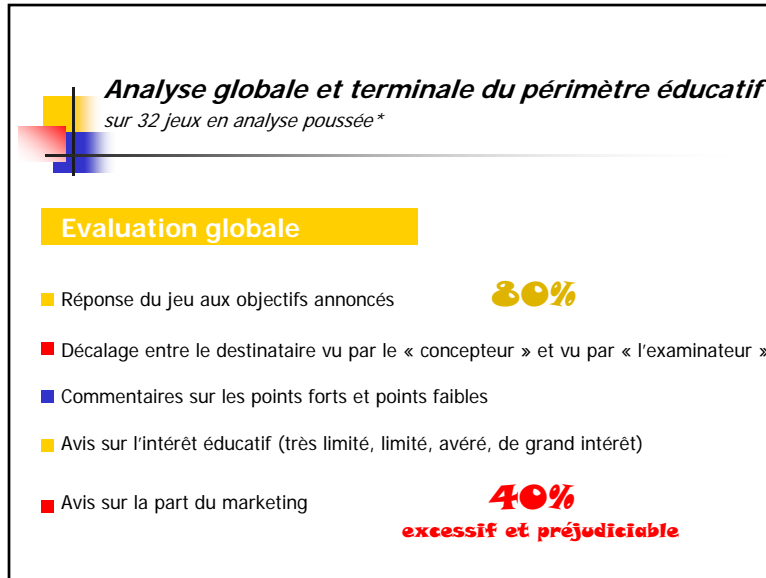
Cible d'âge	Pourcentage
> 60 ans	5%
Tous âges	10%
> 18 ans	5%
16-18 ans (Lycée)	5%
12-15 ans (Collège)	25%
9-11 ans (CM)	45%
7-8 ans (CE)	40%
6-7 ans (CP)	30%
2-5 ans (Maternelle)	25%











CONCLUSION

Quelles mises en garde pour la promotion de la nutrition par les jeux?

Le secteur IAA s'investit beaucoup, c'est bien mais...

- attention aux messages réducteurs
- attention à la « valse » des logotypes de sponsors/créateurs (surtout enfants)
- l'affichage de produits apparaît comme un frein

Quelles perspectives pour la promotion de la nutrition par les jeux?

- Nécessaire besoin d'actualisation des contenus scientifiques:
 - savoir les retirer à temps car le joueur achète en aveugle de ce point de vue
- Les jeux anciens peuvent être d'excellente conception (intérêt de la veille)
- La cible des « familles » et « plus de 60 ans » reste à investiguer
- Thèmes à investiguer (nutrition & santé, étiquetage...)
- Destinataire pas assez rendu actif
- Importance de « l'animateur-joueur » à approfondir
- Susciter l'interaction entre les participants
- Les « mallettes » sont les plus efficaces et sont prisées par le grand public:
 - mériteraient d'être vendues en grande distribution plus largement

Deux politiques clairement distinctes:

■ Le jeu très simpliste, au coût de fabrication limité, bon marché mais à efficacité éducative limitée voir douteuse, à l'obsolescence rapide, emprunt d'un marketing fort

JEU PRETEXTE

■ Le jeu éducatif nutritionnel « légitime », reconnu et labellisable par les professionnels de l'éducateurs à la santé, à distribuer en GMS à moins de 35 €, dont l'efficacité est durable et pertinente, au marketing raisonné pour rester intègre

JEU D'EDUCATION NUTRITIONNELLE


Merci de votre écoute

Merci à toutes celles et ceux qui ont bien voulu « jouer » avec Hélène et moi!




Service d'Éducation pour la Santé de l'Oise
SESO







A comme Aliment
A la découverte du monde de l'alimentation
A table!
A toi de jouer - Garde la forme
A vos jeux, prêts, goûtez!
Activités de dégustation avec les 3-4 ans
AJR Battle
Alimentaire mon cher Joe
Alimenta-jeux
Alimentation atout prix




Alimentation méditerranéenne et santé
Arthur et Lisa
Atelier cuisine
Attention monstre affamé
Attention monstre affamé... en ligne
Bien manger (Toboclic n°7)
Bons jours! Bonnes nuits... Bon appétit!
Calhedo
Des familles en or
Education nutritionnelle (fermes d'animation)




Enigm'ali
Equilibre des menus
Equilibrio
Equipe Actimel contre les Megakrasses
Faites votre menu
Gargantua au supermarché
Goûters pas ratés
Hugo
Ils veulent tout savoir sur les céréales
Je dors bien, je mange bien




Je grandis
Jeu de l'oie - P'tit Déj
Jeu du bingo
Jouons santé
Kit de cuisine
La chasse aux trésors
La journée de Victor
La route des saveurs
La table d'équivalence
La vache futée




L'alimentation
L'alimentation. Tout goûter, c'est jouer!
L'Alimentation-Plaisir pour les 3-6 ans
L'assiette en santé
Le chemin des goûts et des saveurs
Le domino de la tartine
Le glouton malin
Le goût en éveil
Le nutri-giciel
Le pays de Calcimus



Le petit déjeuner
Le petit déjeuner 2
Le petit diététicien
Le Pyralicaf
Le repas
Le voyage gourmand
Léo et la terre
Léo et l'eau
Les 4 saveurs
Les Aliments, source de bien-être et de découvertes



Les amis de mon jardin
Les chemins de la santé
Les fruits et légumes frais en s'amusant
Les petits gourmets: la course au menu, mais attention aux calories!
Les petits secrets d'une bonne croissance
Les pros du petit déjeuner
Les repas des petits gourmets
Mamigou: ram dam dans le verger!
Mange bien pour survivre
Manger juste



Moi, je mange et je grandis!
Notre santé à table
Nutrikid, module pour les 10-12 ans
Nutrissimo
Papillagou et les enfants de Croque-lune
Partages
Passifol la bête: qui mange quoi?
Petits jeux interactifs
La recette de Laurence
Propreto et cradapouc

