

RÉSUMÉ

Une augmentation de la prévalence de l'obésité pédiatrique ces dernières années alerte les politiques de santé française. Pour faire face à cette maladie multifactorielle qui entraîne une prise de poids en lien avec l'environnement et les comportements de l'enfant, nous avons réalisé un jeu de société : le «Crakiné» destiné aux enfants obèses ou en surpoids âgés de 10 à 14 ans. Il s'agit d'une période critique durant laquelle il est capital d'agir. La boîte est constituée d'un plateau, d'une règle de jeu, d'un dé, de cartes, de pions et de réglettes pour comptabiliser les points. Ce jeu allie 41 questions et 31 défis centrés sur 4 versants.

Il est basé sur l'apprentissage de l'anatomie, de la physiologie et des conseils d'hygiène de vie, par le biais de questions et de défis d'activité physique, tels que des échauffements, des étirements et des efforts musculaires. Dans cette pathologie chronique, le divertissement semble mieux adapté pour faire appel à une éducation thérapeutique. Ces missions font partie de notre rôle de Masseur-Kinésithérapeute.

Nous avons organisé une séquence de jeu avec 4 enfants obèses ou en surpoids.

Nous avons ensuite évalué l'attrait de ce support par un entretien semi-directif avec un groupe d'enfants ayant testé ce jeu de plateau. La population interrogée l'a évalué comme étant un jeu pédagogique, sportif et amusant grâce aux défis divertissants et à ses couleurs attrayantes.

Nous pouvons conclure à l'issue de ce travail que ce jeu est un outil thérapeutique répondant aux objectifs «apprendre, bouger, s'amuser».

Mots-clés : obésité pédiatrique, activité physique, jeu, éducation thérapeutique

Keywords : pediatric obesity, physical activity, game, therapeutic education