le cnam
istna nutrition santé

Institut scientifique ettechnique de la nutrition et de l'alimentation

Escape NutriGame® Guadeloupe

Contexte

En 2019, le **surpoids** et l'**obésité** affectent particulièrement la population **Guadeloupéenne** ce qui représente près de **52 % de la population**, soit davantage que les habitants de France métropolitaine (47 %). L'**obésité touche donc un Guadeloupéen sur cinq**. Elle progresse de façon importante depuis 2014 (+ 3 points) et concerne les hommes comme les femmes. Cette progression entre 2014 et 2019 est particulièrement forte chez les 31-45 ans (+ 7 points). Contrairement à la France métropolitaine, les femmes de Guadeloupe sont beaucoup plus touchées que les hommes, 23 % contre 14 %. L'obésité concerne 20 % des personnes de 30 ans à 75 ans et 10 % des moins personnes de 15 ans à 29 ans.

Le Cnam-ISTNA a développé un **projet régional** et **innovant** en **prévention santé**, à partir de l'outil Escape NutriGame®, avec une démarche participative contribuant au renforcement des **compétences psychosociales**, de promotion d'une **alimentation saine**, d'une **activité physique régulière** et d'une diminution de la **sédentarité**. Les jeux sérieux permettent de rendre attrayante une dimension sérieuse et facilitent une activité d'apprentissage.

Objectifs

Objectif général :

Promouvoir des actions d'éducation à la nutrition auprès des jeunes à partir de 13 ans avec un outil innovant de prévention santé en alimentation, activité physique et sédentarité en Guadeloupe

Objectifs spécifiques :

Mettre en place un plaidoyer pour faire connaitre le jeu Escape NutriGame®
Former les animateurs de sessions de jeu Escape NutriGame®et les accompagner à la mise en place de sessions
Former les professionnels relaiset les accompagner à la mise en place de sessions de formation

Population cible

La population cible pour les joueurs est celles des **jeunes**, âgés entre 13 et 29 ans et provenant de tous niveaux et tout horizon socioprofessionnel.

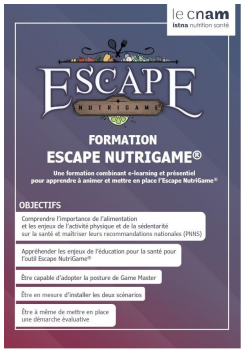
La population cible pour les animateurs est celles **professionnels** désireux de mettre en place une action en nutrition (Enseignants, professionnels du médico-social, éducateurs, animateurs etc.).

Programme

Le programme Escape NutriGame® met en œuvre trois actions :

ACTION 1 : DEPLOIEMENT DU PROJET L'ESCAPE NUTRIGAME® GUADELOUPE
La mise en place d'un plaidoyer permettra de faire connaître le projet et l'outil Escape NutriGame® via des actions de communication diversifiées.

ACTION 2 : FORMATION ET ACCOMPAGNEMENT DES ANIMATEURS A LA MISE EN PLACE ET INSTALLATION DE L'ESCAPE NUTRIGAME®



La formationa pour objectif de développer les compétences des animateurs en nutrition santé ainsi qu'en éducation pour la santé ludique via l'outil Escape NutriGame®. La formation a lieu en deux temps : un temps en **e-learning** permettant de comprendre les bases de la nutrition santé et l'Escape NutriGame® et une **journée en présentiel** permettant de tester et de s'approprier l'outil.
A l'issue de la formation, une boîte de jeu est remise par structure impliquée dans le projet.

Une convention de partenariat indique les engagements respectifs et les conditions requises.

Afin d'évaluer l'utilisation du jeu, une démarche évaluative est mise en place auprès des joueurs et animateurs formés :

Un tableau de suivi des animations est à compléter par les animateurs après chaque mise en place de session de jeu Escape NutriGame®
3 questionnaires joueurs (T0, T1, T2) sont à faire compléter
Des entretiens téléphoniques avec les animateurs permettent d'accompagner et soutenir la mise en place des sessions de jeu de qualité auprès des jeunes
Un questionnaire de satisfaction final auprès les animateurs permet d'évaluer l'utilisation, la satisfaction et la reproductibilité du programme.

ACTION 3 : FORMATION DES PROFESSIONNELS RELAIS

Afin de pouvoir donner une ampleur plus importante au projet, des professionnels relais sont formés à l'animation de l'outil. Ensuite, ils bénéficient d'un temps de formation spécifique de mise en pratique en présentiel, où les professionnels relais animent une formation pour de futurs animateurs, en présence du Cnam-ISTNA. Cette séquence de mise en pratique permet de s'assurer que le professionnel relais est capable de délivrer les formations de l'Escape NutriGame®.

Financement

Le Cnam-ISTNA est financé par l'ARS Guadeloupe et des Iles du Nord pour ce programme.

Contacts

Johanne Langlois, Responsable d'unité au Cnam-ISTNA
johanne.langlois@lecnam.net

Le flyer

https://www.cnam-istna.fr/nos-actions/programmes-de-sante-publique/escape-nutrigame-/escape-nutrigame-guadelou