



PUNAIZO



LE PUNAIZO : UN JEU EDUCATIF POUR MIEUX CONNAITRE LA PUNAISE DE LIT ET LES MOYENS DE LUTTE

Nous assistons actuellement à une invasion de punaises de lit ; selon les professionnels de la désinfection, plus de 400 000 sites ont été infestés, 70 000 personnes ont consulté pour des problèmes de santé (indicateurs Inserm-étude PULI). Ce fléau oblige les pouvoirs publics et privés à rechercher des solutions sur le plan de l'éradication autant que sur celui de la sensibilisation.

C'est sur ce dernier plan que nous intervenons. En effet, [Didac'Ressources](#) est une association loi 1901, reconnue d'intérêt général, et organisme de formation. Nous proposons, à travers notre Groupe de Recherche Action Formation ([GRAF](#)) de co-construire des outils ludopédagogiques d'éducation populaire.

Dans ce contexte, nous avons créé, avec notre partenaire Eclorre, le PunaiZo, un jeu de sensibilisation et de lutte contre les punaises de lit.

Ce jeu est composé de 54 cartes et de 120 pions recto-verso représentant d'un côté des punaises et de l'autre, des œufs. La mécanique du jeu est la suivante : à chaque tour, les punaises pondent des œufs et les œufs se transforment en punaises. Les joueurs disposent de différentes catégories de cartes (armes, sabotage, cartes spéciales) qui leur permettent de se débarrasser d'un nombre de parasite selon la fonction de la carte. Le gagnant est celui ou celle qui a pu se débarrasser de toutes ses punaises. La réalité de terrain et les proportions d'infestation ou d'efficacité des armes ont été respectées.

La co-construction de ce jeu (soutenue par la Fondation Abbé Pierre) a été réalisée d'avril à mai. Le premier prototype a ensuite été [expérimenté auprès de publics variés](#) grâce à des mises en situation et des documents supports à l'expérimentation.

Ainsi, nous avons pu le tester de juin à septembre 2020 auprès de la fondation Abbé Pierre Paca en présence de Monsieur Jean Michel Bérenger ([entomologiste à l'IHU Méditerranée Infection de Marseille](#)) qui nous soutient activement dans cette démarche mais également à l'Agence Régionale de Santé (ARS PACA), auprès des habitants des quartiers prioritaires de la ville qui sont particulièrement touchés par ce problème : Air Bel, La Cabucelle, le Chapitre.

Nous l'avons aussi testé auprès de jeunes et de personnes âgées, auprès de personnes qui travaillent avec des personnes en situation de handicap. Des soirées jeu ont également été organisées dans nos locaux. Ceci nous a permis de parfaire le jeu pour créer un second prototype qui sera à nouveau testé par Monsieur Bérenger et par le centre de documentation de l'éducation à la santé pour validation définitive avant publication.

La mécanique même du jeu est à ce point appréciée que certains l'utilisent simplement pour se distraire. Mais toutes les personnes et partenaires (particulièrement le collectif des punaises de lit à Marseille) ont été enthousiasmés sur son intérêt pédagogique.

De fait, nous souhaitons produire suffisamment d'exemplaires de cette version corrigée afin de pouvoir en distribuer la moitié gratuitement pour les structures partenaires concernées ; centres sociaux, écoles, régies de quartier..., pour les habitants victimes des punaises de lit.

Nous travaillons avec nos partenaires pour finaliser le guide. Le jeu sera édité dès qu'il sera validé avec la règle et le guide pédagogique.

Il s'agit de la première phase de notre action.

Nous prévoyons en effet, dans un second temps, et en fonction des moyens dont nous disposerons, d'organiser l'ingénierie de formation autour de ce jeu.

Nous travaillons avec d'autres structures en vue d'adapter ce jeu à différentes situations formatives et ludiques :

- Formation à distance
- Formation en très grands groupes
- Utilisation par des personnes en situation de handicap (particulièrement malvoyants et/à mobilité réduite)
- Traduction du jeu dans d'autres langues
- Jeunes enfants

Enfin, nous prévoyons de créer des extensions à ce jeu, notamment sur les questions législatives, sur l'invasion de punaises en immeubles.

Il est à noter qu'il nous a été suggéré de travailler sur d'autres parasites mais aussi sur d'autres problèmes de santé, et/ou sociologiques voire psychologiques. Nous avons produit aussi, un prototype de jeu : outil de sensibilisation à l'environnement et de lutte contre la fracture numérique : [Wikipédia pour tous, sauver la planète](#).

Enfin, nous organisons des conférences jeu dans nos locaux (15 boulevard de la liberté à Marseille) pour les structures qui en font la demande.

Nous souhaiterions vous rencontrer pour vous présenter concrètement ce jeu et échanger sur les possibilités de collaboration et de soutien.

Pour l'Association Didac'Ressources,

Sophie Etienne, DG 06 18 71 26 66

Sophie.etienne13016@gmail.com