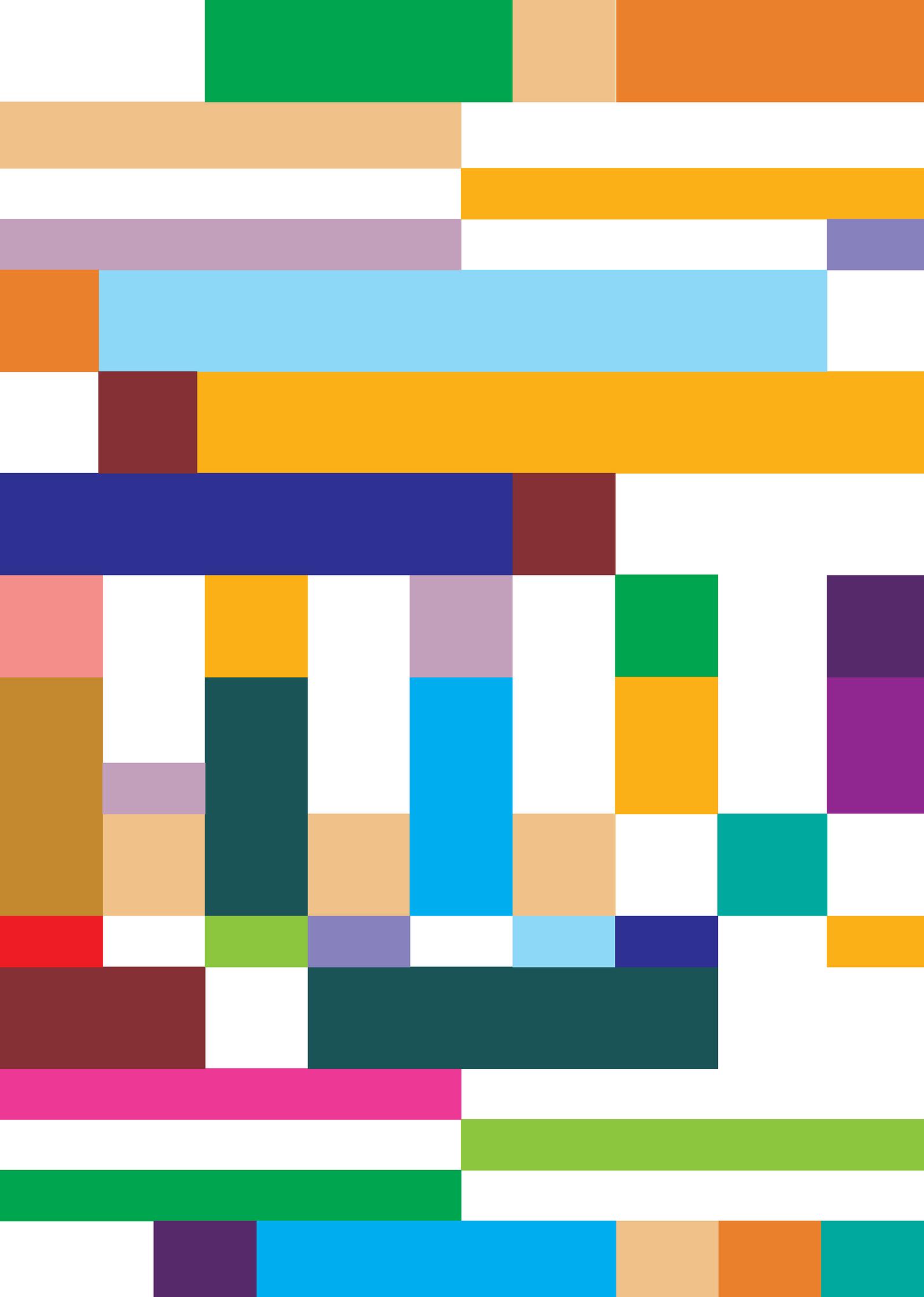




cultures
& santé

CATALOGUE DE LA PÉDAGOTHÈQUE

MISE À JOUR 2024



Introduction

À travers sa pédagogthèque, Cultures&Santé propose à la location un large éventail d'outils pédagogiques permettant d'intervenir en promotion de la santé, en éducation permanente ou en cohésion sociale.

Le catalogue 2022 contient près de 500 outils décrits par une fiche technique reprenant objectifs, contenu, public, date d'édition, mots-clés, caution de prêt... On y retrouve des malles, des kits, des imagiers, des plateaux de jeu, des panneaux d'animation... classés en 20 thèmes.

Tous ces supports ont vocation à soutenir des animations ou projets contribuant à la réduction des inégalités sociales de santé. Le fonds pédagogique de Cultures&Santé entrevoit la santé à travers une approche globale et donc à travers ses déterminants. La collection permet donc à un ensemble de professionnel·les et volontaires de divers champs (éducation, social, santé...) d'aborder une multitude de thématiques avec différents publics : le bien-être, les compétences psychosociales, la cohésion, la citoyenneté, l'alimentation, la littératie en santé, le genre, la diversité, le numérique, les addictions...

Le centre de documentation de Cultures&Santé, c'est aussi une variété de ressources (ouvrages, livres illustrés, articles, dossiers documentaires) complémentaires aux outils pédagogiques et pouvant soutenir tout autant des animations, des formations, des accompagnements que des sensibilisations. N'hésitez donc pas à consulter le site de l'association et la base de données documentaires du centre lors de vos préparations

www.cultures-sante.be > CENTRE DOC > Bibliothèque > faire une recherche dans notre base de données

L'équipe du centre de documentation se tient prête pour vous accompagner dans vos recherches et pour vous faire découvrir toute l'étendue et la richesse des ressources que vous trouverez dans ce catalogue.

Heures d'ouverture

Ouvert du **lundi** au **vendredi** de **9h30** à **16h30**.
Nous sommes disponibles aussi sur le temps de midi !

(Fermé le jeudi)

Conditions d'emprunt

Ouvrages

Prêt : gratuit pour un mois
Caution : 10 € par livre

Outils pédagogiques, Matériel 3D & Livres illustrés

Prêt : gratuit pour deux semaines
Caution : entre 10 € et 50 € par ressource

Attention : nous ne disposons pas de lecteur de carte bancaire, les cautions se déposent uniquement en espèce.

Dans le cas où les ouvrages ou les outils ne sont pas réservés par une autre personne, le délai de prêt peut être prolongé à condition d'en avertir le centre de documentation avant la date de retour initialement prévue.

Contact

02/558 88 11
cdoc@cultures-sante.be
www.cultures-sante.be
Rue d'Anderlecht, 148 à 1000 Bruxelles

Rendez-vous possible !

Collections

Cultures&Santé édite une série de ressources documentaires que vous pourrez retrouver au centre de documentation et en téléchargement :

FICHES LISA

Les « Fiches Lisa » soutiennent la prise en compte et le renforcement de la littératie en santé. Elles permettent aux professionnel·les et relais :

- d'accéder à des informations sur la littératie en santé et ses enjeux, à travers des savoirs documentés et des données chiffrées ;
- d'améliorer les pratiques en s'appuyant sur des pistes d'actions concrètes et des ressources pour aller plus loin.

www.cultures-sante.be > Nos outils > Fiches Lisa

- n°9** Comment accompagner un groupe à s'intéresser à ses données de santé ?
- n°8** Soutenir l'application de l'information
- n°7** La littératie en santé et les personnes sourdes
- n°6** Littératie en santé et les personnes âgées
- n°5** Rendre un lieu d'accueil favorable à l'exercice de la littératie en santé
- n°4** Communiquer oralement pour mieux se comprendre
- n°3** Accompagner un groupe à évaluer l'information pour la santé sur le web
- n°2** Tester un support d'information pour la santé avec un groupe
- n°1** Rédiger de manière lisible et compréhensible

FOCUS SANTÉ

Les « Focus santé » sont des dossiers courts et clairs à destination de tous les acteur·trices sociaux, éducatifs et de la santé. Ils font le point sur un sujet qui touche à la santé en lien avec les inégalités sociales. Ils contiennent des repères et pistes pour l'action.

www.cultures-sante.be > Nos outils > Focus santé

- n°6** Promouvoir l'activité physique et le mouvement : un enjeu pour la santé de toutes et tous (2024)
- n°5** Arriver en Belgique et être informé de ses droits sociaux et de santé : une question de justice (2019)
- n°4** Compétences psychosociales des adultes et promotion de la santé (2016)
- n°3** L'alimentation au cœur des actions de promotion de la santé (2014)
- n°2** Alphabétisation et santé (2012)
- n°1** Accidents domestiques chez l'enfant et inégalités sociales de santé (2011)

DOSSIERS THÉMATIQUES

Les dossiers thématiques de Cultures&Santé compilent des références de ressources disponibles au sein de notre centre de documentation ou accessibles en ligne, autour d'une thématique qui mobilise l'association.

www.cultures-sante.be > Nos outils > Dossiers thématiques

- n°17 Promouvoir l'activité physique : un enjeu pour la santé de tous et toutes
- n° spécial Vaccination, COVID-19 et promotion de la santé
- n°16 Littératie numérique en santé
- n°15 Genre et inégalités sociales de santé
- n°14 Marche exploratoire et autres démarches de diagnostic partagé du territoire
- n°13 Migrations, vulnérabilités et santé mentale
- n°12 Accès aux soins et précarité
- n°11 Le corps et ses multiples facettes
- n°10 Parentalité et immigration
- n°9 Relation soignant-soigné en contexte multiculturel
- n°8 Littératie en santé
- n°7 Alimentation et inégalités sociales de santé
- n°6 L'évaluation dans le champ « santé-social »
- n°5 Territoires et santé
- n°4 L'empowerment
- n°3 Vieillesse des migrants
- n°2 Les inégalités sociales de santé
- n°1 Action communautaire en santé et participation

RAPPORTS TABLE SANTÉ MIGRANT·ES

Dans la continuité de nos actions autour de la santé des publics ayant vécu l'exil, Cultures&Santé met en place des rencontres interprofessionnelles annuelles.

Ces espaces d'échanges et de création de liens ont été nommés Tables d'échanges sur la santé des personnes migrantes.

www.cultures-sante.be > Nos outils > Promotion de la santé

- n°4 Parcours d'exil, procédures et violences institutionnelles (2021)
- n°3 Créer des supports d'information en matière de santé adaptés aux personnes ayant vécu l'exil (2020)
- n°2 La parentalité en exil : échange de constats et de pratiques (2019)
- n°1 Comment améliorer le recours aux services du social et de la santé pour les femmes ayant vécu l'exil ? (2018)

MATÉRIEL 3D

Cultures&Santé met aussi en prêt (sous caution) du matériel en trois dimensions pour vos animations santé.

Matériel 3D

Caution

Appareil génital féminin interne	10 €
Bassin 9 mois	20 €
Boîte dents	20 €
Cerveau	20 €
Cœur	20 €
Colonne vertébrale	30 €
Coupe bassin	20 €
Dégénérescence des vertèbres	30 €
Développement embryon	30 €
Écorché (musculature)	10 €
Genou (articulation mobile)	10 €
Grand torse (tête + organes)	50 €
Lever	20 €
Mâchoire et brosse à dents	30 €
Œil	20 €
Organes génitaux masculins	10 €
Oreille	20 €
Petit torse (tête + organes)	30 €
Sac aliments	10 €
Squelette	50 €

ACCIDENTS & SÉCURITÉ

ADDICTIONS

ALIMENTATION

BIEN-ÊTRE & SANTÉ

CITOYENNETÉ & SOLIDARITÉ

COHÉSION & EXPRESSION

COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES

CONSOMMATION

CORPS

DÉVELOPPEMENT DURABLE

DIVERSITÉ & REPRÉSENTATIONS

ENVIRONNEMENT & SANTÉ

GENRE

HYGIÈNE

LITTÉRATIE EN SANTÉ

MALADIES & PRÉVENTION

MÉDIAS & NUMÉRIQUE

MÉTHODOLOGIE

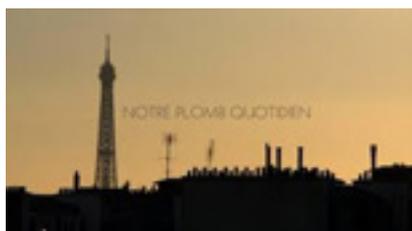
PARENTALITÉ

SANTÉ MENTALE

VIE RELATIONNELLE, AFFECTIVE & SEXUELLE

The background is a solid red color. On the left side, there is a vertical column of five white squares. At the bottom, there is a horizontal row of five white squares. The text is centered in the middle of the page.

ACCIDENTS & SÉCURITÉ



Notre plomb quotidien

> AFVS - France - 2016

Qu'est-ce que le saturnisme ? Un danger méconnu du grand public auquel tout le monde est exposé. Les enfants restent les premières victimes de l'intoxication par le plomb mais ce sont des familles entières qui sont concernées par cette maladie souvent liée au mal logement. Cet outil se compose d'un DVD ainsi que d'une brochure qui présente les enjeux liés au saturnisme, les démarches et procédures à engager.

Adultes, Parents, Professionnels	DVD	Caution : 10 €
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > Informer les familles sur les dangers du plomb > Soutenir les familles dans leur recherche d'accès au droit > Accompagner les familles touchées par la maladie dans leurs différentes démarches : accès aux soins, suivi de l'intoxication, contentieux avec les propriétaires dans le cadre de la réalisation de travaux... 	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > Un DVD (38 min) > Un livret « Le saturnisme et les enfants victimes du plomb » 	

professionnels, adulte, adolescent, intoxication, insalubrité, dépistage, famille, plomb, prévention, logement, enfant, accidents domestiques, saturnisme



Juliette au pays des embûches

> Mutualité française Bretagne - France - 2011

Cet outil propose une fiction de 43 minutes, entrecoupée d'interviews de professionnels sur les différents facteurs de risques de chute chez les personnes âgées, ainsi que les moyens de prévention existants.

Professionnels

CD-Rom

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Permettre de sensibiliser les personnes âgées aux facteurs susceptibles d'entraîner des chutes, et aux moyens de prévention existants
- > Permettre aux professionnels du soin de prendre conscience des facteurs de chute chez les personnes âgées et d'adapter leur comportement en fonction

CONTENU

- > Un CD-ROM (+ un dépliant infos)

animation, chutes, facteur de risque, vieillissement, personne âgée, prévention, risques, accidents domestiques



La Maison de Prudence

> MACIF - France - 2009

Ce CD-Rom sensibilise de manière ludique les seniors, les personnes âgées ainsi que leurs familles aux risques encourus de la vie quotidienne. Il informe les proches afin de prévenir les accidents et favoriser le maintien d'une bonne qualité de vie à domicile des seniors. Il propose des jeux, des exercices pour entretenir et stimuler la mémoire, des conseils, des témoignages informant sur les bienfaits de l'activité physique.

Adultes, Seniors

CD-Rom

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Sensibiliser et informer les personnes âgées et leur entourage, aux dangers de la maison et comment s'en prévenir
- > Apporter des informations essentielles sur la mémoire et son fonctionnement (aspects physiologiques, condition d'une bonne fixation...) et proposer des exercices interactifs de stimulation pour « entraîner » sa mémoire (jeux d'attention, de rapidité, mini-tests de mémoire à long terme...)

CONTENU

- > Un CD-ROM
- > Un livret

activité physique, facteur de risque, facteur de protection, seniors, maison, prévention, accidents domestiques



La Maison d'Olibrius

> EDEA - France - 2009

Ce jeu destiné aux enfants (à partir de 4 ans) permet d'apprendre à coopérer et prendre conscience de façon ludique des moyens d'éviter les dangers domestiques.

Enfants

Jeu de table

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Apprendre à jouer ensemble
- > Se familiariser, sous forme ludique, avec les moyens de connaître et d'éviter les dangers domestiques
- > Développer l'expression orale et le sens de l'observation
- > Développer une stratégie de déplacement sur le tapis de jeu

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > 18 cartes
- > Un dé
- > 2 pions
- > Une règle du jeu

compétences psychosociales, maison, petite enfance, enfant, prévention, accidents domestiques



Badaboum et Garatoi

> Inpes - France - 2009

Cet outil est un support d'animation destiné à développer des activités pédagogiques autour de la prévention des accidents domestiques de l'enfant (6 à 8 ans), le caractère transversal de cette thématique permet à l'enseignant d'avoir une approche globale de la santé.

Enfants

Kit

Caution : 20 €

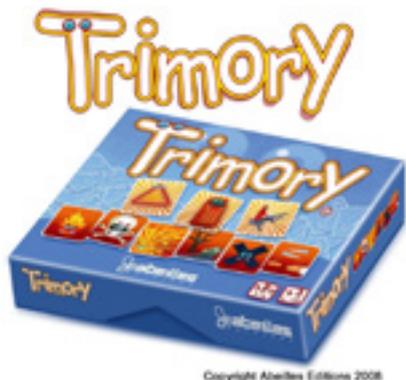
OBJECTIF

- > Améliorer le niveau de connaissance des enfants en ce qui concerne la diversité des situations comportant un risque d'accident
- > Amener les enfants à évaluer leurs propres aptitudes avant d'adopter des conduites potentiellement dangereuses
- > Favoriser chez les enfants la démarche de demande d'aide et le recours aux adultes
- > Amener les enfants à comprendre puis accepter la notion d'interdit

CONTENU

- > Un livret pédagogique
- > 10 tableaux (de A à J)
- > 30 situations (+ 3 têtes personnages)

maison, parentalité, relation parentsenfants, santé, enfant, facteur de risque, facteur de protection, prévention, accidents domestiques



Trimory

> Abeilles éditions - France - 2008

Jeu de mémoire et d'astuces destiné aux enfants (à partir de 3 ans) dont l'objectif est de reconstituer la chaîne des secours dans l'ordre : protéger, alerter, secourir, le but étant de retrouver les cartes correspondantes et éviter de retourner les cartes des produits dangereux.

Enfants

Jeu de table

Caution : 20 €

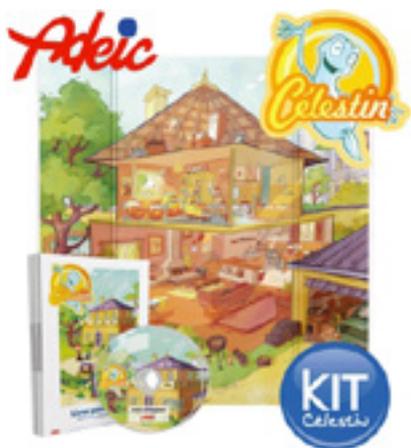
OBJECTIF

- > Faire découvrir aux enfants les différents produits dangereux qui les entourent
- > Familiariser les plus jeunes sur les bons réflexes à avoir en cas d'accident (protéger, alerter, secourir)

CONTENU

- > 5 cartes « danger »
- > 19 cartes « secours »
- > Une règle du jeu

conduites à risque, comportement, facteur de protection, facteur de risque, enfant, petite enfance, prévention, maison, premiers soins, secours, produits dangereux, accidents domestiques



Kit Célestin

> Adeic - France - 2008

Ce kit destiné aux enfants (6 à 10 ans) est un matériel d'éducation à la sécurité domestique. Il propose un cédérom explorant deux thèmes : la connaissance des pictogrammes européens de danger et une meilleure prévention des accidents liés aux activités de jeux et de loisirs des enfants. Sur la forme, le support est pédagogique, il laisse à chaque enseignant ou éducateur la possibilité d'adapter son contenu aux enfants. Le DVD de dessins animés exploite l'attrait des enfants pour les activités télévisuelles. Le triptyque, un matériel d'animation simple et d'une grande qualité technique illustre en permanence dans la classe la sécurité des enfants. L'ensemble (cédérom, DVD et triptyque) lie connaissances et activités pédagogiques.

Enfants

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

> Prévenir les risques d'accident de la vie courante

CONTENU

- > Un DVD (24 épisodes)
- > Un triptyque (Maison)
- > 6 cartes représentant les pictogrammes de danger
- > Un livret pédagogique sur Cédérom
- > Un livret pédagogique (107p.)
- > Fantôme Célestin

sécurité, prévention, facteur de risque, facteur de protection, conduites à risque, maison, enfant, danger, coupures, blessures, chutes, brûlures, intoxication, accidents domestiques



Le jeu du foulard

> APEAS - France - 2007

Cet outil de prévention créé par l'APEAS (Association de Parents d'Enfants Accidentés par Strangulation) destiné aux enfants et adolescents (4 à 20 ans) a pour but d'informer et prévenir des dangers du foulard et de ses dérivés les jeunes, les familles, les professionnels de l'éducation, de la santé et de la justice.

Enfants, Adolescents

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Informer et sensibiliser
- > Comprendre et reconnaître les signaux d'alerte
- > Lutter et éradiquer ce phénomène

CONTENU

- > Une brochure : présentation APEAS
- > Une brochure : méthode de prévention
- > Un dépliant (jeu du foulard=jeu mortel)
- > 3 DVD
- > Un A4 « questionnaire aux enfants »
- > Une affiche « la respiration comment ça marche? »



La route en sécurité : le jeu des 7 familles avec quiz

> Abeilles éditions - France - 2007

Jeu de cartes éducatif autour de la sécurité routière, il permet d'éduquer les enfants (à partir de 5 ans) dès leur plus jeune âge au Code de la Route tout en s'amusant.

Enfants

Jeu de cartes

Caution : 10 €

OBJECTIF

> Sensibiliser les enfants aux dangers de la route

CONTENU

- > 45 cartes
- > Une règle du jeu

conduites à risque, prévention, sécurité routière, accidents de la route



Lapinou, le lapin malin

> Adosen - France - 2007

Jeu de sensibilisation permettant aux enfants (5-7 ans) d'apprendre à reconnaître et nommer les dangers de la maison, à l'intérieur comme à l'extérieur (jardin, aires de jeux, etc).

Enfants

Jeu de table

Caution : 20 €

OBJECTIF

> Sensibiliser les enfants de manière pédagogique et ludique aux dangers de la maison, à l'intérieur comme dans l'environnement

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > Un dé
- > 4 petits chevaux
- > 20 cartes
- > Un dépliant (pour les GS de maternelle et les CP)
- > Une règle du jeu

facteur de risque, conduites à risque, enfant, maison, environnement, danger, accidents domestiques



Les experts de la prudence

> Almakane Editions - France - 2007

Ce kit permet de sensibiliser l'enfant aux différents dangers présents dans l'environnement quotidien, notamment par le biais du chant et de la danse.

Enfants

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Permettre à l'enfant d'acquérir des connaissances en matière de prudence
- > Donner à l'enfant les bons outils afin de lui permettre de visualiser et reconnaître le danger
- > Permettre à l'enfant d'agir face aux dangers

CONTENU

- > Un DVD (20 min)
- > Un carnet d'activités
- > 5 livres-jeux (5 hexagones de 60 cm)
- > 48 autocollants de prévention

animation, petite enfance, maison, facteur de risque, prévention, danger, enfant, accidents domestiques



Perkichute : Gagner à ne pas chuter

> AEA Geste Formation - France - 2005

Ce jeu pédagogique et ludique vise à réduire les chutes chez les personnes âgées, il peut être utilisé par des soignants et/ou animateurs exerçant en établissements de santé et d'hébergement pour personnes âgées. Il aborde plusieurs thématiques : alimentation, prévention, activité physique, prise de médicaments, etc.

Adultes, Seniors

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Contribuer à la prise de conscience des facteurs de risque à l'origine des chutes
- > Améliorer les comportements de santé des personnes âgées
- > Changer chez le personnel travaillant auprès des personnes âgées la vision de la problématique de la chute pour les amener à penser qu'elle n'est pas inéluctable
- > Être un moyen pour ce personnel de faire passer des messages de fond et des messages pratiques tout en éveillant la curiosité des participants

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > 5 pions géants et 1 grand dé
- > 73 cartes-questions
- > 29 cartes chance ou bonus
- > 6 cartes infos (règles du jeu)
- > Une fiche technique de relevé de chute (4 p.)
- > Une fiche prévention des chutes chez la personne âgée (11 p.)

facteur de risque, facteur de protection, séniors, médicaments, activité physique, prévention, chutes, accidents domestiques



Sécurité au quotidien

> Nathan - Belgique - 2005

Ce kit destiné aux enfants (3-6 ans) propose, sous forme d'activités langagières, des situations de la vie courante pour repérer et éviter divers dangers domestiques. Il propose quatre posters sur lesquels sont illustrées des scènes de la vie quotidienne ainsi que des cartes représentant des actions à risque.

Enfants

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

> Apprendre aux enfants à repérer les situations à risques d'accident domestique dans la maison

CONTENU

- > 4 planches grand format
- > Un guide d'utilisation
- > 25 cartes
- > 40 jetons

petite enfance, enfant, maison, facteur de protection, facteur de risque, prévention, risques, accidents domestiques



Argus et le fantôme de la bouteille

> Centre Antipoisons - Belgique - 2002

Sur base de l'histoire d'Argus (petit animal de compagnie), ce kit propose des activités qui visent à travailler de la façon la plus efficace avec les enfants (4-7ans) sur la prévention en matières de « produits dangereux ». Il est destiné aux éducateurs c'est-à-dire toute personne travaillant avec des enfants ou en lien direct avec ceux-ci : parents, grands-parents, instituteurs/trices, enseignants/tes...).

Enfants

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre aux jeunes enfants et à leurs éducateurs une réflexion sur la sécurité et l'éducation à la sécurité
- > Apprendre aux enfants à reconnaître les situations et les produits dangereux

CONTENU

- > Un livre illustré « Argus et le fantôme de la bouteille »
- > Un dossier pédagogique « Connaître les produits dangereux »
- > Une brochure d'information « En cas d'intoxication, ne perdez pas de temps »
- > Un communiqué de presse
- > Une affiche avec les coordonnées du Centre Antipoisons
- > 6 pages « épidémiologie des intoxications »

enfant, facteur de protection, facteur de risque, prévention, intoxication, produits dangereux, éducation, sécurité, accidents domestiques



La maison des dangers

> Groupe Santé et Environnement - Belgique - 2001

Outil d'animation permettant de visualiser différentes sources de dangers dans la maison et de mener une réflexion autour des risques auxquels les personnes peuvent être exposées.

Enfants, Adolescents, Adultes

Kit

Caution : 300 €

OBJECTIF

- > Reconnaître les différents dangers qui existent dans chaque pièce d'une maison et dans la rue
- > Identifier les différents types d'accidents domestiques
- > Prévenir les dangers : gérer les risques grâce à l'apprentissage et l'utilisation de matériel de protection
- > Informer des premiers soins de base
- > Amener les personnes à transposer les observations à leur logement

CONTENU

- > 20 panneaux de 1m50 sur 1m30 (10 hauts et 10 bas) que l'on pose sur les murs
- > Différents objets de la vie quotidienne (stockés dans 4 malles), ainsi que des objets apportant une solution aux différentes situations de danger

prévention, facteur de risque, facteur de protection, logement, premiers soins, habitat, environnement, danger, sécurité, accidents domestiques



ADDICTIONS



Feelings Addictions : en parler autrement

> Act In Games - Belgique - 2022

Feelings Addictions vous permet d'aborder avec votre public la thématique des conduites à risques et des addictions. Celles-ci peuvent être en rapport avec l'alcool, les drogues, la cigarette, le sexe, les jeux, les médicaments, les technologies, le sport ou encore la nourriture. Réalisé avec des professionnels de terrain, cet outil ludique accompagne toutes les personnes ressources qui veulent parler des addictions.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de table

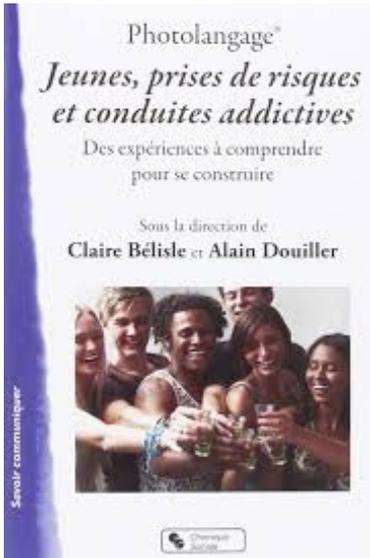
Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Sensibiliser les participant·es aux émotions et comportements qui peuvent chez eux/elles mener à des comportements à risques.
- > Permettre un débat réflexif sur des pratiques répandues.
- > Permettre aux professionnel·les de se positionner sur leurs propres conduites à risques.

CONTENU

- > Un livret
- > Un plateau de jeu
- > Un pion
- > 110 cartes Situations
- > 48 cartes Vote
- > 18 cartes Emotion



Jeunes, prises de risques et conduites addictives

> Codes Vaucluse - France - 2016

Ce dossier est un outil d'éducation pour la santé à utiliser avec des groupes d'adolescents et de jeunes et mettant en oeuvre une approche expérientielle. Etabli par un groupe de professionnels, ce dossier est basé sur la méthode Photolangage qui organise une expression personnelle à partir d'un choix de photographies dans un cadre de travail de groupe.

Adolescents

Imagier

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Permettre aux professionnels d'organiser un travail en groupe
- > Permettre aux jeunes de comprendre les conduites addictives et développer leurs capacités d'analyse et de réflexion
- > Travailler sur leurs représentations
- > Permettre aux jeunes de mieux vivre leurs expériences de recherche de plaisir ou d'évitement de la souffrance en vue d'une plus grande autonomie et maturation personnelle

CONTENU

- > 48 photos
- > 1 manuel

jeunes, risques, professionnels, éducation, outil, imagier, dépendance



Performance et santé : de l'image aux mots

> IREPS Rhône-Alpes - France - 2015

Cet outil de prévention basé sur la technique de photo-expression, permet d'aborder avec les adolescents et les jeunes la question de la recherche de performance, et ce que cela peut entraîner pour la santé, notamment en matière de dopage. Un imagier pour s'exprimer, échanger ses représentations et développer son regard critique.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Imagier, Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Favoriser la libre expression de chaque participant
- > Favoriser une mobilisation personnelle
- > Favoriser l'expression collective des représentations
- > Favoriser la prise de conscience de ses propres expériences
- > Favoriser la confrontation des points de vue et des opinions
- > Favoriser une dynamique de groupe
- > Favoriser l'écoute
- > Favoriser la prise de parole et la structuration de la pensée
- > Favoriser le développement d'un regard critique sur des situations
- > Favoriser l'identification de repères différents pour se construire

CONTENU

- > 68 photographies permettant d'évoquer la performance
- > Un guide pédagogique (20 p.)
- > Une brochure « Prévenir le dopage et les conduites dopantes »

professionnel, compétition, compétences psychosociales, adolescent, photo expression, addiction, addiction, sport, dopage



AITaCaMu (alcool, tabac, cannabis, multimédias)

> CAL - Luxembourg - Belgique - 2015

Ce jeu a pour objectif principal de développer l'esprit critique de préadolescents et d'adolescents âgés entre 13 et 16 ans sur les thèmes suivants : alcool, tabac, cannabis, multimédias. A travers des cartes-questions variées sur ces thèmes, cet outil permet d'approfondir les connaissances des joueurs afin de mesurer les risques qu'ils présentent de manière plus renseignée et de pouvoir agir en conséquence.

Adolescents

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Développer l'esprit critique des jeunes concernant la consommation de tabac, d'alcool, de cannabis et de multimédias
- > Approfondir les connaissances des joueurs sur ces sujets
- > Apprendre à mesurer les risques et pouvoir agir en conséquence

CONTENU

- > Un manuel (carnet du maître du jeu)
- > 63 cartes

jeunes, écrans, réduction des risques, prévention, jeu, information, esprit critique, internet, risques, addiction, consommation, adolescents, animation, multimédias, cannabis, tabac, alcool, addiction



Addi-Ado

> Direction Académique des Services de l'Education Nationale de l'Allier
- France - 2014

Ce jeu est destiné à l'animation de séances de prévention des addictions auprès des jeunes âgés de 9 à 15 ans. Il permet d'engager le dialogue entre les adultes et les jeunes, et entre jeunes, autour des questions des pratiques de consommation et de prévention des conduites addictives. Ce jeu de cartes éducatif et son guide pratique comprennent notamment des éléments de ressources pour permettre aux animateurs de séances de prévention de se former et de s'outiller pédagogiquement.

Adolescents

Jeu de cartes

Caution : 20 €

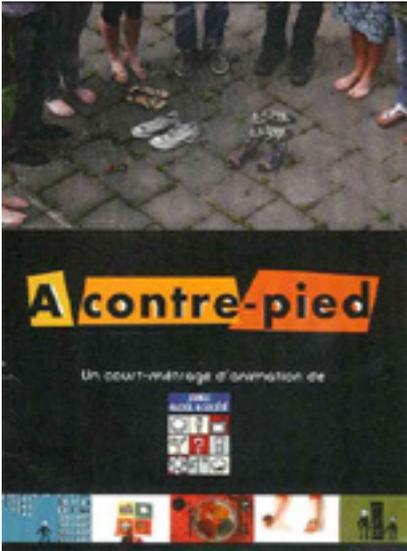
OBJECTIF

- > Permettre le dialogue entre les adultes et les jeunes et entre jeunes
- > Répondre à des questionnements liés aux assuétudes
- > Fournir aux jeunes des outils qui les soutiendront dans leurs prises de décisions lors de situations dites « à risques »
- > Transmettre des informations diverses sur le sujet

CONTENU

- > Un manuel pédagogique
- > 69 cartes + Une carte règle du jeu

adolescent, facteur de risque, addiction, compétences psychosociales, conduite à risque, prévention, consommation, jeunes, adulte, dialogue



A contre pied

> Univers Santé - Belgique - 2013

Court-métrage d'animation qui permet d'ouvrir le débat, de donner la parole aux jeunes sur une série de questions : les consommations, le plaisir, l'alcool, le partage, les risques, leurs inquiétudes mais aussi leurs envies, etc.

Adolescents, Adultes

DVD

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Donner la parole aux jeunes
- > Elargir notre regard sur le rapport jeune et consommation d'alcool
- > Permettre le dialogue entre les jeunes et les adultes

CONTENU

- > Un DVD (9 min)

addiction, animation, paroles, dialogue, médias, représentations, adulte, jeunes, alcool



Les jeunes savent pourquoi

> Univers Santé - Belgique - 2013

Cet permet de décoder avec les jeunes, la publicité et les pratiques commerciales qui influencent leurs consommations (avec des jeunes de 12 à 26 ans). Comment réagir face aux publicités souvent envahissantes ? C'est quoi pour moi une soirée réussie ? Qu'est-ce qui motive mes choix et influence ma consommation ? Lorsque je fais la fête, est-ce que je prends des risques ? Si oui, comment puis-je les réduire ? Voici quelques questions qui pourront être abordées par tous professionnels souhaitant travailler la thématique avec son public.

Adolescents, Adultes

CD-Rom

Caution : 10 €

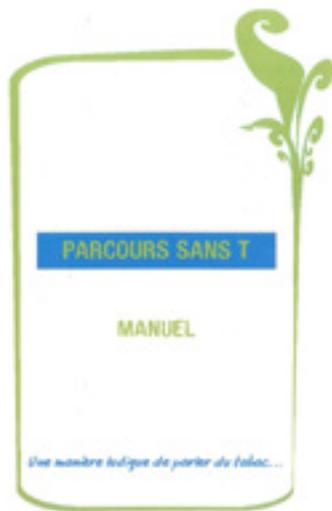
OBJECTIF

- > Décoder la publicité et les pratiques commerciales qui influencent nos consommations
- > Développer les compétences et l'esprit critique des jeunes
- > Travailler les représentations autour de l'alcool

CONTENU

- > Un CD-ROM

animation, risques, publicité, médias, alcool, consommation, adulte, jeunes, addiction



Parcours Sans T

> Fares - Belgique - 2013

Parcours Sans T est un outil d'animation qui permet d'aborder la question du tabagisme de manière ludique. Il s'adresse aux professionnels sociaux, de la santé ou de l'éducation. Ce jeu propose 3 façons différentes d'y jouer. Il est destiné à un large public, les fumeurs comme les non-fumeurs, les personnes dites « fragilisées » pouvant connaître des difficultés de lecture ou de compréhension.

Adolescents, Adultes, Parents,
Public infra scolarisé

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Inviter à une réflexion sur différents aspects du tabagisme
- > Susciter un échange de connaissances, de représentations et d'expériences à propos du tabac
- > Sensibiliser et informer sur la consommation de tabac et sur les aides disponibles
- > Valoriser les comportements positifs des participants qu'ils soient ou non en lien avec le tabac

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > Un manuel destiné à l'intervenant
- > Un préambule
- > 7 familles de cartes à thèmes (93 cartes)
- > 2 dés
- > 6 pions

animation, adultes, adolescents, prof, addiction, consommation, échange, tabagisme



Bluff!

> Commission des Jeux de hasard - Belgique - 2010

Outil de prévention de la dépendance aux jeux de hasard à destination des jeunes (14 à 18 ans) ayant pour but de les mettre en garde contre la dérive possible qui va d'une simple partie entre amis jusqu'à une situation de dettes. Ce jeu propose des activités (quiz, jeux de rôle, etc) et des pistes permettant le débat.

Adolescents

Kit

Caution : 20 €

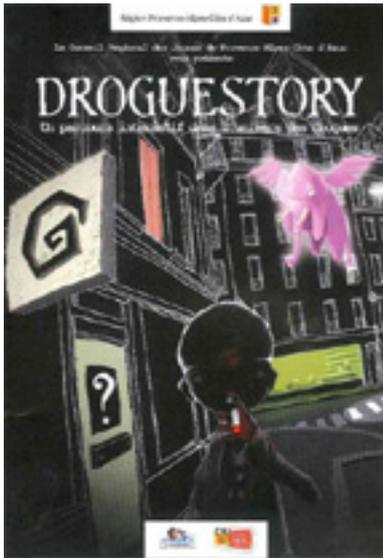
OBJECTIF

- > Prévenir le jeu pathologique
- > Sensibiliser les jeunes aux jeux de hasard, aux risques de dépendance et aux pièges qui peuvent mettre les jeunes en danger

CONTENU

- > Un DVD
- > Un dossier pédagogique
- > 6 pions, 2 dés
- > Un jeu de société « Do you have a poker face ? » (22 cartes connaissances (jaunes), 9 cartes actions et 9 cartes vérités (oranges); un mode d'emploi (français/néerlandais)
- > Un jeu « Bluff » de 55 cartes
- > Un formulaire d'évaluation
- > Un carnet « quel » est votre enjeu ?
- > 6 cases de couleurs

jeu de hasard, addiction, consommation, budget, économie, surendettement, adolescent, facteur de risque, conduites à risque, dépendance, risques, jeu, prévention, addiction



Droquestory

> Conseil régional des jeunes - France - 2010

CD-ROM (divisé en 8 rubriques : Drugstore, Video club, Retour vers le futur, Droguestock, Quiz, Privé, Help, et Drogabulaire) qui permet d'ouvrir le débat et d'informer les jeunes sur les risques suscités par la consommation de drogues.

Adolescents, Adultes

CD-Rom

Caution : 10 €

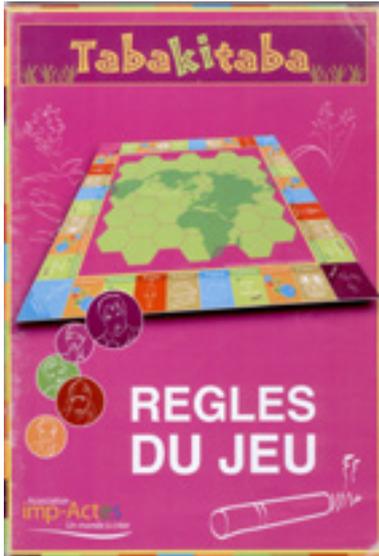
OBJECTIF

- > Permettre aux jeunes de se questionner sur leurs comportements vis-à-vis de différentes drogues
- > Informer les jeunes sur les drogues et les méfaits de leurs consommations
- > Ouvrir le débat

CONTENU

- > Un CD-ROM
- > 1 manuel (8p.)

animation, consommation, information, jeunes, drogues, addiction



Tabakitaba

> Association Imp-Actes - France - 2009

Tabakitaba est un jeu de stratégie original destiné aux enfants (à partir de 10 ans), adolescents et adultes a pour but de sensibiliser le public aux questions que pose le tabac. Il se veut à la fois éducatif par les contenus qu'il aborde et ludique par le plaisir qu'il procure lorsque l'on y joue. Jeu qui permet d'entrer sur la scène des enjeux du tabagisme dans le monde.

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

> Découvrir et comprendre les réalités sanitaires, économiques, industrielles et politiques liées au tabac, la production, la consommation, l'histoire du tabac, les acteurs concernés et les enjeux environnementaux

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > Une règle du jeu
- > 8 pions « joueurs »
- > 8 fiches « carnet de santé »
- > 48 jetons « maladie »
- > 80 jetons « cigarettes »
- > 30 hexagones mobiles « champ de tabac »
- > 30 hexagones mobiles « champ de céréales »
- > 8 cases mobiles « oxygène »
- > 4 cases mobiles « tu fumes? »
- > 370 cartes (150 cartes « fiches prévention », 20 cartes « événement », 200 cartes « tu fumes ? »)
- > 1 dé

animation, addiction, enfant, ado, adulte, tabagisme, cigarette, consommation, environnement, tabac, prévention, rapport nordsud, société, facteur de risque, économie, addiction



Le tabac à l'école secondaire

> ULB-Promes - Belgique - 2006

Cet outil destiné aux adolescents (12-14 ans) propose une série de pistes pour aider les enseignants et les professionnels de la santé scolaire à mettre en place une politique de gestion du tabac à l'école.

Adolescents

Fichier d'activités

Caution : 10 €

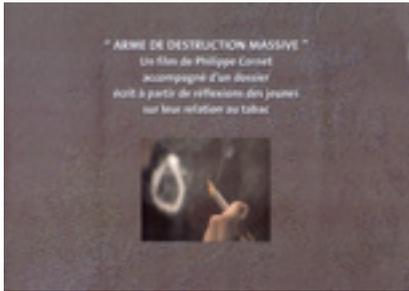
OBJECTIF

> Parler de la question du tabac à l'école Outiller une politique de prévention du tabagisme en milieu scolaire

CONTENU

> 39 fiches d'activités
> Un guide ressources

addiction, tabac, tabagisme, addiction, déterminants de santé, consommation, école, prévention, facteur de risque, cigarette



Arme de destruction massive

> Question Santé - Belgique - 2006

Ce CD-Rom raconte le parcours de deux jeunes qui ont goûté à la cigarette, il donne une information sur le tabagisme tant sur le plan médical que sur le plan affectif (relation au tabagisme), il se veut informatif sans faire de moralisme. Il s'adresse particulièrement aux adolescents (12- 18 ans).

Adolescents

CD-Rom

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Susciter la prise de conscience du rôle que joue la consommation du tabac
- > Inciter les jeunes à faire des choix en conscience et s'ils souhaitent consommer du tabac, à gérer leur consommation
- > Réfléchir aux alternatives

CONTENU

- > Un CD-ROM
- > Un livret



Imagine - Le photolangage - outil d'expression des représentations sur les drogues et les dépendances

> Association méditerranéenne de prévention et de traitement des addictions (AMPTA) - France - 2005

Imagine est un photoexpression pour tout public, il permet d'interroger les représentations sur les conduites à risques notamment celles liées aux usages de drogues.

Adolescents, Adultes

Imagier

Caution : 30 €

OBJECTIF

> Permettre un travail de communication en groupe amenant à traiter la question des produits et de leurs effets, mais aussi des facteurs de risque et des facteurs de protection

CONTENU

- > 30 photos
- > 3 feuilles plastifiées (guide d'utilisation)

A vibrant green background with several white squares of varying sizes scattered across it. The squares are arranged in a way that suggests a staircase or a series of steps, with some squares appearing to be on a higher level than others. The word 'ALIMENTATION' is centered in the middle of the page in a bold, white, sans-serif font.

ALIMENTATION



Le petit cabas 2.0

> Ireps Nouvelle-Aquitaine - France - 2023

Cet outil s'adresse à toute personne qui souhaite mettre en place un programme autour de l'alimentation et de l'activité physique dans une démarche de promotion de la santé auprès d'enfants de 6 à 11 ans. Il fournit les moyens de réaliser des actions pédagogiques dans une approche par la découverte, le partage et le plaisir, afin de promouvoir des comportements favorables à la santé.

Enfants, Professionnels

Kit

Caution : 40 €

OBJECTIF

- > Permettre la mise en place d'un programme autour de l'alimentation et de l'activité physique
- > Promouvoir des comportements favorables à la santé
- > Permettre d'appréhender le sens de l'acte alimentaire et ce qui influence nos choix (mode de vie, environnement, habitudes,...)
- > Permettre la découverte d'aliments à travers les sens, leurs origines
- > Aborder l'équilibre alimentaire (familles d'aliments, repères de consommation, conception des menus, rythmes, grignotages)
- > Permettre d'aborder l'activité physique (les différents types de pratique, les bienfaits, les leviers à la pratique, les recommandations)

CONTENU

- > Un guide pédagogique
- > Un carnet « Plaisir »
- > Une farde « Manger, ça veut dire quoi? » – (21 photos)
- > Une farde « Thèmes et activités » (8 thèmes)
- > 4 plateaux (2 repas, 1 goûter, 1 petit déjeuner)
- > 7 plateaux (matières grasses/produits laitiers...)
- > 7 A4 (matières grasses/produits laitiers...)
- > 5 planches A4 couleur (photos de 1 à 5)
- > 29 A4 activités
- > 30 cartes « Photos à la loupe »
- > 32 photos « Etiquettes » »D'où viens-tu? «
- > 46 photos « Images de plantes »
- > 256 cartes « Aliments »
- > 74 cartes »Sports «

activité, activité physique, alimentation, alimentation durable, comportement, consommation, échange, équilibre alimentaire



Nutrichamps : quand les fruits et les légumes s'invitent dans nos assiettes...

> Marion Asplanato - France - 2023

Nutrichamps est un jeu de société qui sensibilise sur les pratiques agricoles et l'impact de l'alimentation sur la santé. Loin d'être moralisateur, le jeu permet de tester ses connaissances et d'en apprendre d'autres. Avec 264 cartes questions-réponses réparties en six items (équilibre alimentaire, composition des menus, groupes d'aliments, agriculture et pratiques agricoles, circuit-court de consommation, saisonnalité des produits,...), le jeu est adapté à tous, idéal pour apprendre en s'amusant.

Adolescents, Adultes, Enfants,
Enseignants, Professionnels

Jeu de table

Caution : 40 €

OBJECTIF

- > Sensibiliser à l'impact de l'alimentation sur la santé et l'environnement
- > Promouvoir l'équilibre alimentaire et l'activité physique
- > Aborder les pratiques agricoles
- > Responsabiliser le consommateur

CONTENU

- > Un manuel (règles du jeu)
- > Un plateau de jeu
- > Un dé
- > 6 pions
- > 6 plateaux repas équilibrés
- > 42 jetons « achat certifié »
- > 264 cartes



Défi Alimentation Durable

> Espace Environnement - Belgique - 2017

Ce kit propose des ressources et éléments méthodologiques aux animateurs afin qu'ils puissent lancer un « Défi Alimentation Durable » avec des groupes constitués qu'ils accompagnent. Il présente quelques notions-clés liées à l'alimentation durable ainsi qu'une série d'activités qui peuvent être organisées dans le cadre du Défi. Il référence également des animations et outils existants en éducation à l'alimentation, sans pour autant être exhaustif. Ce kit constitue un premier outil pour guider les animateurs et les aider à mettre en place leur Défi.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Fichier d'activités

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Accompagner un nombre limité de ménages vers une alimentation saine et équilibrée, respectueuse des hommes et de l'environnement
- > Amener les participants à acquérir une plus grande autonomie alimentaire
- > Permettre de sortir les usagers de l'isolement
- > Favoriser la socialisation
- > Développer l'estime de soi
- > Encourager la mixité culturelle et la cohésion sociale
- > Favoriser l'apprentissage d'habitudes alimentaires meilleures pour la santé

CONTENU

- > Une farde (59 p.)

développement durable, sensibilisation, gaspillage alimentaire, agriculture biologique, déterminants sociaux, professionnels, adulte, méthodologie, activité, animation, alimentation durable, alimentation



Game of food

> Bruxelles Environnement - Belgique - 2016

Le jeu Game of food a été créé par Bruxelles Environnement pour impliquer les jeunes dans leurs choix alimentaires. Grâce à ce jeu, ils découvriront avec quels ingrédients remplir leur assiette pour qu'elle soit une assiette « Good Food ». Il a été conçu pour une classe d'élèves de 10 à 14 ans.

Enfants, Adolescents

Jeu de table

Caution : 30 €

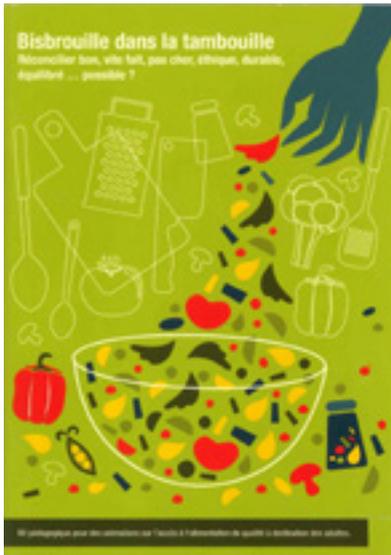
OBJECTIF

- > Accroître la production alimentaire en ville
- > Diminuer le gaspillage alimentaire
- > Sensibiliser les générations futures
- > Impliquer les jeunes dans leurs choix alimentaires
- > Apprendre à faire un menu équilibré

CONTENU

- > 6 plateaux de jeu (mon assiette Good Food)
- > 6 grandes fiches thématiques des impacts de l'alimentation sur l'environnement
- > 83 cartes A4 ingrédients
- > 42 cartes de mise
- > 7 cartes « pouvoir spécial »
- > 150 jetons « carotte »
- > Un système de fixation (une corde à linge, neuf pinces de bureau)
- > Une règle du jeu
- > Une farde de documents complémentaires (une fiche « teneur en protéines », une fiche « activité pédagogique : organiser un repas Good Food », un contrat d'engagement (doc A5), une fiche d'information pour les parents, une fiche « pour aller plus loin » et une affiche : « mon assiette se la joue Good food! »)
- > 4 affiches (fruits et légumes de saison)

développement durable, ville, écologie, production alimentaire, école, animation, adulte, adolescent, enfant, gaspillage alimentaire, environnement, santé, alimentation durable, alimentation équilibrée, alimentation



Bisbrouille dans la tambouille

> Solidaris - Belgique - 2016

Cet outil permet d'offrir des pistes pour mener des actions de sensibilisation pour une alimentation de meilleure qualité, et cela en s'appuyant sur différents critères tels que le décodage des publicités, la compréhension de l'étiquetage des produits, les déterminants de nos choix alimentaires...

Adolescents, Adultes

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre la réflexion sur les déterminants qui mènent à une alimentation de qualité
- > Permettre le débat sur ce qu'est une bonne alimentation et comment les participants peuvent agir pour l'atteindre

CONTENU

- > Un manuel pédagogique
- > Un guide pour vos achats de nourriture
- > 4 fiches A4 "module 6"
- > 4 fiches A4 "module 1,2,3,4"
- > Un poster "module 1 et 2"
- > 20 fiches "module 2"
- > 6 affiches "module 4"
- > 1 clé USB

sécurité alimentaire, environnement, représentation, alimentation équilibrée, mode de vie, animation, adulte, consommation, alimentation



Autrement (avec des légumes)

> Athanor Production asbl - Belgique - 2015

Ce documentaire interpelle notre pouvoir de changement à travers une expérience citoyenne qui développe de nouveaux modèles de partenariats entre consommateurs et agriculteurs. En partant de son groupe d'achat solidaire, la réalisatrice rejoint un réseau dynamique qui l'emmène de Bruxelles à Zagreb, à la rencontre d'un mouvement en pleine effervescence : les CSA (Community Supported Agriculture). En réinvestissant le lien entre eux, les mangeurs et les producteurs mettent en place un mode de consommation alternatif en circuit court, respectueux du vivant.

Adolescents, Adultes

DVD

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Prendre conscience de notre mode de consommation
- > Montrer la coopération et la collaboration entre agriculteurs et consommateurs pour développer un autre mode de consommation et une agriculture à échelle humaine, en circuit court
- > Interpeller notre pouvoir de changement à travers une expérience citoyenne qui développe de nouveaux modèles de partenariats entre consommateurs et agriculteurs

CONTENU

- > Un DVD (67 min)

agriculteurs, alternatives, producteurs, réseau, groupe, projet collectif, consommation, citoyenneté, citoyen, alimentation durable, alimentation, animation, DVD



Alim'Anim - Une animation sur les dimensions culturelles de l'alimentation

> Cultures&Santé - Belgique - 2014

Ce guide d'animation permet d'envisager l'alimentation comme vecteur d'identité individuelle et collective, comme vecteur de sens. Dans un groupe nouvellement constitué, l'animation permet aux membres de mieux faire connaissance, d'établir ou de renforcer la cohésion du groupe. Elle encourage chacun à se présenter de manière ludique et originale à partir de son alimentation, clé pour parler de soi, de son histoire, de ses origines, de ses cultures...

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Professionnels

Carnet

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Permettre aux membres d'un nouveau groupe de mieux faire connaissance, d'établir ou de renforcer la cohésion du groupe
- > Encourager chacun à se présenter de manière ludique et originale à partir de son alimentation, clé pour parler de soi, de son histoire, de ses origines, de ses cultures...
- > Eveiller aux dimensions culturelles de l'alimentation

CONTENU

- > Un guide d'animation (28 pages)
- > un set de table (à photocopier pour chaque participant-es)

interculturalité, expression, représentations sociales, identité, animation, culture, alimentation



L'alimentation c'est aussi...

> Cultures&Santé - Belgique - 2014

Kit permettant d'appréhender l'alimentation sous ses multiples dimensions, dans une approche globale. L'affiche et l'imagier, qui composent notamment cet outil, illustrent une multitude de facteurs qui influencent l'alimentation tels que le budget, l'équipement et l'offre alimentaire à disposition, le plaisir associé à l'alimentation, les habitudes et rythmes de vie, les traditions...

[Disponible en téléchargement](#)

Adolescents, Adultes, Public infra
scolarisé, Professionnels

Panneau/Affiche

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Créer un espace d'échange et de réflexion autour de l'alimentation
- > Permettre le partage de point de vue, de préoccupations, d'expériences différentes autour de l'alimentation au sein d'un espace collectif
- > Permettre de prendre conscience des facteurs qui influencent l'alimentation et construire collectivement une vision globale
- > Permettre l'émergence ou l'identification des pistes de réflexion ou d'action autour de l'alimentation dans cet espace collectif

CONTENU

- > Une affiche (70X85cm)
- > 5 quartiers
- > 35 cartes constituant l'imagier
- > Un guide d'animation

déterminants de santé, mode de vie, vision globale, alimentation



Quiz'inn : l'auberge du savoir alimentaire

> Lycée Jean Moulin - France - 2014

Ce jeu permet d'aborder avec les jeunes (à partir de 14 ans) le sujet de l'alimentation de façon ludique et d'échanger sur leurs connaissances, leurs comportements alimentaires sans que cela ne soit trop formalisé.

Adolescents

Jeu de table

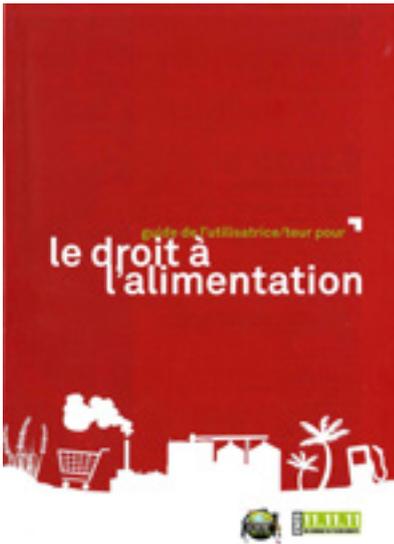
Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Développer les connaissances des jeunes sur le sujet de l'alimentation
- > Donner des éléments de réponses aux nombreuses questions qu'ils se posent sur le sujet
- > Sensibiliser aux questions de société qui se posent autour de l'alimentation (culture, nutrition, goûts, ...)
- > Travailler sur les différentes perceptions et représentations de la nourriture

CONTENU

- > Un plateau de jeu (9 pièces puzzle)
- > Un livret de l'animateur
- > Un dé
- > 58 cartes
- > 8 cartes défis
- > 6 pions



Mallette pédagogique : Le droit à l'alimentation

> CNCD - Belgique - 2013

Ce kit est un outil de sensibilisation qui permet de mettre en place des animations autour du droit à l'alimentation et en partant de trois principales sous-thématiques : l'accaparement de terres, les agro-carburants et la spéculation alimentaire.

Professionnels

Kit

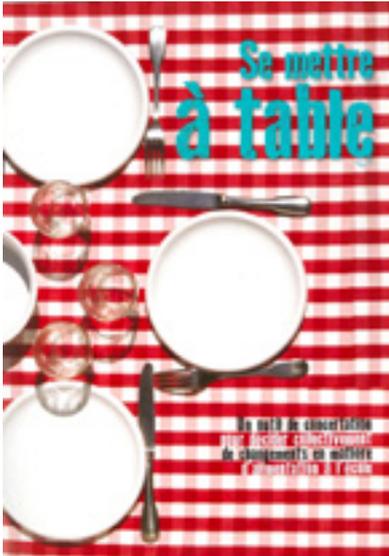
Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Sensibiliser au droit à l'alimentation
- > Mettre en place des animations autour et pour le droit à l'alimentation, et ce en vue de développer des pistes concrètes d'action avec ses publics

CONTENU

- > Un CD/DVD collector pour le droit à l'alimentation
- > Un DVD « Je mange donc je suis »
- > Un guide de l'utilisatrice/teur pour le droit à l'alimentation
- > Un jeu de photos structurées « Ni trop, ni trop peu »
- > Un jeu de rôle « Teranga »
- > Un jeu de rôle « Le tribunal de l'abominable courgette masquée »
- > Un dossier d'accompagnement pédagogique « LoveMEATender »
- > 11 fiches-actions « 11 actions pour le droit à l'alimentation »



Se mettre à table

> Coordination Education & Santé asbl - Belgique - 2013

Outil de concertation pour décider collectivement de changements en matière d'alimentation à l'école. « Se mettre à table » présente une démarche de concertation découpée en 8 étapes. L'outil ne donne pas de solutions toutes faites pour résoudre les problèmes liés à l'alimentation à l'école mais balise la réflexion d'un groupe composé des différents acteurs scolaires, afin d'aider à construire collectivement le changement.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Parents, Professionnels

Fichier d'activités

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Accompagner les acteurs de l'école dans la concertation et la prise de décision collective pour améliorer l'alimentation
- > Faciliter l'expression de chacun, celle des adultes comme celle des élèves sur cette question

CONTENU

- > Une fiche « déroulement étape par étape »
- > Un livret « pistes pédagogiques et éducatives »
- > Un livret « fiches d'activités »
- > Un livret « carnet du passeur de parole »
- > Un carnet du secrétaire
- > Un menu
- > 12 fiches « acteurs »
- > 12 cartes « situation »
- > 20 « fiches focus »
- > 2 posters « se mettre à table »



Le Kit popote

> Le vent tourne - France - 2013

Ce kit permet de se mettre dans la peau d'un novice de la cuisine qui a pour défi de concocter un repas pour dix personnes. Le but étant d'apprendre à tout un chacun l'art de « bien-manger ».

Adolescents, Adultes

Kit

Caution : 30 €

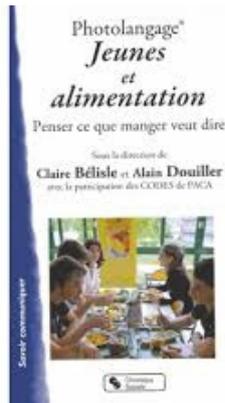
OBJECTIF

- > Aborder le thème de l'alimentation et notamment la notion de gaspillage alimentaire
- > Permettre l'échange culturel dans un cadre convivial intergénérationnel à travers le plaisir culinaire
- > Explorer divers aspects du monde de l'alimentation tels que la consommation, le fait de « bien-manger » ou encore, le respect de la saisonnalité des fruits et légumes

CONTENU

- > Un livret pédagogique (20 p.)
- > Un DVD
- > Un livret règles du jeu (12 p.)
- > 9 plateaux de jeu
- > 42 cartes « Popote Minute »
- > Un sachet de 120 cartes « Aliments »
- > Une farde (3 affiches : le kit popote, la kolok, popote minute) +1 livret « Le kit popote » (le premier kit transmédia sur l'alimentation) (+6 petits flyers manquants)
- > 4 sachets « Appartements » (un sachet famille Philippe-Elisabeth : 49 jetons + un livret de 12 recettes + une fiche « réserve »// un sachet famille « Arthur-Hortense » : 47 jetons+ un livret de 12 recettes + une fiche « réserve »//un sachet famille Marina-Basile » : 48 jetons +un livret de 12 recettes + une fiche « réserve » //un sachet « la Kolok », 48 jetons +un livret de 12 recettes+ une fiche « réserve »)
- > 8 mini cartes (automne, hiver, printemps, été; la kolok, chez Philippe et Elisabeth, chez Arthur et Hortense, chez Marina et Basile)
- > 4 cartes (popote mémo/décompte des points)

saisons, fruits et légumes, gaspillage alimentaire, adultes, adolescents, animation, intergénérationnel, écologie, société, outil pédagogique, repas, alimentation



Jeunes et alimentation : un dossier photolangage pour Penser ce que manger veut dire

> Codes Vaucluse - France - 2012

Outil d'éducation pour la santé à utiliser avec des groupes de jeunes pour les aider à penser et piloter leurs pratiques alimentaires

Adolescents

Imagier

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Permettre d'organiser un espace de parole et d'écoute
- > Prévenir les risques nutritionnels des adolescents et des jeunes adultes (en particulier l'obésité...) et renforcer leurs compétences dans leur rapport à l'alimentation
- > Permettre aux professionnels qui interviennent auprès d'adolescents de développer une réflexion sur la question de l'alimentation par un travail sur leurs représentations.
- > Enrichir leurs compétences sur cette thématique
- > Aider les adolescents à construire leurs propres repères dans leur rapport à l'alimentation

CONTENU

- > 48 photographies
- > 1 manuel

animation, éducation nutritionnelle, santé, adolescence, pratiques alimentaires, imagier, jeunes, alimentation



Le p'tit toqué

> To Be One - France - 2012

Jeu dans lequel les joueurs sont amenés à composer un menu équilibré qui doit comporter un aliment de chaque catégorie (légume, fruit, féculent, protéine, laitage, matière grasse, boisson). Ce jeu donne également la possibilité de passer à la pratique, en cuisinant un repas avec les cartes de recettes fournies.

Enfants

Jeu de table

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Promouvoir des comportements favorables à la santé en matière de nutrition et d'activité physique régulière
- > Fournir aux joueurs les bases d'une bonne hygiène alimentaire

CONTENU

- > 121 cartes « aliments »
- > 22 cartes « activité physique »
- > 25 cartes « recettes »
- > 70 cartes « conseils »
- > 12 cartes « pièges »
- > 18 cartes « ustensiles »
- > 6 tapis de jeu
- > Une carte « Tour de jeu »
- > Un dé à 6 faces
- > Une règle du jeu
- > Une notice d'utilisation
- > Une toque

hygiène alimentaire, enfants, animation, bien-être, alimentation équilibrée, repas, outil pédagogique, alimentation



Allons au marché

> EDEA - France - 2010

Ce jeu destiné aux enfants à partir de 6 ans permet d'aborder de façon ludique les notions d'équilibre alimentaire. Les enfants se rendent au marché pour acheter ou échanger avec les autres des aliments afin de composer un repas équilibré.

Enfants, Adolescents

Jeu de table

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Se familiariser avec les principaux groupes d'aliments et leurs apports
- > Reconnaître les aliments et les nommer

CONTENU

- > Un tapis de jeu
- > 6 cartes « Mémo Courses »
- > 60 cartes « Aliments »
- > 6 pions
- > Un dé
- > Une règle du jeu



Gargouilli te souhaite bon appétit

> Infor Santé Mutualité Chrétienne - Belgique - 2010

Jeu permettant de parler de l'alimentation équilibrée en s'amusant, il se veut ludique, coopératif et dynamique. Il contient des informations théoriques de base et des animations à réaliser avec les enfants (5-8 ans).

Enfants

Jeu de table

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Promouvoir les principes de base d'une alimentation équilibrée en insistant sur l'importance du petit déjeuner et des collations
- > Permettre aux enfants d'acquérir de nouvelles connaissances sur le thème de l'équilibre alimentaire
- > Promouvoir des changements de comportement chez les enfants et chez les adultes
- > Amener chaque enfant à être acteur de sa santé et de son bien-être dans et hors de l'école

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > Un dossier pédagogique
- > 79 cartes questions (grands 7-8 ans)
- > 80 cartes questions (petits 5-6 ans)
- > 40 cartes défis
- > 40 pièces de puzzle
- > Un livret « Les aventures de Gargouilli »
- > Un dé, 3 pions
- > Un mode d'emploi
- > Un disque des équivalences



Mon panier repas

> Codes 63 - France - 2009

Ce kit permet la mise en place d'ateliers en lien avec l'alimentation et ses multiples dimensions. Il propose des fiches permettant une multitude d'activités avec différents publics (personnes précaires, handicapées mentales, personnes âgées, migrants, enfants, adolescents, adultes...). Il permet aux professionnels d'approfondir leurs connaissances en matière de nutrition en amont d'un projet.

Adultes, Public infra scolarisé

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Réduire les inégalités d'accès à l'information nutritionnelle
- > Favoriser les moyens d'exercer des choix alimentaires adaptés, faciles et économiques
- > Apprendre à mieux maîtriser son environnement alimentaire

CONTENU

- > Un classeur contenant 14 fiches plastifiées
- > 1 CD
- > 1 guide d'utilisation (51 pages)

accès à l'information, environnement, inégalités sociales de santé, précarité, équilibre alimentaire, pratiques alimentaires, comportement, comportements alimentaires, nutrition, alimentation



Les carnets du Pr.Zoulouck : Les pratiques alimentaires

> Laisse ton empreinte - France - 2009

De façon humoristique et convivial, ce kit permet la mise en place d'un espace de paroles afin d'aborder la question des pratiques alimentaires et de l'activité physique. Il aborde également la question des règles autour des repas (en famille ou non, devant un écran, temps consacré, etc.), la transmission...

Adolescents, Adultes

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Se questionner sur la manière dont on mange, on fait ses courses, le choix des aliments
- > Permet de sortir de l'isolement
- > Exprimer, échanger, partager son vécu, ses ressources

CONTENU

- > Un livret illustré
- > Un DVD
- > Un carnet « mode d'emploi »

culture, facteur de protection, activité physique, modes de vie, comportement, comportements alimentaires, pratiques alimentaires, famille, alimentation



En rang d'oignons

> Cordes asbl - Belgique - 2008

Ce kit permet à l'enseignant, l'animateur, de mener tout au long de l'année des activités ludiques et de découverte sur le thème des fruits et légumes amenant les enfants (5-12 ans) à s'intéresser davantage aux aliments qu'ils consomment souvent trop peu par rapport à leurs besoins. Ces activités permettent d'aborder le thème des fruits et des légumes de mille et une manières.

Enfants

Kit

Caution : 10 €

OBJECTIF

> Encourager les enfants de manière ludique et participative à consommer davantage de fruits et légumes tout au long de l'année

CONTENU

- > 2 carnets pédagogiques
- > 81 cartes
- > Une affiche « une année aux petits oignons »
- > Une affiche « en rang d'oignons »



Le jeu de la ficelle : un outil pour déjouer votre assiette

> Quinoa asbl - Belgique - 2007

Ce fichier d'activités permet de visualiser et de modéliser les liens entre notre consommation alimentaire, les éléments qui déterminent notre mode de consommation et les impacts de ce modèle. Ces liens sont représentés par une ficelle reliant les différents acteurs en interaction. Cet outil a été réalisé par Rencontre des Continents et Quinoa asbl

Enfants, Adolescents, Adultes

Fichier d'activités

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Favoriser la construction d'une pensée globale, complexe et critique
- > Favoriser la construction d'un regard critique sur le modèle de la société de consommation
- > Faire prendre conscience des impacts de notre modèle alimentaire sur l'environnement, la sphère socio-économique et la santé
- > Ouvrir des perspectives d'actions alternatives au modèle actuel, tant individuelles que collectives

CONTENU

- > Un classeur (138 pages)
- > Un guide d'accompagnement/réflexion

esprit critique, société, écologie, développement durable, empreinte écologique, pratiques alimentaires, comportements alimentaires, modes de vie, consommation, alimentation



Alimentation Atout Prix

> Inpes - France - 2007

Cet outil d'intervention et de formation en éducation nutritionnelle est destiné aux professionnels en contact avec des personnes en situation de précarité. Il s'articule en quatre chapitres : Ethique, Acheter, Préparer, Manger. Chaque chapitre se compose de fiches scientifiques pour l'enseignant et de fiches pédagogiques à utiliser avec le public.

Adultes, Public infra scolarisé

Fichier d'activités

Caution : 10 €

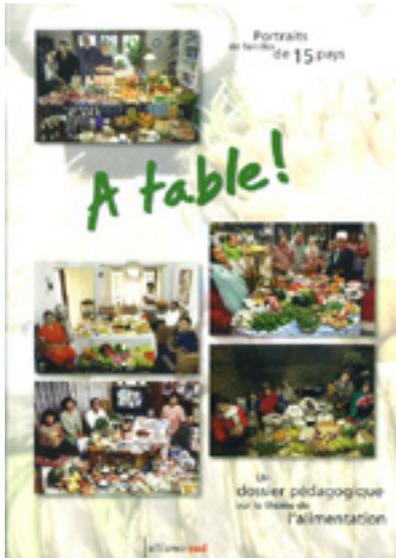
OBJECTIF

- > Aborder l'alimentation dans une démarche de promotion de la santé sous les trois angles suivants : acheter, préparer et manger
- > Explorer les représentations et les attitudes de chacun liées à l'alimentation
- > Favoriser la construction de solutions personnelles
- > Valoriser l'alimentation et les ressources personnelles des participants
- > Donner ou redonner le goût et le plaisir de manger, de préparer

CONTENU

- > Un classeur

économie, budget, consommation, alphabétisation, analphabétisme, inégalités sociales de santé, précarité, nutrition, modes de vie, pratiques alimentaires, comportements alimentaires, équilibre alimentaire, représentations, promotion de la santé, alimentation



A table

> Alliance Sud - Suisse - 2007

Ce photolangage représente 16 familles de 15 pays du monde et la nourriture qu'elles consomment en une semaine. Il propose de nombreuses suggestions didactiques et des repères conceptuels concernant l'alimentation dans le monde, la mondialisation et le développement durable.

Adolescents, Adultes

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Comprendre les habitudes alimentaires de différents pays (de différentes cultures et de différentes couches sociales)
- > Analyser ses propres comportements alimentaires à la lumière des comportements d'ailleurs
- > Analyser les conséquences des choix alimentaires sur notre santé, sur l'environnement et sur la vie des autres
- > Sensibiliser à la souveraineté alimentaire et au développement durable

CONTENU

- > 16 photos
- > Un dossier pédagogique

rapport nord-sud, équilibre alimentaire, interculturalité, altérité, empreinte écologique, souveraineté alimentaire, pratiques alimentaires, culture, comportements alimentaires, consommation, modes de vie, écologie, environnement, développement durable, alimentation



Bien dans ton assiette

> Abeilles éditions - France - 2007

Ce jeu des 7 familles destiné aux enfants (à partir de 5 ans) propose de vérifier l'acquisition des connaissances générales sur les catégories alimentaires.

Enfants

Jeu de cartes

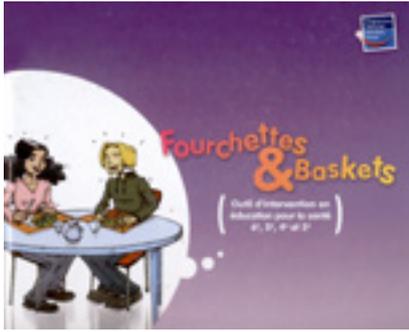
Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Permettre aux enfants d'apprendre à avoir une alimentation équilibrée tout en s'amusant
- > Provoquer l'intégration des bonnes attitudes alimentaires

CONTENU

- > 42 cartes « famille »
- > Une carte « liste des sept familles »
- > Une carte « les repères nutritionnels »
- > Une règle du jeu



Fourchettes et baskets

> Inpes - France - 2006

« Fourchettes et baskets » est un outil pour mettre en oeuvre des actions d'éducation pour la santé sur l'alimentation et l'activité physique. Il permet de mener un travail éducatif avec les adolescents (11-16 ans) sur l'alimentation et l'activité physique en adoptant une approche globale et positive de la santé des jeunes.

Adolescents

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre aux adolescents d'être acteurs de leur santé dans le champ de la nutrition
- > Les sensibiliser et les mobiliser sur leur alimentation et leur activité physique
- > Renforcer et développer leurs capacités à faire des choix adaptés à leurs besoins, leurs goûts, leurs habitudes et leur mode de vie
- > Les inciter à poser un regard critique sur le lien entre leur environnement, l'alimentation et l'activité physique

CONTENU

- > Un CD-ROM
- > Un guide d'utilisation (+ page de garde contenu)
- > 12 transparents (+ page de garde + 12 feuilles blanches A4)
- > 1 page de garde « les planches d'aliments »
- > 6 cartes « journée alimentaire »
- > 100 cartes « dessins d'aliments »
- > 16 cartes « situations » (qu'en pensez-vous ?)
- > 4 cartes « personnages »

comportements alimentaires, esprit critique, nutrition, pratiques alimentaires, adolescent, enfant, école, éducation pour la santé, promotion de la santé, modes de vie, environnement, activité physique, alimentation

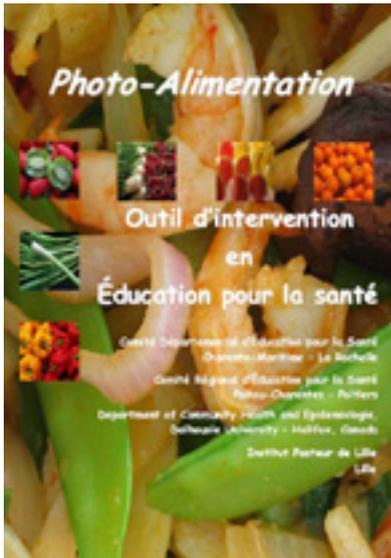


Photo-Alimentation : outil d'intervention en éducation pour la santé

> Codes de Charente Maritime, le CRES Poitou-Charentes, Dalhousie University et l'Institut Pasteur - France - 2005

Ce photoexpression est un outil d'intervention en éducation pour la santé, il est un support d'animation interactif et participatif destiné à des actions de prévention sur l'alimentation. Il présente des individus, des scènes de la vie quotidienne, des lieux et des espaces de vies. Il propose des repères conceptuels sur les représentations et un canevas pour l'animation.

Adolescents, Adultes

Imagier

Caution : 10 €

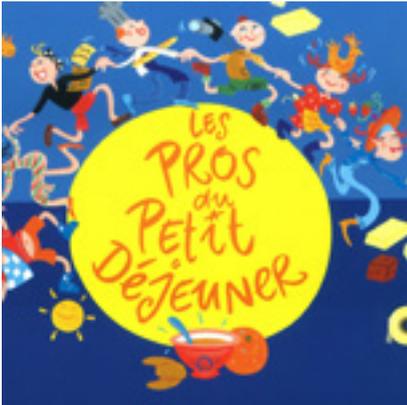
OBJECTIF

- > Faciliter l'expression des représentations liées à l'alimentation
- > Relativiser ses propres comportements alimentaires en adoptant une approche globale

CONTENU

- > 55 photos
- > Un guide pédagogique

représentations, éducation pour la santé, facteur de protection, facteur de risque, pratiques alimentaires, comportements alimentaires, prévention, alimentation



Les pros du petit déjeuner

> Cedus - France - 2004

Ce kit est un support pédagogique vivant et ludique destiné à sensibiliser les enfants (8-11 ans) à l'importance du petit déjeuner. C'est un outil original faisant appel à la créativité et à l'imagination des enfants.

Enfants

Kit

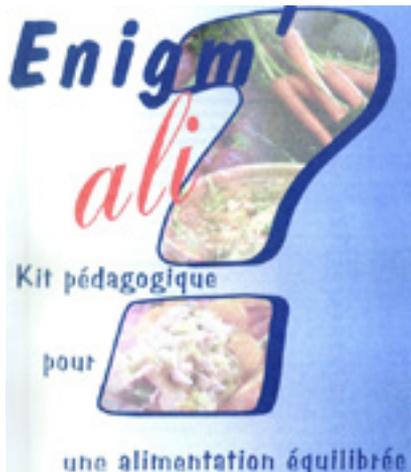
Caution : 10 €

OBJECTIF

> Sensibiliser les élèves à l'importance du petit déjeuner en abordant non seulement l'aspect nutritionnel mais également les données sensorielles et culturelles

CONTENU

- > 7 enveloppes (les industriels, les nutritionnistes, les reporters, les cuisiniers, les écrivains, l'institut de sondage, les artistes)
- > Un livret de l'enseignant
- > Un A4 de présentation



Enigm'Ali

> Observatoire de la Santé du Hainaut - Belgique - 2003

Ce fichier destiné aux adolescents (12-14 ans) introduit le concept d'alimentation équilibrée et propose 4 activités ludiques et interactives centrées sur les notions de base de l'équilibre alimentaire. Les activités abordent les thématiques suivantes : les groupes alimentaires, la diversité alimentaire, l'emballage et l'étiquetage, les origines des aliments et les modes de vie.

Adolescents

Fichier d'activités

Caution : 10 €

OBJECTIF

> Sensibiliser les jeunes à l'importance d'opter pour une alimentation saine, équilibrée et variée

CONTENU

> Un dossier

nutrition, pratiques alimentaires, comportements alimentaires, équilibre alimentaire, modes de vie, alimentation



Alimenter les conversations (imagier alimentaire)

> Bélénos-Enjeux Nutrition - France - S.D.

« Imagier alimentaire » est un véritable outil de dialogue pour animer d'une manière ludique des ateliers de prévention nutritionnelle.

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Apprendre à regrouper les familles d'aliments
- > Animer des ateliers de prévention
- > Dialoguer sur l'équilibre alimentaire quelles que soient les cultures

CONTENU

- > 100 cartes

The background is a solid reddish-pink color. On the left side, there is a vertical column of five white squares. At the bottom, there is a row of seven white squares of varying heights, creating a stepped effect.

BIEN-ÊTRE & SANTÉ



Bouwen aan gezondheid

> Cultures&Santé - Belgique - 2024

Voici la version néerlandophone de l'affiche « La santé ça se construit... » : Cultures&Santé heeft een poster gemaakt om alle soorten doelgroepen bewust te maken van het concept van de gezondheidsdeterminanten.

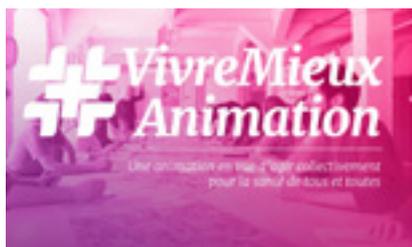
Op de poster staan 40 gezondheidsdeterminanten verdeeld over 6 grote categorieën, gaande van de factoren die het dichtst bij het individu staan, tot de factoren die er het verst vanaf staan. Ze kunnen worden ophangen in de wachtzaal of een plek waar veel mensen voorbij komen.

Bij de poster hoort een gids om de elementen op de poster toe te lichten en een houvast te bieden tijdens een activiteit of voorstelling van de gezondheidsdeterminanten.

[Disponible en téléchargement](#)

Professionnels	Panneau/Affiche	GRATIS
<p>OBJECTIF</p> <p>> Zich bewust zijn van de veelheid aan gezondheidsdeterminanten</p>	<p>CONTENU</p> <p>> Een poster</p> <p>> Een gebruikershandleiding (9 paginas)</p>	

déterminants de santé, déterminants sociaux, promotion de la santé



#VivreMieux Animation

> Cultures&Santé - Belgique - 2023

Outil de réflexion permettant de conscientiser et de mobiliser des collectifs sur les enjeux de santé (emploi, logement, soins, alimentation, éducation...) mis en avant par la Coalition santé.

En s'appuyant sur les supports de communication de la campagne #VivreMieux et d'autres leviers de discussion, elle entend soutenir au sein d'un groupe les échanges sur le thème de la santé, avec les réalités et représentations de chacun et chacune comme point de départ.

Découvrez la campagne #VivreMieux et son livre blanc.

[Disponible en téléchargement](#)

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Fichier d'activités

À consulter sur place

OBJECTIF

- > Échanger sur ce qui fait santé pour les personnes (à l'échelle individuelle et collective)
- > S'exprimer sur les problématiques impactant la santé
- > Découvrir les thèmes de la campagne #VivreMieux, facteurs d'une meilleure santé
- > Identifier des changements collectifs utiles pour réduire les inégalités sociales, promouvoir la santé et améliorer l'accès aux soins pour toutes et tous
- > Se projeter dans la mise en œuvre ou le soutien d'actions de plaidoyer et de mobilisation en faveur de la santé et de la réduction des inégalités

CONTENU

- > Un fichier pdf (6 pages)



Covid'Anim : retour à l'anormal ?

> Cultures&Santé - Belgique - 2023

La vidéo « Covid'Anim : retour à l'anormal ? » est un support de plaidoyer conçu pour relayer les paroles des participant·es des ateliers d'échanges que nous avons menés en 2022 dans le cadre des Stratégies Concertées Covid Wallonnes. La vidéo, réalisée en collaboration avec le Centre Vidéo de Bruxelles et l'ISFSC, met en scène des futur·es assistant·es sociaux qui découvrent ces témoignages et tentent de formuler des recommandations, afin que ces vécus ne restent pas vains...

[Disponible en téléchargement](#)

Professionnels

Fichier d'activités, Support audio

À consulter sur place

OBJECTIF

- > Échanger autour des pratiques professionnelles et de terrain dans le domaine du social, de la santé et de l'éducation
- > Formuler collectivement des revendications spécifiques
- > Envisager et mettre en œuvre des actions, notamment de plaidoyer

CONTENU

- > Une vidéo (11 min)
- > Un fichier d'animation A4 téléchargeable (6 pages)
- > Des extraits sonores

S'informer
et s'exprimer
sur la Covid-19 :
Les impacts
sur ma santé



S'informer et s'exprimer sur la Covid-19 : Les impacts sur ma santé

> Cultures&Santé - Belgique - 2020

Outil de promotion de la santé, ce guide d'animation répond à un besoin d'expression, d'information et de discussion sur l'épidémie. Il apporte des repères pédagogiques sur le sujet et permet d'échanger sur la Covid-19 et son impact sur la santé globale. Libre à l'animateur ou à l'animatrice d'y puiser ce qui lui semble le plus en adéquation avec les attentes, besoins, réalités du groupe, et au contexte d'intervention.

[Disponible en téléchargement](#)

Professionnels

Dossier

À consulter sur place

OBJECTIF

- > S'exprimer sur son vécu et ressenti par rapport à l'épidémie et à son impact sur la santé et ses déterminants
- > S'informer et mener une réflexion sur les gestes-barrières et les autres mesures visant à briser la chaîne de transmission du virus
- > Renforcer ses ressources permettant d'analyser et de s'approprier un pouvoir d'agir sur la situation
- > Identifier des lieux et personnes ressources-santé

CONTENU

- > Un guide d'animation (36 pages)

ressources, ressentis, vécu, suivi des contacts, gestes barrières, recommandations, normes, déterminants de santé, pistes d'animation, animations collectives, expression, information pour la santé, santé, covid19



Enjeux santé : Les déterminants de santé sous la loupe

> Cultures&Santé - Belgique - 2019

Pour promouvoir la santé et l'équité en santé, il est indispensable de cerner ce qui les construit socialement, ce qui, dans nos sociétés, les génère ou les contrecarre. À travers une série de 78 cartes illustrées à manipuler, Enjeux santé soutient, au sein de secteurs touchant de près ou de loin à la santé, une réflexion active sur l'ensemble des facteurs influençant la santé ainsi que sur les relations qu'ils entretiennent entre eux.

N.B. Il existe une version numérique de l'animation

[Disponible en téléchargement](#)

Adolescents, Adultes, Public infra scolarisé, Professionnels	Kit	Caution : 30 €
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > Prendre conscience de la multiplicité des facteurs qui influencent la santé > Cerner les relations qui existent entre ces facteurs et la santé, et entre ces facteurs entre eux > Développer les capacités à analyser les facteurs multiples qui produisent une situation de santé satisfaisante ou insatisfaisante > Identifier les responsabilités multiples et collectives liées à la santé 	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > 78 cartes illustrées > Un guide d'accompagnement (70p.) > Un guide des illustrations (42p.) > 1 affiches « La santé ça se construit » > 2 séries de 7 fiches mosaïque > Un support mini-récits (à télécharger) > Un feuillet d'exploitation de l'affiche (à télécharger) 	

santé, responsabilités collectives, déterminants de santé, politique, action santé, société, empowerment, promotion de la santé, logement, éducation, environnement, emploi, modes de vie, compétences psychosociales, littératie en santé, système de santé, protection sociale, écosystème, culture



La santé tout court

> Point Culture - Belgique - 2019

Cet outil se compose d'une sélection de 11 courts-métrages d'animation sur la santé et d'un livret pédagogique. L'autisme, la maladie d'Alzheimer, la vie carcérale, la sexualité, le burn-out, le deuil, etc, tant de problématiques difficiles à appréhender que ce soit avec des jeunes ou des adultes, le court-métrage d'animation y parvient souvent avec subtilité et poésie. Le livret contient une fiche pédagogique pour chaque film visant à offrir des pistes d'activités avec divers publics dès l'âge de 13 ans.

Adolescents, Adultes

Carnet, DVD

Caution : 10 €

OBJECTIF

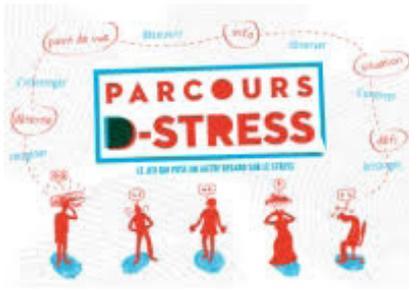
- > Proposer des pistes d'activité avec divers publics
- > Susciter la réflexion, la prise de recul et la prise de conscience
- > Permettre de mieux saisir le cinéma d'animation et les techniques utilisées
- > Aborder le concept de littératie en santé
- > Aborder diverses thématiques santé (handicap, relations familiales, maladies neurodégénératives, deuil, sexualité)

CONTENU

- > Un carnet
- > Un DVD

prison, maladie, information, autisme, deuil, burnout, sexualité, maladie d'Alzheimer, littératie en santé, activité, animateur, éducateur, enseignant, professionnels de santé, réflexion, adulte, adolescent, santé, animation, outil

Parcours D-Stress



> Question Santé/Solidaris - Belgique - 2019

Cet outil permet de sensibiliser à la problématique du stress, d'ouvrir la discussion sur les causes et les conséquences du stress, d'éclairer la manière dont chacun y fait face et trouve ses solutions. Tout au long du parcours de la tranche de vie représentée par le plan de jeu, les joueurs rencontrent des événements agréables ou désagréables qui influencent leur stress.

Adultes

Jeu de table

Caution : 30 €

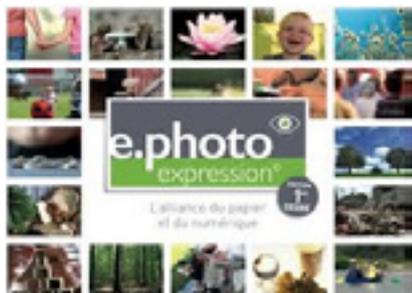
OBJECTIF

- > Sensibiliser à la problématique du stress
- > Ouvrir la discussion sur les causes et les conséquences du stress
- > Eclairer la manière dont chacun y fait face et trouve ses solutions

CONTENU

- > Un plan de jeu
- > Un manuel d'utilisation pour l'animateur (22 p.)
- > Une brochure « Le stress. Trop, c'est trop ! »
- > 6 tablettes de course
- > 6 pions de couleur
- > 100 cartes « énergie »
- > 63 cartes « défi » et 5 cartes vierges
- > 25 cartes « info » et 5 cartes vierges
- > 38 cartes « détente » et 5 cartes vierges
- > 65 cartes « situation » et 5 cartes vierges
- > 10 cartes « point de vue » et 2 cartes vierges

santé, santé mentale, prévention, interaction, dynamique, échange, débat, solutions, conséquences, sensibiliser, jeu, adulte, adolescent, animation, stress



e.photo expression : L'alliance du papier et du numérique

> Adosen-Mgen-Unirés - France - 2018

Cet outil composé de 40 photos illustrant des situations variées permet de faciliter l'expression des conceptions, d'échanger autour de la santé avec les élèves, de la maternelle au secondaire. C'est un outil très intéressant de par la démarche participative qu'il permet, l'engagement à la prise de parole de tous les participants et la recherche de leurs conceptions.

Enfants, Adolescents
professionnels

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre d'échanger autour de la santé
- > S'interroger sur ce qu'est « être en bonne santé »
- > S'interroger sur les critères pour « être en forme »
- > S'interroger sur les conditions de « bien-être » en classe
- > Faciliter l'expression des conceptions et l'échange entre pairs

CONTENU

- > 40 photos
- > 5 pages infos



Les copains et les voleurs du sommeil

> ADES du Rhône - France - 2017

Jeu créé par l'ADES du Rhône dans le but de faire découvrir aux enfants (de 4 à 7 ans) les clés d'un bon sommeil. Il permet aux professionnels de pouvoir échanger avec les enfants sur les situations qui aident à s'endormir et sur celles qui empêchent de s'endormir.

Enfants, Adultes

Jeu de cartes

Caution : 20 €

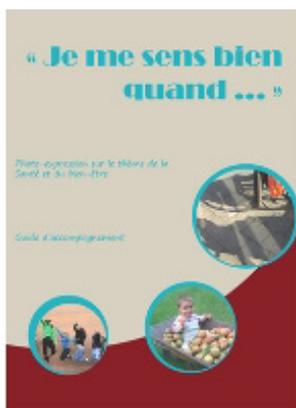
OBJECTIF

- > Connaître les clés d'un bon sommeil
- > Découvrir les freins et leviers d'un bon sommeil
- > Comprendre l'importance du rituel du coucher
- > Favoriser les échanges sur le sommeil entre les parents et le professionnel
- > Enrichir le vocabulaire de l'enfant sur le thème du sommeil

CONTENU

- > Un mode d'emploi
- > 20 cartes

professionnels, échanger, leviers, freins, rituel, hygiène de vie, comportement, sommeil, parent, enfant, animation, jeu



Je me sens bien quand... : Photo-expression sur le thème de la santé et du bien-être

> Centre Local de Promotion de la Santé de Charleroi-Thuin - Belgique - 2013

Ce photo-expression est destiné à tout professionnel de la santé, du social ou de l'enseignement familiarisé avec les animations en promotion de la santé et désireux de mener un projet autour de la santé et du bien-être, de la réduction des inégalités sociales de santé ou de la qualité de vie des citoyens.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Professionnels

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Faire émerger les représentations liées au bien-être
- > Permettre à chacun de les penser et de les exprimer
- > Permettre le débat

CONTENU

- > Un guide d'accompagnement 19 p. recto/verso
- > Un DVD (8 min 40) : la santé c'est?
- > Un guide d'accompagnement (8 p.)
- > 50 photos

inégalités sociale de santé, représentations sociales, déterminants de santé, promotion de la santé, expression, animation, adulte, imagier, santé

Bienvenue en Belgique- Santé



SANTÉ

> Lire et Ecrire - Belgique - 2013

Par le biais de ce kit, les primo-arrivants pourront se familiariser avec le système de soins de santé en Belgique, ainsi que le rôle joué par les mutuelles.

Adultes, Professionnels

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

> Permettre aux primo-arrivants de comprendre l'organisation des soins de santé en Belgique

CONTENU

- > Un livret de l'animateur
- > Un plateau de jeu
- > Farde Animation 1 « Emergence » (20 photos)
- > Farde Animation 2 « Organisation des soins de santé » (3 sets de 13 cartes, 1 fiche récapitulative)
- > Farde Animation 3 « A quoi sert la mutuelle » (6 cartes mutuelle, 1 résumé « A quoi sert la mutuelle »)
- > Farde Animation 4 « Enfants-parents » (23 cartes, un dé, six pions)



Bien-être & Ressources

> Cultures&Santé - Belgique - 2012

Fruit d'une collaboration entre acteurs du secteur de la promotion de la santé et de l'alphabétisation, « Bien-être Ressources » est un outil d'animation de promotion de la santé particulièrement adapté au secteur de l'alphabétisation. Il invite les professionnels et bénévoles à aborder la santé « autrement », de manière positive et globale, avec des adultes maîtrisant difficilement la langue française.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Public infra scolarisé,
Professionnels

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Introduire la santé comme thématique d'échanges et de réflexion en groupe, de manière globale, en prenant en compte les contextes et les préoccupations de chacun
- > Permettre aux professionnels et aux « apprenants » de prendre conscience de ce qui influence et détermine la santé et le bien-être
- > Permettre aux apprenants de prendre conscience des ressources qui existent, à travers la connaissance et l'appropriation de leur environnement

CONTENU

- > 7 fiches repères
- > 12 fiches animation
- > 3 fiches support d'animation
- > Un guide d'accompagnement
- > Un Focus Santé : alphabétisation et santé
- > Une affiche « La santé c'est aussi »

langue, agir pour sa santé, ressources, bien-être, collectif, animation, promotion de la santé, déterminants de santé, empowerment, alphabétisation, environnement, santé globale



La Santé c'est aussi...

> Cultures&Santé - Belgique - 2012

La santé est influencée – positivement ou négativement - par l'emploi, le logement, l'enseignement, les loisirs, les modes de vie, l'environnement... toutes ces dimensions de la vie quotidienne sont appelées «déterminants de la santé». L'outil «La santé c'est aussi» permet d'introduire la « santé» au sein d'une équipe, d'un groupe, sur une commune, dans une approche qui prend en compte ce qui influence la santé de chacun, dans son quotidien.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Public infra scolarisé

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Appréhender la santé de manière globale et multifactorielle
- > Partager ses représentations de la santé
- > Définir des priorités d'action de promotion de la santé

CONTENU

- > Un guide d'accompagnement (40 pages)
- > Un recueil de paroles (32 pages)
- > Une affiche (60 X 85 cm) (N.B. : Un panneau souple d'animation (60 X 85 cm) est également disponible en prêt)

projet, facteur, réflexion, représentation, publicité, santé, vision globale, santé globale



Et si on parlait d'autre chose

> Ireps Pays de la Loire - France - 2011

Cet outil permet aux participants de comprendre le processus du stress, d'analyser une situation stressante, d'explorer les stratégies possibles pour faire face à des événements de vie stressants.

Adolescents, Adultes

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Analyser et repérer les problèmes posés dans une situation stressante
- > Connaître les stratégies possibles pour faire face à des événements de vie stressants (coping)
- > Comprendre le processus des stratégies de coping
- > Permettre aux participants d'échanger, de s'exprimer sur le vécu des situations stressantes

CONTENU

- > Un livret d'accompagnement (4p. plastifiées)
- > Un dé
- > Un sablier
- > 5 pions de couleur
- > Un plateau (en 2 parties)
- > Un plateau « schéma du stress »
- > 10 chevalets histoire des personnages
- > 200 cartes de situations : événements (classées par thème)
- > 20 cartes « débats »
- > 20 cartes « petits bonheurs »

échanger, groupe, stratégies, analyse, adolescent, adulte, jeu, débat, animation, stress



Anneaux santé

> CODES 95 - France - 2010

En se déplaçant sur le plateau de jeu, les joueurs doivent répondre correctement aux questions afin d'obtenir des points santé et des points soutien, gagne celui qui en accumule le plus. Le but étant de tester leurs connaissances en matière de santé.

Adolescents, Adultes

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Permettre aux professionnels d'aborder plusieurs thématiques (accès aux soins, droits, enfance, grossesse, sexualité, etc)
- > Permettre aux joueurs de s'exprimer et de tester leurs connaissances en matière de prévention
- > Permettre aux joueurs d'acquérir du vocabulaire spécifique à la santé
- > Repérer des lieux de soins

CONTENU

- > Un guide pédagogique « Et si on s'en disait plus? » (règles du jeu)
- > Un livret d'accompagnement mallette santé (12 pages)
- > Un plateau de jeu
- > Un CD
- > Une planche points soutien
- > 2 dés
- > 7 pions
- > 3 planches anatomiques
- > 21 cartes soutien
- > 42 fiches questions
- > 42 jetons

soins, précarité, adulte, adolescents, vie relationnelle, affective et sexuelle, santé globale



Ma santé au quotidien

> Association IPT - France - 2010

Ce jeu permet d'aborder avec des enfants (8 à 12 ans) de nombreuses thématiques liées à la santé, les prises de risques, les compétences, les sentiments, l'estime de soi, etc.

Enfants

Jeu de table

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre aux enfants d'identifier leurs ressources
- > Donner la possibilité aux enfants de réfléchir à leur positionnement dans un groupe
- > Favoriser une meilleure connaissance de l'autre
- > Favoriser la coopération entre les enfants
- > Donner aux enfants des moyens d'acquérir une meilleure estime d'eux-mêmes

CONTENU

- > Un guide pédagogique (24 p.)
- > Une farde cartes-questions (20 cartes « sentiments »; 20 cartes « conflit »; 20 cartes « personne de confiance »; 20 cartes « prise de risque »; 20 cartes « prise de décision »; 20 cartes « compétences »; 20 cartes « santé »)
- > Un plateau de jeu
- > 7 planches « rebus »
- > 5 jetons
- > 2 dés



DouzQuinz.be

> Fédération CIDJ - Belgique - 2010

Ce jeu aborde plusieurs thématiques concernant les jeunes (12 à 15 ans) (sexualité, sorties, assuétude, école...), il leur permet d'apprendre et d'accéder à diverses informations tout en s'amusant.

Adolescents

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Permettre aux jeunes d'accéder à diverses informations sur les sujets les concernant
- > Aider les jeunes à mieux comprendre la société dans laquelle ils vivent et leur donner des outils pour se positionner dans cet environnement
- > Amener les jeunes à utiliser ces infos dans une perspective d'émancipation, d'autonomie et de réflexion critique

CONTENU

- > Un guide d'information DouzQuinz
- > Un sablier (géant)
- > Un pot de pâte à modeler
- > Un A4 règles du jeu
- > 8 pions
- > 31 cartes « Moi, moi, moi »
- > 37 cartes « Moi et les autres »
- > 15 cartes « Moi et l'école »
- > 59 cartes « Moi et ma planète temps libre »
- > 49 cartes « Mimes, modelage, phrases »
- > 8 A5 illustrations personnages + 8 magnets personnages

animation, assuétude, adolescent, accès à l'information, vie relationnelle, affective et sexuelle, prévention, conduites à risque, compétences psychosociales, sexualité, santé globale



Entre nous : outil d'intervention en éducation pour la santé des adolescents

> Inpes - France - 2009

Ce kit est destiné aux médecins, pharmaciens, et tout autre professionnel de santé exerçant en situation d'entretien individuel de santé avec un adolescent. Il contient divers supports individuels pour soutenir les professionnels dans leur communication.

Adolescents

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre d'initier et de mettre en oeuvre une démarche d'éducation pour la santé
- > Aider les médecins et pharmaciens à entrer en relation et à favoriser/entretenir leur relation avec un adolescent
- > Permettre de créer les conditions favorables à la mise en oeuvre d'une démarche d'éducation pour la santé
- > Favoriser une approche globale de la santé centrée sur l'adolescent

CONTENU

- > Un guide (88 p.)
- > Une farde contenant divers supports : 7 intercalaires (1 supports d'appui à la relation : 11 questionnaires « Pré-consultation » + 10 questionnaires « Amorce de dialogue » / 2 supports d'appui à la relation : 10 dépliants « Météo perso » + 10 feuillets « 100 mots pour le dire » / 3 supports d'appui à la relation : « Carnet individuel » / 4 support d'appui à la relation : « 10 x A bientôt » / 5 supports d'information pour l'adolescent : 10 carnets « Questions d'ados » / 6 supports d'information pour l'adolescent : 10 brochures « Comment ça va? » / 7 supports d'information pour l'adolescent : 10 cartes « Pouvoir en parler »)

animation, médecin, prévention, conduites à risque, promotion de la santé, déterminants de santé, éducation pour la santé, adolescent, communication, relation soignantsoigné, santé globale



Sommeil de l'enfant et de l'adolescent

> Réseau Morphée - France - 2008

Ce DVD propose 9 courts-métrages autour de sous-thématiques liées au sommeil. Ce support met à disposition de tous un ensemble considérable d'informations et de renseignements pratiques sur l'importance du sommeil, ses pathologies, etc. Il met en lumière les bons comportements et participe à défaire les fausses croyances communément répandues.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Parents

DVD

Caution : 10 €

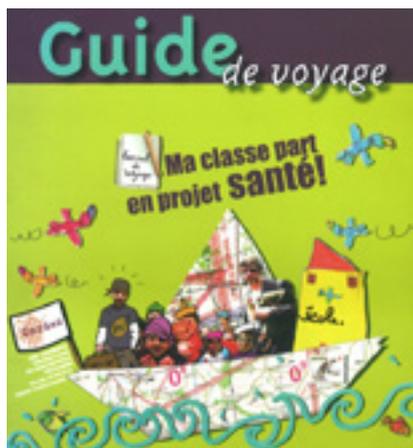
OBJECTIF

- > Comprendre le sommeil, reconnaître un trouble lié au sommeil et savoir quand consulter
- > Mieux faire connaître le sommeil auprès des familles et des jeunes, les aider à trouver une réponse adaptée à leurs interrogations, mettre au clair les bons comportements pour mieux dormir

CONTENU

- > Un DVD
- > Un mode d'emploi
- > Un dépliant

animation, modes de vie, prévention, maladie, insomnie, troubles du sommeil, adulte, enfant, sommeil



Ma classe part en projet santé ! Guide de voyage

> Cordes asbl - Belgique - 2006

Ce kit s'adresse aux enseignants et propose des fiches pédagogiques permettant de mettre sur pied un projet santé avec les enfants (8 à 11 ans).

Enfants

Kit

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Rendre les élèves plus capables de faire des choix favorables à leur santé et d'agir pour des environnements « santé »
- > Initier à l'élaboration d'un projet commun

CONTENU

- > 7 fiches pédagogiques
- > Une fiche introductive « carnet de voyage »
- > Un carnet ressources

environnement, empowerment, déterminants de santé, promotion de la santé, adolescent, enfant, école, santé globale



Je vais bien à l'école : 70 activités pour promouvoir la santé des jeunes à l'école

> Croix-Rouge de Belgique - Belgique - 2002

Ce fichier propose 70 activités pour promouvoir la santé des jeunes à l'école, il aborde plusieurs thèmes : bien-être, déterminants de santé, estime de soi, relations sociales, corps humain, hygiène, alimentation, assuétudes, etc).

Enfants, Adolescents

Fichier d'activités

Caution : 10 €

OBJECTIF

> Promouvoir la santé à l'école autour de trois axes complémentaires : l'estime de soi et les relations sociales; l'école en tant que milieu de vie; les modes de vie sains

CONTENU

> Un dossier

animation, conduites à risque, modes de vie, relation aux autres, adolescent, école, enfant, compétences psychosociales, assuétude, alimentation, hygiène, corps, estime de soi, déterminants de santé, santé, santé globale

L'ami sommeil



PROSOM

L'ami sommeil !

> Prosom - France - 2001-2004

Ce jeu des 7 familles est destiné aux enfants et adultes et permet de susciter le débat sur le sommeil et ses rythmes.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Parents

Jeu de cartes

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Echanger sur le sommeil et les rythmes de vie
- > Favoriser le dialogue entre les enfants et les adultes

CONTENU

- > 43 cartes
- > Une brochure

jeu, animation, adulte, enfant, communication, modes de vie, insomnie, troubles du sommeil, sommeil



Les 4 heures des champions

> Bélénos - France - S.D.

Ce jeu de cartes met en situation le jeune enfant dans son univers quotidien : en semaine à l'école, le mercredi avec les amis, un dimanche de fête en famille, l'été en vacances. Concrètement, par le biais unique d'illustrations et grâce à une suite logique de cartes, l'enfant visualise le déroulement de quatre journées type au fil des saisons.

Enfants, Professionnels,
Enseignants

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Identifier les moments forts d'une journée : sommeil, hygiène, repas, actions
- > Repérer le rythme et l'importance des activités
- > Découvrir les différentes familles d'aliments et leur origine
- > Etablir le lien entre les repas et les exercices
- > Anticiper ses actions, les organiser dans le temps

CONTENU

- > Un carnet mode d'emploi
- > Un dépliant (construire sa propre journée)
- > 48 cartes illustrées

jeu de cartes, animation, activité physique, alimentation, enseignant, apprentissage, goût, développement de l'enfant, santé, repas, rythme, école, sommeil, hygiène



CITOYENNETÉ & SOLIDARITÉ





Discrimin'Action – Repérer les discriminations pour les combattre

> Cultures&Santé - Belgique - 2024

Cet outil vous propose de mettre en lumière les discriminations dans notre société à travers des thématiques clés (logements, santé, emploi, école) et de réfléchir aux ressources à mobiliser pour les prévenir et y faire face.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Professionnels

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Réfléchir collectivement à des situations de discrimination vécues dans différents domaines (emploi, logement, école, santé)
- > Collectiviser les expériences pour prendre conscience des causes systémiques et structurelles
- > S'interroger sur les impacts que les discriminations entraînent sur la santé
- > Connaître les droits liés aux discriminations
- > Réfléchir à des solutions collectives et individuelles pour y faire face
- > Augmenter le pouvoir d'agir des participant-es

CONTENU

- > Un guide pédagogique de 48 pages en format A4
- > 20 cartes images illustrant les critères de discrimination reconnus par loi
- > 4 histoires de discriminations croisées
- > 2 fiches « Que faire » qui donnent des ressources aux personnes victimes de discrimination



Les couleurs politiques en Belgique (version 2023)

> Cultures&Santé - Belgique - 2023

Ce kit d'animation propose d'explorer la politique belge à travers les idéologies politiques et à partir des grands thèmes de société qui font l'objet de débats. Différents supports ont été imaginés pour permettre aux participant·es de se forger une conscience politique et de saisir les enjeux de certains débats. Les éléments théoriques du kit ont été relus par le CRISP. Les 8 fiches « Couleurs politiques » et les 8 logos ont été mis à jour à l'approche des élections 2024.

[Disponible en téléchargement](#)

Adolescents, Adultes, Professionnels, Public infra scolarisé	Kit	Caution : 30 €
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > Explorer la politique belge à travers les couleurs et les idéologies > Contribuer à ce que chacun puisse se forger une conscience politique > Saisir les enjeux de certains débats > Percevoir les tenants et les aboutissants de certaines conceptions 	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > Un guide théorique (44 pages) > Un guide d'animation (32 pages) > Une série de 8 fiches « couleurs politiques » > Une roue des thématiques > Un set de 8 logos (5cm x 5cm) 	

citoyenneté, démocratie, éducation permanente, parti politique,
participation citoyenne, politique, système



Terre et territoires

> Cultures&Santé - Belgique - 2023

L'affiche « Terre et Territoires » est le 6e outil réalisé dans le cadre du projet de cohésion sociale « Mon quartier plein de richesses » mené depuis 2016 par Cultures&Santé dans différentes communes de Bruxelles.

Celle-ci constitue le récit du projet conduit en 2022 avec les asbl l'Avenir et Sima et la complicité de l'artiste céramiste, Marion Fabien, au sein d'un groupe en apprentissage du français. Au recto, elle illustre le travail de la terre et la fabrication d'un four à pain et au verso, le parcours en 10 étapes d'une démarche ayant mêlé le travail plastique et l'exploration du quartier.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Professionnels

Panneau/Affiche

Caution : 30 €

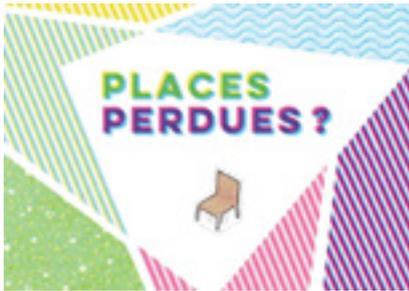
OBJECTIF

- > Prendre connaissance d'une action collective menée par un groupe d'habitant-es sur la question du territoire
- > Découvrir les étapes du projet, notamment de la construction d'un four à pain

CONTENU

- > Une affiche

action communautaire, territoire



Places Perdues ? : un outil d'animation sur l'espace public, le lien social et la sécurité

> Cultures&Santé - Belgique - 2023

Réalisé en partenariat avec un groupe fréquentant la Maison de Quartier d'Helmet, cet outil propose d'observer l'espace public qui nous entoure pour nous demander s'il est vecteur de lien social et répond à nos besoins. À partir de pistes d'animation variées en termes de procédés (jeu, photographie, collage), vous interrogerez les logiques sécuritaires qui sous-tendent l'aménagement de ces places « perdues ». Pourquoi ne sont-elles pas conviviales ? Et comment y remédier ?

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Professionnels,
Public infra scolarisé

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Définir collectivement le lien social, la sécurité et l'espace public
- > Réfléchir aux logiques qui sous-tendent l'aménagement de l'espace public par les autorités publiques
- > Découvrir des aménagements d'exclusion de l'espace public
- > Penser l'espace public de manière à favoriser le bien-être et le lien entre individus
- > Envisager diverses façons de réaménagement et de réappropriation de l'espace public
- > Découvrir des mouvements de réappropriation de l'espace public

CONTENU

- > Un guide comprenant une partie animation de 6 pistes et une partie réflexion en son centre
- > 2 plateaux représentant une place « perdue »
- > 4 cartes objectifs qui permettent de réaliser la piste 2
- > Une carte « Brussel's Prout Map » réalisée par le collectif Design for Everyone

EN TÉLÉCHARGEMENT :

- > 5 photos de « places perdues » prises par les participant-es aux alentours de MQH [nous vous recommandons de les imprimer en format A4 pour le travail de collage]
- > 5 planches d'illustrations à imprimer (en fonction du nombre de participant-es et sous-groupes) et à découper pour la piste 2 et la piste 5 incluant un travail de collage sur photos en vue d'un réaménagement des « places perdues »

citoyenneté, espace public, lien social, sécurité



La sécurité sociale

> Cultures&Santé - Belgique - 2023

La sécurité sociale est une vieille institution, elle est née d'une longue conquête sociale et reste l'objet de luttes et de discordes. Avec cet outil, nous avons la volonté de mettre en lumière la place qu'occupe la sécurité sociale dans notre société et les enjeux auxquels elle fait face.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Professionnels

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Appréhender le système de financement et de redistribution de la sécurité sociale
- > Découvrir les branches de la sécurité sociale
- > Réfléchir au mécanisme de solidarité à la base de ce système
- > Contribuer à une réflexion sur quelques enjeux sociétaux autour de la sécurité sociale

CONTENU

- > Une affiche illustrant le système de la sécurité sociale

EN TÉLÉCHARGEMENT :

- > Un guide comprenant une partie théorique qui approfondit chaque illustration de l'affiche et une partie animation
- > Les 5 illustrations des branches de la sécurité sociale
- > Les 5 noms des organismes qui gèrent les branches : INAMI / SFP / ONEM / FAMIFED / FEDRIS
- > Les illustrations liées au financement de la sécurité sociale : les travailleurs et travailleuses / Les employeurs et employeuses / L'État / l'ONSS + les 3 illustrations d'euros



Parlons « Politique »!

> Cultures&Santé - Belgique - 2023

L'outil Parlons « Politique » ! rend compte d'une démarche menée sur plusieurs mois, dans 2 groupes d'adultes, autour de ce qui est « politique ». Certaines pistes permettent de partir des réalités de vie des personnes et de travailler le lien avec les décisions politiques. L'outil propose aussi de découvrir toutes sortes de moyens d'actions et de réfléchir à leurs possible utilisation. D'autres pistes portent, plus concrètement, sur les institutions, le vote ou encore le profil et parcours des élu-es.

[Disponible en téléchargement](#)

Adolescents, Adultes,
Professionnels,
Public infra scolarisé

Fichier d'activités

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > S'intéresser et réfléchir ensemble au fonctionnement et à l'organisation politique de la société belge
- > Dépasser les freins des groupes et des animateur·trices à parler « politique »
- > Découvrir des politicien·nes et s'interroger sur leur profil et leur parcours
- > Parler de notre quotidien et politiser les problématiques rencontrées ou connues
- > Prendre conscience de la diversité des moyens d'action politique existants ici ou ailleurs
- > Formuler des choix et revendications politiques
- > Réfléchir à la place et au rôle des asbl/collectifs dans la prise en compte des paroles des groupes et au soutien qu'elles peuvent apporter pour les faire entendre

CONTENU

- > Un guide d'animation de 54 pages avec 8 pistes d'animations
- > 8 photos mettant en scène des moyens d'action
- > Une silhouette/portrait-robot pour élaborer le portrait-robot de politicien·nes
- > Une flèche historique du vote en Belgique
- > 8 arguments pour ou contre le vote obligatoire
- > Un hémicycle qui reprend les principaux partis avec leur couleur et leur positionnement droite/gauche



Animer sur les mutualités : Le fonctionnement des mutualités en Belgique

> Cultures&Santé - Belgique - 2023

Ce kit vise à une meilleure compréhension du fonctionnement des mutualités en Belgique mais également à renforcer les compétences des citoyen·nes à chercher et utiliser les informations en lien avec celui-ci, afin notamment de mieux faire valoir ses droits en matière de santé et de bien-être. Il est le deuxième volet sur la thématique après le kit « Animer sur les mutualités : l'histoire des mutualités en Belgique ».

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Professionnels

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Comprendre le système des mutualités et poser un regard critique sur celui-ci
- > Contribuer à renforcer les compétences à faire valoir ses droits en matière d'assurance soins de santé et d'indemnités
- > Contribuer à renforcer les compétences à chercher et utiliser les informations relatives aux mutualités

CONTENU

- > Un guide d'accompagnement proposant des repères théoriques et d'un glossaire
- > Un guide d'animation divisé en 4 grandes parties et proposant 9 séances d'animations
- > Une affiche illustrant le financement et le fonctionnement des mutualités
- > 33 cartes illustrées « Avantages et remboursements »
- > 15 cartes illustrées « Démarches et procédures »
- > 7 cartes illustrées « Situations de vie »
- > NB: Des supports annexes sont également disponibles en téléchargement sur le site de Cultures&Santé : une définition à reconstituer, des vignettes d'histoires fictives, un formulaire-type, une facture-type (version participant·e et une version animateur·trice), des cartes de jeux de rôle.



Capitalisme : les 7 clichés capitaux

> Saw-b - Belgique - 2023

Ce jeu vise à décrypter 7 clichés sur le capitalisme au travers de la genèse des grandes fortunes capitalistes. Il propose d'entrer dans les coulisses de l'accumulation du capital. Il vise également à remettre en question les clichés souvent associés au capitalisme : les capitalistes créent de l'emploi, les capitalistes méritent leur richesse, le capitalisme est un moteur d'innovation... Tous ces clichés sont présents dans le jeu et les événements décrits sur les cartes sont là pour les remettre en question.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Plonger dans le système économique capitaliste
- > Tenter de comprendre les principales caractéristiques
- > Découvrir les mécanismes de l'économie capitaliste comme la concurrence et le marché
- > S'immerger sans complexe dans le capitalisme et d'adopter le temps d'une partie le mode de pensée capitaliste

CONTENU

- > Une règle du jeu
- > Un cahier d'animation
- > 49 cartes Action
- > 40 cartes Propriété

cliché, économie, réflexion, système



Liberté d'expression : parlons-en pour la (faire) vivre!

> Valoremis Editions - France - 2022

Cet outil ludique invite à développer échanges et partages d'expérience entre pairs, esprit critique et discernement. Il permet des débats poussés et la capacité à imaginer collectivement de nouveaux questionnements.

Adolescents

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Evoquer, témoigner, partager, s'interroger, formaliser, exprimer des avis, des expériences
- > Questionner les opinions portant sur cette liberté fondamentale qu'est « la liberté d'expression »

CONTENU

- > 110 cartes

citoyenneté, échange, esprit critique, expression, liberté, questionnement, réflexion, témoignage



Rue de la bascule - Un outil pédagogique sur les causes de la perte de chez-soi

> Cultures&Santé - Belgique - 2022

Après ImmenCité, un jeu sur les réalités de vie sans chez-soi, découvrez cet outil complémentaire centré sur les causes de la perte de chez-soi. En piochant une série de cartes, vous découvrirez des événements de vie variés, à partir desquels, vous serez amené·es à construire la trajectoire de vie de votre personnage pour tenter d'expliquer les raisons de sa situation sans chez-soi. Tout au long de l'animation, vous identifierez les multiples causes qui fragilisent et conduisent des personnes à perdre leur logement et à basculer dans l'absence de chez-soi.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Identifier la multiplicité des causes de la perte de chez-soi
- > Mieux connaître et comprendre les enjeux de la problématique de la perte de chez-soi
- > Prendre conscience que l'absence de chez-soi n'est pas une fatalité
- > Contribuer au développement d'une vision critique sur les choix politiques qui ne préviennent pas la perte de chez-soi et maintiennent les personnes dans l'absence de chez-soi
- > Réfléchir collectivement sur les solutions à y apporter

CONTENU

- > Un manuel d'utilisation avec des repères d'animation et de réflexion
- > 105 cartes «événement»
- > 66 cartes «prévention»
- > 6 cartes «absence de chez-soi»
- > 6 cartes «état psychique»
- > 6 cartes «personnage»



Animer sur les mutualités : L'histoire des mutualités en Belgique

> Cultures&Santé - Belgique - 2022

Comment sont nées les mutualités en Belgique ? Quelle place occupent-elles dans le système de sécurité sociale ? Quel regard peut-on poser sur l'organisation des mutuelles et leurs services ? Quel est leur avenir ? Ce kit d'animation a été imaginé pour pouvoir aborder l'évolution des mutualités en Belgique au départ de 10 cartes illustrant des moments-clés de l'histoire, des premières formes de solidarité en Belgique jusqu'à ce que sont les mutualités aujourd'hui. Ce regard historique permet de prendre conscience du long processus par lequel l'organisation de la solidarité est passée et de s'intéresser aux facteurs qui peuvent la fragiliser ou la consolider aujourd'hui et à l'avenir.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Professionnels

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Prendre connaissance de l'histoire des mutualités en Belgique
- > Prendre conscience du long processus de leur évolution
- > Porter un regard critique sur son évolution et son avenir

CONTENU

- > Un carnet pédagogique
- > 10 cartes illustrées



Voyage au Paradis?

> Lire&Ecrire Luxembourg - Belgique - 2022

Cet outil réalisé par Lire et Ecrire Luxembourg (en partenariat avec le Crilux et la Ludothèque de Bastogne) propose des témoignages d'apprenants sur leur parcours migratoire. Ce jeu entend bousculer les idées reçues et travailler sur les préjugés. Le joueur se glisse dans la peau d'un migrant sur le chemin de l'exil afin de prendre conscience des difficultés rencontrées. La finalité visée est le changement de regard, il favorise le vivre ensemble et permet d'enrichir les visions du monde.

Adolescents, Adultes, Public infra
scolarisé, Professionnels

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Permettre de réfléchir aux parcours migratoires
- > Prendre conscience des difficultés rencontrées par les personnes qui entament un chemin d'exil
- > Donner la parole aux migrants
- > Permettre le changement de regard
- > Permettre d'enrichir les visions du monde

- > Un support en bois
- > Une balle
- > Une carte (dépôt de billets)
- > Une carte (plan de pliage)
- > 100 billets (un dollar)
- > 63 cartes «Europe»
- > 20 cartes «Passeurs»

CONTENU

- > Une règle du jeu
- > Un livret pédagogique
- > Un gros dé en bois
- > Un dé classique
- > Une planche en bois (bateau pneumatique)
- > 8 cartes d'identité
- > 8 cartes «Western Bank»
- > 8 pions
- > 6 cartes «Bouée»
- > 3 plateaux de jeu (passeur, mer, Europe)
- > 34 cylindres en bois

jeu de table, animation, adolescent, adulte, professionnel, migration, exil, témoignage, récit de vie, histoire, voyage, expression, dialogue interculturel, homme, femme, préjugé, migrant



Impasse publique ? Un outil d'animation sur la privatisation de l'espace public

> Cultures&Santé - Belgique - 2022

Cet outil d'animation propose de questionner l'espace public en tant que bien commun, libre et accessible à tous·tes. L'espace public est pourtant de plus en plus soumis à une privatisation qui efface sa dimension collective. Cet outil propose de découvrir divers mécanismes de privatisation à partir de cartes-photos qui les illustrent et invite à découvrir et réfléchir aux actions citoyennes de réappropriation de cet espace public.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Professionnels

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Amener le sujet de l'espace public en tant que bien commun au service de la collectivité
- > S'exprimer sur nos expériences dans cet espace public
- > Aborder et illustrer divers mécanismes de privatisation de l'espace public
- > Penser aux impacts de ces privatisations sur nos vécus dans l'espace public et de manière plus globale sur la création de lien social
- > Réfléchir aux possibilités pour se réappropriier collectivement un espace public de plus en plus guidé par la rentabilité

CONTENU

- > Un manuel pédagogique
- > 10 fiches-photos



Photolangage Agroécologie Féministe

> Le Monde Selon Les Femmes - Belgique - 2021

Ce photolangage est destiné aux personnes – relais amenées à réaliser des animations qui intègrent l'égalité entre les femmes et les hommes sur les thèmes de l'agroécologie, l'environnement et les changements climatiques.

Adultes

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Proposer un temps d'expression et d'analyse critique autour des droits et de l'accès aux ressources des femmes et des hommes
- > Construire une représentation collective des stratégies de changement à partir de valeurs communes pour une société construite sur l'égalité, la diversité et la solidarité

CONTENU

- > 36 cartes photos
- > 4 cartes infos

accès aux droits, agriculture, analyse critique, changement climatique, égalité, empowerment, environnement, femme, homme, sensibilisation, solidarité



Ogrenco : jeu de coopération autour du gaspillage alimentaire

> Cpcp - Belgique - 2021

Ogrenco est un jeu de coopération sur le thème du gaspillage alimentaire et de nos ressources naturelles. Ogrenco est une vilaine multinationale comme on ne les aime pas! De celles qui dévastent les forêts pour y cultiver des palmiers à huile, qui pratiquent l'élevage de manière intensive aux dépens des petits éleveurs et de la biodiversité, qui investissent dans la malbouffe et les pesticides...Face à elle, la résistance s'organise, la société civile se mobilise. Les joueurs doivent mener des actions permettant de faire reculer l'entreprise Ogrenco et de protéger tant la santé des hommes que leur environnement. Chaque équipe doit reconstituer l'entièreté de son puzzle en répondant à des questions de difficultés variées. Il s'adresse principalement aux adultes mais il est aussi à la portée des enfants.

Adolescents, Adultes,
Enfants, Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 20 €

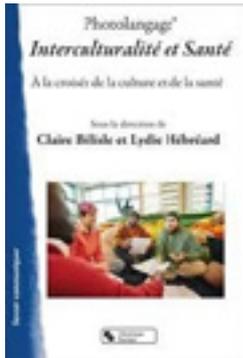
OBJECTIF

> S'interroger sur notre système alimentaire déficient et de parler des incohérences de celui-ci

CONTENU

- > Un dossier pédagogique
- > Un feuillet règles du jeu
- > 80 cartes questions
- > 32 cartes puzzle

agriculture, citoyenneté, consommation, environnement, gaspillage alimentaire, ressource, santé, sensibilisation



Photolangage Interculturalité et Santé : à la croisée de la culture et de la santé

> Chronique Sociale - France - 2021

Cet outil permet de travailler en contexte interculturel avec des publics d'origines culturelles diverses. Il permet la réflexion et la participation de chacun dans un travail de groupe, en se basant sur sa propre expérience. Ce dossier est une invitation à trouver et construire des repères, il s'agit de développer en chacun la capacité à faire des choix éclairés et responsables, à s'approprier progressivement les moyens pour pouvoir opérer ces choix, à mettre à distance la pression des stéréotypes et des préjugés, à résister à l'emprise des médias et des pairs. Ce dossier propose un dispositif d'animation permettant de travailler ces questions avec des groupes de jeunes et d'adultes.

Adolescents, Adultes

Imagier

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Explorer les croyances qui fondent ses pratiques de santé
- > Prendre conscience de la place de la culture dans sa démarche de santé
- > Comprendre ce que nous dit notre corps
- > Se développer en autonomie et en liberté en tant que femme et en tant qu'homme
- > Trouver et construire des repères
- > Développer en chacun la capacité à faire des choix éclairés et responsables
- > S'approprier progressivement les moyens pour pouvoir opérer ces choix
- > Mettre à distance la pression des stéréotypes et des préjugés
- > Résister à l'emprise des médias et des pairs

CONTENU

- > Un manuel (72 p.)
- > 48 photos

animation, compétence, corps, culture, éducation pour la santé, femme, genre, homme, identité, imagier, interculturelité, média, participation, préjugé, professionnel, représentation, santé, stéréotype



7 familles inspirantes : grandes femmes

> Topla - France - 2021

Un jeu de 7 familles pour se familiariser avec des personnages remarquables comme Simone Veil, Malala Yousafzai, Olympe de Gouges ou encore Rosa Parks. Découvrez l'histoire de 42 femmes entrepreneuses, peintres, sportives, artistes, aventurières, écrivaines, engagées et scientifiques. Des plus connues à celles que l'histoire a oubliées, ce jeu met en lumière des femmes aux destins incroyables de différentes époques et différents pays.

Adolescents, Adultes, Enfants

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Se familiariser avec des personnages remarquables
- > Promouvoir l'égalité
- > Développer l'ouverture d'esprit
- > Changer les mentalités

CONTENU

- > 55 cartes
- > 7 règles du jeu (plusieurs langues)

égalité des droits, esprit critique, femme



Kit « Des lobbies et des lois » : Mieux comprendre l'influence des lobbies sur les décisions européennes

> Cultures&Santé - Belgique - 2021

Par le biais de 2 jeux au choix, les participant·es endossent le rôle d'un personnage (parlementaires, lobbyistes industriel·les ou citoyen·nes) qui devront se positionner sur une proposition de loi. L'occasion de découvrir par le jeu des techniques utilisées par le secteur privé pour faire valoir ses intérêts auprès du pouvoir politique.

En plus, le kit propose deux supports complémentaires : une carte du quartier européen à Bruxelles, lieu de concentration des institutions européennes, mais aussi du lobbying ; et un numéro du 148, revue qui aborde le métier et les stratégies des lobbies.

[Disponible en téléchargement](#)

Adolescents, Adultes, Professionnels	Kit	Caution : 30 €
OBJECTIF	CONTENU	
<ul style="list-style-type: none"> > Découvrir certain·es acteur·rices intervenant dans le processus de décision politique au niveau de l'Union européenne (parlementaires, lobbyistes industriel·les et lobbyistes citoyen·nes) ainsi que le rôle qu'ils peuvent y jouer > Rendre explicite le rôle des lobbies industriels dans ce processus décisionnel et découvrir des stratégies utilisées par les lobbyistes > Faire émerger et enrichir les représentations autour du processus de création d'une loi européenne > Discuter et échanger sur la place des citoyen·nes dans la décision politique au sein de l'Union européenne 	<ul style="list-style-type: none"> > Un guide pédagogique > 30 cartes argument > 10 cartes personnage > 30 cartes vote > 5 cartes heure > 3 fiches personnage > Une grille d'analyse > Schuman Show, à la rencontre des lobbies – une carte du quartier européen à Bruxelles > Une revue Le 148, Zine de Cultures&Santé - Arrêt Schuman : Gare aux lobbies 	

éducation permanente, empowerment, citoyenneté, regard critique, union européenne, participation citoyenne, relation au pouvoir



Sa majesté Normes 1er

> Question Santé - Belgique - 2021

Cet outil destiné aux professionnels du secteur associatif, social, scolaire, est composé de 64 cartes proposant chacune 4 mots-clés permettant d'aborder un large éventail de thématiques. Il contient aussi un guide qui offre des pistes pour l'animation. L'objectif du jeu est de faire réfléchir sur la puissance et l'omniprésence des normes de santé. Le joueur est amené à choisir un mot sur une carte et pose une question à partir de ce mot, les autres joueurs doivent répondre par oui ou par non. Le joueur qui gagne est celui qui réussit à poser une question qui divise un maximum les autres joueurs.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Questionner notre regard sur la santé
- > Nuancer notre réflexion, notre point de vue
- > Débattre des normes dominantes, du politiquement correct
- > Expérimenter les différences de points de vue (accords-désaccords)
- > Argumenter et respecter d'autres points de vue que le sien
- > Dégager des questions et thématiques de santé à développer ultérieurement

CONTENU

- > Un guide de l'utilisateur
- > 64 cartes

jeu de cartes, animation, normes, représentations, santé, réflexion, sensibilisation, enjeux de santé, éducation permanente, promotion de la santé, adolescents, adultes, société



ImmenCité : Réalités de la vie sans chez-soi

> Cultures&Santé - Belgique - 2021

Réalisé en partenariat avec DoucheFLUX, ce jeu de plateau permet de sensibiliser et de réfléchir à la question du sans-abrisme, à l'absence de chez-soi et aux réalités de vie des personnes concernées.

En piochant des cartes au détour d'une rue ou d'un lieu, ce jeu immersif confronte les joueur·euses à des situations vécues par des personnes vivant en l'absence de chez-soi. Le but du jeu est de rester en vie dans les temps impartis. La partie permet de questionner la responsabilité sociétale dans la production et reproduction de cette problématique.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Professionnels

Jeu de table

Caution : 50 €

OBJECTIF

> Mieux connaître et comprendre les réalités des personnes qui vivent sans chez-soi en Belgique

> Réfléchir aux freins et leviers à un mieux-être de ces personnes

> Changer le regard porté sur elles

CONTENU

> Un manuel d'utilisation avec des repères d'animation et de réflexion

> Un plateau de jeu

> 2 dés

> Un dé météo

> 8 pions pour se déplacer

> 8 plaquettes «jauge» et 16 pions curseurs

> 8 pions «Nuit à l'abri/nuit dehors»

> 69 cartes «Rue»

> 120 Cartes «Lieux»:

> 15 cartes «Hôpital «

> 15 cartes «Commissariat»

> 15 cartes «CPAS»

> 15 cartes «Commune»

> 15 cartes «Hébergement temporaire»

> 15 cartes «Service d'accès à l'hygiène»

> 15 cartes «Resto social»

> 15 cartes «Service d'accompagnement social»

> 25 cartes «?» (réflexion)



Photolangage Interculturalité et Santé : à la croisée de la culture et de la santé

> Chronique Sociale - France - 2021

Cet outil permet de travailler en contexte interculturel avec des publics d'origines culturelles diverses. Il permet la réflexion et la participation de chacun dans un travail de groupe, en se basant sur sa propre expérience. Ce dossier est une invitation à trouver et construire des repères, il s'agit de développer en chacun la capacité à faire des choix éclairés et responsables, à s'approprier progressivement les moyens pour pouvoir opérer ces choix, à mettre à distance la pression des stéréotypes et des préjugés, à résister à l'emprise des médias et des pairs. Ce dossier propose un dispositif d'animation permettant de travailler ces questions avec des groupes de jeunes et d'adultes.

Adolescents, Adultes

Imagier

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Explorer les croyances qui fondent ses pratiques de santé
- > Prendre conscience de la place de la culture dans sa démarche de santé
- > Comprendre ce que nous dit notre corps
- > Se développer en autonomie et en liberté en tant que femme et en tant qu'homme
- > Trouver et construire des repères
- > Développer en chacun la capacité à faire des choix éclairés et responsables
- > S'approprier progressivement les moyens pour pouvoir opérer ces choix
- > Mettre à distance la pression des stéréotypes et des préjugés
- > Résister à l'emprise des médias et des pairs

CONTENU

- > Un manuel (72 p.)
- > 48 photos

imagier, animation, professionnels, culture, santé, identité, corps, homme, femme, genre, éducation pour la santé, réflexion, participation, choix, capacité, stéréotype, préjugé, médias, interculturelité, représentations



Débagora : outil d'éducation au politique et au débat

> Innoviris - Belgique - 2021

L'outil pédagogique Débagora peut être utilisé au sein d'une classe ou d'un groupe. Il est également possible de développer des projets réunissant plusieurs classes ou groupes travaillant sur une thématique commune. Débagora vise à soutenir l'animateur dans sa démarche pédagogique d'éducation au débat en lui proposant des activités et repères conceptuels. Il permet d'initier une réflexion sur l'éducation au politique, il conçoit l'éducation au politique comme une initiation à l'appropriation des questions relatives à la cité et, plus encore, à la participation aux débats relatifs à ces questions. Pour répondre à ces objectifs, Débagora propose des activités pour construire collectivement un cadre de débat respectueux et constructif et pour expérimenter l'ensemble du processus démocratique, depuis la problématisation d'une question jusqu'à l'intervention dans le débat public.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Fichier d'activités

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Soutenir l'animateur dans sa démarche pédagogique d'éducation au débat
- > Initier une réflexion sur l'éducation au politique
- > Rassembler des jeunes avec des points de vue diversifiés
- > Créer un cadre de débat démocratique
- > Faire émerger et formuler une question de débat
- > Récolter les préconceptions sur une question de débat
- > Sélectionner des sources pour collecter des arguments
- > Analyser des arguments pour nuancer et approfondir le débat
- > Identifier et positionner les parties prenantes d'un débat

> Défendre une opinion oralement

> Prendre part au débat sur des enjeux de société

CONTENU

> Un fichier d'activités

outil, animation, activité, adolescents, enseignant, politique, réflexion, débat, école, éducation, participation citoyenne, processus, démocratie, égalité



Femmes, Santé, Exil... outil de photo-expression

> Gynécologie Sans Frontières - France - 2020

Cet outil permet d'ouvrir la parole, d'encourager l'expression individuelle et collective, sans recourir à l'expression écrite ou à la lecture. Il peut être utilisé dans le cadre d'animation de groupes de paroles ou de séances de promotion de la santé. L'objectif principal est de permettre aux participants de s'exprimer et de les valoriser dans leurs capacités de choix et d'expression.

Adultes, Public infra scolarisé,
Professionnels

Imagier

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Permettre d'exprimer des opinions, des valeurs, des engagements, des ressentis
- > Permettre d'ouvrir la parole, d'encourager l'expression individuelle et collective
- > Permettre de valoriser l'individu dans sa capacité de choix et d'expression

CONTENU

- > 80 photos

imagier, animation, professionnel, exil, santé, promotion de la santé, santé de la femme, grossesse, violence, tradition, expression, groupe, choix



Métierama : mon métier, un jeu pour y penser

> Fédération Wallonie-Bruxelles - Belgique - 2020

Metierama permet aux enseignants et aux acteurs de l'orientation d'explorer 224 métiers avec leurs élèves. Ce jeu peut être le point de départ d'un questionnement sur ce qu'on aime, sur ses aptitudes, ses savoir-faire et permet d'élargir la réflexion sur son orientation scolaire ou professionnelle. Il est destiné aux élèves de la 5ème primaire à la 2ème secondaire, aux jeunes en réorientation ou en parcours d'insertion.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Inciter les joueurs à (se) poser des questions sur les métiers
- > Permettre aux joueurs de se mettre en scène et de s'imaginer dans un métier
- > Permettre de s'interroger sur les représentations autour des métiers
- > Permettre de réfléchir à son orientation
- > Elargir la réflexion sur son orientation scolaire ou professionnelle

CONTENU

- > Un carnet infos
- > 225 cartes



Échanger pour changer : Covid-19 et société

Échanger pour changer : Covid-19 et société

> Cultures&Santé - Belgique - 2020

Ce guide propose d'explorer en animation la situation engendrée et reflétée par le coronavirus. À travers l'expression et le débat sur l'actualité de crise socio-sanitaire que nous vivons, il a pour but de partager les vécus et les ressentis et de politiser les constats. A partir de différentes thématiques (le genre, l'information, l'écologie, la distanciation, les libertés et le travail), l'animation invite à porter un regard critique sur la crise et ce qu'elle met en évidence.

[Disponible en téléchargement](#)

Public infra scolarisé, Professionnels	Fichier d'activités	À consulter sur place
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > s'exprimer sur son vécu > prendre conscience de l'étendue des impacts de l'épidémie de coronavirus et de sa gestion dans un ensemble de domaines du quotidien > réfléchir sur des enjeux dévoilés par la crise et en débattre collectivement > prendre du recul sur la situation > politiser les constats 	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > un guide (50 p) 	

inégalités sociales de santé, société, regard critique, covid19, éducation permanente



La nationalité belge (Kit)

> Cultures&Santé - Belgique - 2020

Comment se déroule concrètement la procédure d'acquisition de la nationalité belge ? Quelles démarches administratives les personnes poursuivant cet objectif sont-elles amenées à suivre ? Voilà les questions auxquelles ce kit pédagogique entend apporter des éléments de réponse.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Professionnels

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Avoir une meilleure compréhension de la procédure d'acquisition de la nationalité belge par déclaration à travers la connaissance des étapes-clés de cette procédure et leurs enjeux ainsi que les conditions à remplir
- > Enrichir les représentations autour des attentes des personnes désireuses d'obtenir la nationalité belge et leurs réalités de vie

CONTENU

- > Une affiche
- > Un guide d'accompagnement
- > 3 cartes « réflexion »
- > 6 fiches « histoire »
- > 7 cartes de séjour
- > 12 visuels



Inegopoly

> MJ Epidemik - Belgique - 2020

Inegopoly a été imaginé et créé par le CCE (Conseil Communal des Enfants d'Ecaussinnes) en 2020. Ce jeu permet d'introduire un concept d'inégalités qui va vous faire réfléchir. Inegopoly est bien sûr inspiré du Monopoly, il y a des propriétés à acheter, des maisons et des hôtels à construire, des pièges onéreux à éviter et un but à atteindre : devenir le plus riche !

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Inviter à la réflexion sur les inégalités sociales
- > Prendre conscience des discriminations et des inégalités qui sévissent dans la société (genre, couleur de peau, âge...)
- > Permettre de s'exprimer sur l'existence des discriminations

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > Une règle du jeu
- > 2 dés
- > 8 pions
- > 20 cartes « chance » hommes
- > 20 cartes « chance » femmes
- > 16 cartes « profil »
- > 28 cartes « titre de propriété »
- > 32 maisons (cubes verts)
- > 12 hôtels (cubes rouges)
- > 330 billets de banque

système, injustice, discrimination, réflexion, différence, société, prise de conscience, inégalités sociales, inégalités, adulte, adolescent, enfant, animation, jeu de table, jeu



Citymagine

> Empreintes asbl - Belgique - 2020

Citymagine est un jeu de plateau original et coopératif pensé pour un public dès 14 ans. Il permet d'aborder les questions de l'effondrement, de la transition et de la résilience. Les joueurs sont répartis en six équipes et chaque équipe est chargée de la gestion d'un des six quartiers de la ville et confrontée aux problématiques urbaines (mobilité, approvisionnement, pollution, promiscuité, absence de liens sociaux). Les joueurs sont invités à imaginer la ville de demain en devenant acteurs de leur environnement, à mener une réflexion sur leurs modes de consommations, sur le projet de société qu'ils souhaitent développer et sur d'autres manières de vivre.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de table

Caution : 40 €

OBJECTIF

- > Tisser un réseau assez fort, via un maximum de liens et de connexions, entre les différents quartiers
- > Etablir un nombre suffisant de collaborations pour réussir à porter vos idées dans le débat public
- > Construire dans la ville de nouvelles alternatives qui permettent de réduire la dépendance de votre ville aux énergies fossiles

- > Analyser et critiquer des choix de consommation à travers des critères éthiques, sociaux et environnementaux
- > Découvrir, citer et expliquer des alternatives résilientes et locales
- > Proposer, inventer des solutions créatives et collectives de transition, ancrées dans le quotidien
- > Mesurer l'importance de créer du lien et un réseau solidaire au niveau local

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > Un manuel règles du jeu
- > Un cadre hexagonal
- > Une roue des ressources
- > Un sac en tissu contenant une balle, un dé et trois curseurs
- > 84 pions habitants

- > 36 tuiles « Alternatives quartiers »
- > 23 cartes (événement, spécificité du quartier, mission globale, mission locale)
- > 18 élastiques
- > 8 tuiles « Alternatives collectives », 6 tuiles vierges « Alternatives », 6 tuiles « Porte-parole »
- > 6 carnets « lexique », 6 cartes « contexte »
- > Une tuile « Organisation d'actions militantes », une tuile « Banque coopérative », une tuile « Kiosque »

société, réseau, lien social, système, alternative, énergie, ville, qualité de vie, citoyenneté, citoyen, professionnel, adulte, adolescent, animation, jeu de table



L'imagier du volontariat en Belgique

> Plateforme Francophone du Volontariat - Belgique - 2020

Cet imagier s'adresse aux formateurs en FLE (Français Langue Etrangère) et en citoyenneté du parcours d'intégration (parcours d'accueil à Bruxelles), aux assistants sociaux et accompagnateurs du bilan social de ce parcours, mais aussi aux responsables des bénévoles des associations, ou à toute personne qui accompagne un nouvel arrivant vers le volontariat. Il peut certainement aussi s'adresser à un public plus large peu au fait des réalités du volontariat en Belgique.

Adultes, Public infra scolarisé,
Professionnels

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre aux professionnels d'aborder le volontariat dans leurs groupes (FLE, VIA, BAPA)
- > Aborder la réalité et la diversité du volontariat en Belgique en partant de l'expérience des personnes
- > Se familiariser avec le volontariat en s'y projetant de façon réaliste grâce à la photo

CONTENU

- > Une brochure « Petit guide pratique à l'usage des (futurs) volontaires »
- > Une brochure « Le bénévolat en Belgique »
- > Une brochure « La boîte à outils du volontariat des personnes primo-arrivantes »
- > Une brochure « L'imagier du volontariat en Belgique » : 1 : animer l'imagier
- > Une brochure « L'imagier du volontariat en Belgique » 2 : repères théoriques sur le volontariat
- > Un flyer annexe « Liste des activités représentées sur les photographies... »
- > 23 photos
- > 10 cartes « mots »
- > 8 cartes publics

société, solidarité, apprentissage, relation, participation, volontariat, Belgique, citoyenneté, adultes, professionnels, animation, imagier, outil



Valeurope

> Cultures&Santé - Belgique - 2019

Outil de réflexion sur les valeurs de l'Europe, les droits humains et leur application. Le kit d'animation se compose d'une série de supports qui permettra d'explorer de manière critique les fondements valoriels de l'Europe. La première partie de l'animation invite à s'approprier le concept de valeur, avant de prendre connaissance de la Convention européenne des droits de l'homme (CEDH), des principaux articles qui la composent et des valeurs qui y sont sous-jacentes. La deuxième partie de l'animation propose de cerner la manière dont ces articles et leurs valeurs s'appliquent dans la réalité à travers des cas concrets.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Parents, Public infra
scolarisé, Professionnels

Imagier, Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > S'approprier le concept de valeur
- > Prendre connaissance d'articles de la Convention européenne des droits de l'homme (CEDH) et des valeurs qui les sous-tendent
- > Cerner la manière dont ces articles et leurs valeurs s'appliquent dans la réalité à travers des cas concrets
- > Porter un regard critique sur l'application des articles

CONTENU

- > 33 photographies
- > 15 fiches « article » de la Convention européenne des droits de l'homme
- > 6 fiches « cas »
- > Un guide proposant des repères théoriques et d'animation



RESISTE ! Le jeu coopératif pour résister ensemble et défendre la démocratie !

> Asbl territoires de la mémoire - Belgique - 2019

« Résiste ! » est un jeu coopératif pour résister ensemble et défendre la démocratie, c'est un jeu de tuiles dont le but est de mettre à jour l'ordinateur central et ainsi le libérer du contrôle de Technomania. Pour atteindre cet objectif, relevez des épreuves et rassemblez les 4 pièces d'un puzzle. Une fois le puzzle complété, vous pourrez lancer la mise à jour et faire de l'ordinateur central un outil au service de tous ! Mais prenez garde... Technomania tente lui aussi d'installer un virus pour vous empêcher d'agir, il vous faudra donc réussir votre mission avant le chargement complet de ce virus !

Enfants, Adolescents,
Professionnels

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Permettre d'aborder des concepts importants comme la démocratie, la résistance, les droits individuels et collectifs...
- > Permettre d'aborder de manière ludique la démocratie, le vote en Belgique, les niveaux de pouvoir, les partis politiques, les résistances, les engagements citoyens

CONTENU

- > Un manuel (règles du jeu)
- > Un pion curseur
- > Un sablier
- > Une jauge de chargement
- > 108 cartes
- > 34 cartes tuiles de jeu
- > 20 cartes info
- > 4 pièces de puzzle

entraide, citoyen, engagement, partis politiques, pouvoir, droits individuels, droits collectifs, droits, concept, dynamique de groupe, enseignant, adolescent, enfant, groupe, activité, valeurs, coopération, démocratie, animation, jeu de table



Mallette pédagogique : inégalités mondiales

> CNCD - Belgique - 2019

Cette mallette propose des outils pour parler des inégalités mondiales, qui dénoncent un système, qui montrent les impacts de ces inégalités ainsi que les leviers à actionner, les alternatives, les personnes qui agissent déjà pour un monde juste et durable. Cette mallette est destinée aux personnes qui travaillent dans l'enseignement ou dans l'animation. Elle se veut auto-portante, ce qui permet une prise en main rapide. Elle peut être utilisée avec un public de jeunes de plus de 15 ans et d'adultes.

Adolescents, Adultes

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Permettre de mettre en place des animations autour des inégalités mondiales
- > Permettre de déconstruire les mécanismes qui créent ou renforcent ces inégalités mondiales
- > Permettre de comprendre les effets des inégalités et leurs interdépendances
- > Permettre d'identifier les leviers pour changer le système

CONTENU

- > Un guide pédagogique
- > Une clé USB
- > Un imagier « What the foot ? »
- > Le jeu de rôle « Les salaires de la faim à la barre »
- > Le jeu de la Bobine
- > Le jeu Dezobeyi / Désobéir, un acte citoyen
- > Le jeu « Court circuit »
- > Un dossier « A égalité, il est temps de mettre fin aux inégalités extrêmes »
- > Une brochure Stereotypik (hommes, femmes, nord-sud...balayons les idées toutes faites !)
- > Une brochure « Débat mouvant sur la pauvreté »
11 préjugés

maison de jeunes, école, alternatives, égalité des droits, égalité homme/femme, réchauffement climatique, inégalités sociales, citoyenneté, éducation, leviers, impact, système, relation nord/sud, inégalités mondiales, inégalités, animateur, adulte, adolescent, animation, outil pédagogique

Kit « Il était une voix » [Animation]



> Cultures&Santé - Belgique - 2018

Ce fichier repose sur l'idée d'un choix multiple d'utilisation de pistes d'animation qui représentent différentes façons d'aborder la question des inégalités sociales et leurs impacts sur la santé, à partir de la bande dessinée «Il était une voix» (BD illustrant des situations d'injustices vécues par des adultes apprenant le français).

[Disponible en téléchargement](#)

Adolescents, Adultes, Professionnels	Kit	Caution : 30 €
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > Eveiller aux situations d'inégalité et d'injustice > Mettre en lien des expériences de vie > Mener une réflexion sur les inégalités sociales, sur les inégalités sociales de santé et sur les déterminants sociaux de la santé > Elaborer des solutions pour lutter contre les inégalités sociales 	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > Un fichier de 9 pistes d'animation (38 pages) > Un guide théorique (17 pages) > 1 BD 	

animation, revendication, plaidoyer, action collective, déterminants de santé, contexte de vie, justice sociale, injustice, inégalités sociales de santé, inégalités sociales



Le vote communal (version 2018)

> Cultures&Santé - Belgique - 2017

Kit d'animation composé de différents supports imaginés pour répondre aux questions suivantes : Qu'est-ce que le vote communal ? Pourquoi et pour qui vote-t-on ? A quoi ça sert ? Qui vote ? Que se passe-t-il avant, pendant et après le jour des élections communales ? Comment s'organisent les élus ? Quels sont leurs pouvoirs d'action... et celui des citoyen·nes en dehors du jour des élections ?

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Public infra scolarisé

Kit, Panneau/Affiche

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Mieux comprendre le fonctionnement du vote et de l'organisation politique au niveau communal ;
- > Mieux cerner les enjeux qui y sont liés ;
- > Mieux appréhender le rôle que chaque citoyen peut jouer dans les prises de décision relatives à la gestion quotidienne de la cité ;
- > Evaluer la portée du vote communal.

CONTENU

- > Une affiche (40 x 70 cm)
- > Un guide théorique (44 pages)
- > Un guide d'animation (38 pages)
- > Une ligne du temps
- > 14 cartes domaines d'action
- > Un set de vignettes ligne du temps
- > Un support individuel
- > Une planche récapitulative des domaines d'action
- > 5 fiches profil

démocratie locale, démocratie, commune, citoyenneté, droits politiques, système, élection, vote, participation citoyenne, politique



Babel Art

> De Aanstokerij vzw - Belgique - 2017

Cet outil permet de questionner les jeunes sur leurs intérêts et motivations à participer à l'art et à la culture, de comprendre les raisons pour lesquelles ils n'y participent pas. Le jeu comporte deux grandes parties. Dans la première partie, les joueurs découvrent différentes disciplines artistiques. Dans la seconde, les joueurs organisent leur propre festival des arts pour lequel ils inventent des activités à proposer au public.

Adolescents

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Eveiller la curiosité des jeunes au sujet de l'art et de la culture
- > Questionner les jeunes sur leurs intérêts et motivations à participer à l'art et à la culture
- > Comprendre les raisons pour lesquelles ils ne participent pas à l'art et à la culture
- > Permettre aux animateurs et enseignants de prendre le pouls des motivations, des freins et compétences des jeunes
- > Stimuler la réflexion à propos de l'art, de la culture et de la créativité
- > Ouvrir le regard des participants à ce sujet
- > Inviter les joueurs de manière ludique à proposer des idées, s'organiser ensemble, prendre des décisions en vue de parvenir à un résultat concret
- > Développer des compétences : stimuler la capacité d'écoute, convaincre et faire des compromis

CONTENU

- > Un carnet mode d'emploi
- > Un carnet « Try Out » -Teens
- > 4 sachets contenant chacun un sablier et 168 jetons
- > Un A5 « Penses-tu que le foot soit de l'art ? »
- > 4 plateaux A3 « Formats »
- > 4 A3 « Hein, Huh »
- > 4 plateaux A3 « Affiche festival »
- > 4 A4 « Symboles »
- > 4 A4 « Scénario Mission 3 »
- > 4 A4 « Scénario Mission 4 »
- > 4 A4 « Scénario Mission 5 »
- > 24 cartes « Team »
- > 24 cartes « Joker »
- > 72 cartes oranges
- > 160 cartes vertes

intérêt, dialogue, compétences psychosociales, représentations, participation, compétence, enseignant, animateur, créativité, réflexion, culture, art, jeunes, animation



Isolitude

> Cultures&Santé - Belgique - 2017

Kit permettant de mener une animation sur les thèmes de la solitude et de l'isolement. L'animation offre une occasion d'exprimer ses représentations, de découvrir certains témoignages et de se positionner par rapport à ceux-ci. Enfin, les cartes illustrées proposées permettent d'identifier des facteurs pouvant être à l'origine de solitude et de l'isolement subi.

[Disponible en téléchargement](#)

Adolescents, Adultes, Seniors

Imagier

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Faire émerger ses représentations de la solitude et de l'isolement
- > Découvrir d'autres points de vue que le sien sur ce sujet afin d'enrichir ses propres représentations
- > Identifier les mécanismes individuels et sociétaux qui produisent de la solitude et de l'isolement subis et porter un regard critique sur ceux-ci
- > Identifier des pistes d'actions individuelles et collectives pour lutter contre la solitude et l'isolement subis

CONTENU

- > Un guide (30 pages)
- > 30 cartes illustrées (dont 2 cartes vierges)
- > Un carnet de paroles La solitude, l'isolement et la personne âgée (50 pages)

expression, éducation permanente, représentations, débat, animation, isolement, solitude



La procédure d'asile en Belgique

> Cultures&Santé - Belgique - 2016

Kit visant à faciliter la compréhension de la procédure d'asile en Belgique, tant pour les demandeurs que pour le grand public. L'occasion d'en identifier les institutions, les acteurs ressources et d'échanger sur son déroulement.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Public infra scolarisé,
Professionnels

Kit

Caution : 30 €

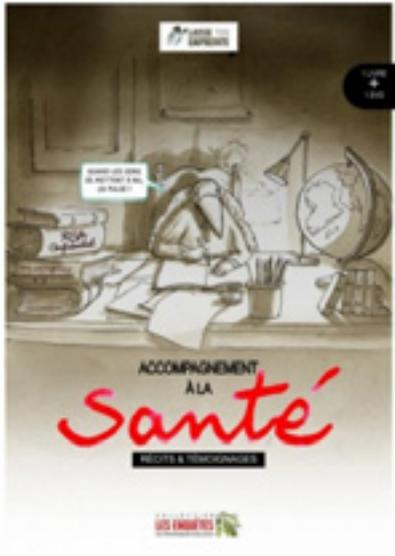
OBJECTIF

- > Permettre aux publics cibles de comprendre le système de la procédure de demande d'asile en Belgique
- > Identifier les institutions et les acteurs de la procédure d'asile
- > Connaître les étapes de la procédure et les enjeux qui y sont liés

CONTENU

- > Un panneau souple transportable avec 38 vignettes détachables favorisant l'interactivité (140x70cm)
- > Une affiche (100x50 cm) (sur demande)
- > Un support individuel (à remettre à chaque participant)
- > Un guide d'animation (37 pages)
- > Un guide d'accompagnement (62 pages)

procédure, demande d'asile, migrant, asile, éducation permanente, système



Accompagnement à la santé: récits & témoignages

> Laisse ton empreinte - France - 2015

Ce document présente les résultats d'une enquête menée entre mars 2013 et mai 2014 sur le territoire de Lille et ses environs. Il se compose de trois parties principales : les témoignages des allocataires, ceux des professionnels qui les accompagnent suivis d'une réflexion sur les conditions à mettre en place pour un meilleur accompagnement.

Adultes, Public infra scolarisé,
Professionnels

Dossier

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre aux professionnels de réfléchir sur les conditions à mettre en place pour un meilleur accompagnement des personnes (allocataires RSA)
- > Permettre aux professionnels d'être à l'écoute et de respecter les personnes
- > Avoir foi en les personnes et les responsabiliser
- > Se respecter soi-même et être conscient de ses limites, de ses propres blocages qui peuvent influencer la relation avec les personnes

CONTENU

- > Un livret
- > Un DVD

santé, accompagnement, témoignage, professionnels de santé, allocataires sociaux, précarité, enquête, réflexion, chômage, adultes



Les Centres publics d'action sociale (CPAS)

> Cultures&Santé - Belgique - 2015

Kit pédagogique qui vise à expliquer le fonctionnement d'un CPAS, ses missions ainsi que toutes les étapes de la procédure liée à une demande d'aide. Il se compose de divers supports illustrés : une affiche, une ligne du temps...

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Public infra scolarisé,
Professionnels

Kit, Panneau/Affiche

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Amener la thématique de l'aide sociale octroyée par les CPAS au sein d'une animation
- > Mieux comprendre le fonctionnement du CPAS, ses missions ainsi que toutes les étapes de la procédure liée à une demande d'aide

CONTENU

- > Une affiche
- > Une ligne du temps
- > Un guide d'accompagnement (53 pages)
- > Un guide d'utilisation (16 pages)
- > Les étapes de la ligne du temps à télécharger
- > Un support individuel (à remettre à chaque participant)

public infrascolarisé, professionnels, adulte, droits, aide sociale, citoyenneté, système, animation, éducation permanente, outil pédagogique



Vivre ensemble : facile ou difficile ?

> Atelier des petits pas-Média Animation - Belgique - 2015

Cet outil a été réalisé par des apprenantes en français langue étrangère de l'Atelier des Petits Pas au terme de leurs ateliers d'expression média (photographie) en partenariat avec Média Animation. Il s'agit de photographies ciblant les civilités et incivilités rencontrées sur l'espace public à Schaerbeek.

Enfants, Adolescents, Adultes

Imagier

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > S'approprier l'espace public et travailler son rapport à l'image
- > Développer la citoyenneté
- > Développer l'esprit critique
- > Favoriser l'expression, l'échange de points de vue, de ressentis différents

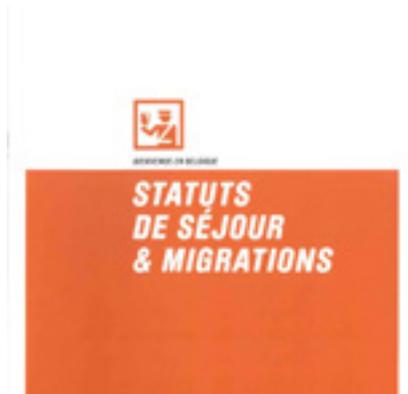
CONTENU

- > 30 Photos
- > 4 feuillets d'infos

animation, société, femme, adulte, citoyenneté, vivre ensemble, photo expression

Bienvenue en Belgique : statuts de séjour et migrations

> Lire et Ecrire - Belgique - 2014



Par le biais de ce kit, les participants pourront prendre connaissance des différents statuts de séjour et des différentes situations administratives dans lesquelles il est possible de se retrouver. Cette mallette fournit aux animateurs des démarches structurées, accompagnées des supports nécessaires à la réalisation des animations proposées. Ces animations ont pour objectifs d'aider les primo-arrivants analphabètes ou peu scolarisés à découvrir leur nouveau lieu de vie, à se débrouiller dans leur vie quotidienne, à accéder à l'information et à comprendre les modes de fonctionnement de notre société.

Adultes, Public infra scolarisé

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Exprimer des émotions, un ressenti, à propos de divers parcours de vie
- > Contextualiser des situations de migrations afin d'en comprendre les causes
- > Identifier des préjugés et stéréotypes envers les migrants
- > Informer sur l'immigration en Belgique
- > Reconnaître les documents relatifs au séjour en Belgique
- > Comprendre les procédures relatives à l'immigration

CONTENU

- > Un livret de l'animateur (22 p.)
- > Un livret « Document administratifs » (62 p.)
- > Un livret « Parcours et statuts » (66 p.)
- > Une fardern 3 contenant la page de garde et 10 photos de visage
- > Une farde nr 4 contenant 2 pages : une silhouette à dupliquer/cent silhouettes à dupliquer
- > Une farde contenant la page de garde + 12 cartes de « cartes d'identité » + 14 cartes « dessins de personnes » + 1 carte « Ordre de quitter le territoire » + 13 cartes « photos de lieux »

animation, professionnels, adulte, alphabétisation, système, droits humains, droits, asile, migrant, immigration, citoyen, citoyenneté

Bienvenue en Belgique : vie quotidienne

> Lire et Ecrire - Belgique - 2014



Cette mallette fournit aux animateurs des démarches structurées, accompagnées des supports nécessaires à la réalisation des animations proposées. Ces animations ont pour objectifs d'aider les primo-arrivants à découvrir leur nouveau lieu de vie, à se débrouiller dans leur vie quotidienne, à accéder à l'information et à comprendre les modes de fonctionnement de notre société.

Adultes, Public infra scolarisé

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Aborder les thématiques de la vie quotidienne : transports, communications, banques et assurances, services postaux, énergie, tri des déchets, loisirs, budget
- > Identifier les problèmes des participants en lien avec les thématiques
- > Informer sur les différents systèmes et services en place en Belgique pour pouvoir satisfaire les besoins de la vie quotidienne et évoluer dans la société

CONTENU

- > Un livret de l'animateur
- > 4 fardes « Animation » contenant chacune différents documents (attention : il manque 7 photos appartenant au kit des 69 photos)
- > Un poster « carte du monde »

information, primoarrivant, société, animation, Belgique, adulte, tri des déchets, service, budget, consommation, système, mobilité, citoyenneté, participation, migrant



La santé dans tous ses états : les déterminants sociaux de la santé

> Université de Toronto - Canada - 2014

Ce kit pédagogique permet, à travers différentes activités, de mener avec des professionnels et des futurs professionnels une réflexion sur les déterminants sociaux de la santé.

Professionnels

Fichier d'activités, Kit

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Initier les acteurs de la santé aux impacts que peuvent avoir les facteurs sociaux sur les problèmes de santé
- > Sensibiliser sur l'importance de la prise en compte de ceux-ci dans leur intervention

CONTENU

- > Un questionnaire : Testez vos connaissances sur les déterminants sociaux de la santé
- > Une vidéo en ligne : La santé dans tous ses états. Les déterminants sociaux de la santé
- > Des thèmes pour l'animation d'une discussion sur les déterminants de la santé
- > Une vignette clinique - Analyse d'une situation sous l'angle des déterminants sociaux de la santé
- > Un questionnaire : Les déterminants sociaux de la santé dans ma pratique
- > Un plan de développement professionnel pour agir sur les déterminants sociaux de la santé

professionnels, bien être, déterminants sociaux, facteur, outil, méthodologie, santé globale, déterminants de santé, inégalités sociales de santé, promotion de la santé

Bienvenue en Belgique : Institutions

> Lire et Ecrire - Belgique - 2014



Par le biais de ce kit, les primo-arrivants pourront se familiariser avec les différentes institutions présentes en Belgique, ainsi que les divers rôles joués par celles-ci. Cette mallette fournit aux animateurs des démarches structurées, accompagnées des supports nécessaires à la réalisation des animations proposées. Ces animations ont pour objectifs d'aider les primo arrivants analphabètes ou peu scolarisés à découvrir leur nouveau lieu de vie, à se débrouiller dans leur vie quotidienne, à accéder à l'information et à comprendre les modes de fonctionnement de notre société.

Adultes, Public infra scolarisé,
Professionnels

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

> Permettre aux primo-arrivants de comprendre le fonctionnement des différentes institutions présentes en Belgique

CONTENU

> Un livret de l'animateur

> 4 fardes « Animation » : farde 2 contient 1A4 à dupliquer « les formes de gouvernements » / farde 4 contenant 1 A4 + 35 photos illustrant les compétences fédérale, régionales et communautaires / farde 10 contenant 1 A4 + 10 photos représentant les services offerts par le CPAS / farde 11 contenant 2 A4 (1 billet de banque + les postes financés par l'Etat) + 44 photos illustrant les sources de financement de l'Etat et les services financés

50+ à vos projets ! (Pensez plus tôt à plus tard) + guide d'inspiration pour discuter de la préparation des vieux jours



> Fondation Roi Baudouin - Belgique - 2014

Outil ludique qui s'inscrit dans la thématique dialogue intergénérationnel autour du « second projet de vie ». Présenté sous la forme d'une boîte comprenant 60 cartes, il vise à aider tout un chacun à se poser les questions amenant à préparer son avenir. Il aborde six thématiques principales : planifier la suite de sa carrière, s'assurer des ressources financières, gérer sa santé, penser à la fin de vie, rester actif et interactif et se loger autrement. Il s'accompagne d'un guide contenant des sources d'inspiration, des bonnes pratiques et une série de conseils pour soutenir des projets de préparation aux vieux jours.

Adultes, Seniors, Professionnels

Dossier, Jeu de cartes

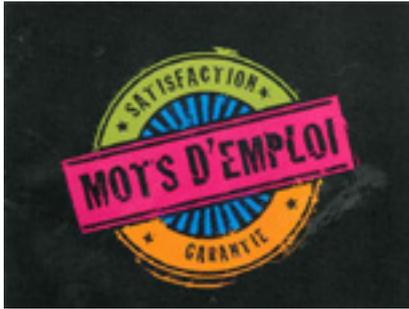
Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre la réflexion sur l'organisation de sa vie future après 50 ans
- > Susciter le débat sur l'importance de se préoccuper en temps utile de divers aspects liés à une vieillesse qui ne fait que s'allonger et qu'il est possible de vivre de manière sereine et épanouie
- > Proposer des exemples de bonnes pratiques en Belgique et à l'étranger, dans différents domaines: participation sociale, logement, finances, emploi, santé, fin de vie

CONTENU

- > 60 cartes (dont 6 vierges et une de présentation des catégories)
- > Un mode d'emploi
- > Un guide d'inspiration



Mots d'emploi

> Centre d'Information et de Documentation pour Jeunes - Belgique - 2013

Ce kit permet de prendre connaissance des différentes structures de l'aide à l'insertion à l'emploi existantes à Bruxelles. Il permet aussi aux jeunes de suivre des parcours d'insertion qui ont été menés à bien, ainsi que de faire face aux questions/réponses entre des jeunes en décrochage scolaire et des professionnels.

Adolescents, Adultes

Kit

Caution : 30 €

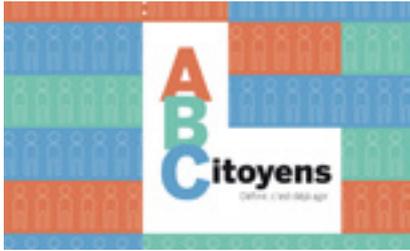
OBJECTIF

- > Proposer un aperçu des différentes offres de formations possibles à Bruxelles
- > Informer sur les structures existantes dans l'accompagnement des jeunes en recherche d'emploi
- > Susciter la prise de parole libre chez les jeunes sur la thématique de l'emploi

CONTENU

- > Un manuel d'utilisation (22 p.)
- > Un répertoire d'adresses (14 p.)
- > Un set de 360 cartes
- > Un DVD « Echec à l'école...échec à l'emploi ? : 15 jeunes nous démontrent le contraire »
- > Un DVD « Le monde du travail vu par les Jeunes Créateurs du SAS Parenthèse »
- > Une brochure « Une formation professionnelle... L'atout pour votre avenir » (12 p.)
- > Une brochure « Liste des formations professionnelles » (26 p.)
- > Une brochure « Votre guide vers l'emploi/Uw gids naar werk »
- > Le flyer « Plus tard, je serai... »
- > Un A5 « Le jeu de cartes Mots d'emploi »
- > Un dé de couleur
- > 30 photos

débat, accompagnement, insertion, animation, professionnels, décrochage scolaire, jeunes, emploi, citoyenneté



ABCitoyens - Définir c'est déjà agir

> Cultures&Santé - Belgique - 2013

Explorer le concept de citoyenneté à travers divers mots-clés qui lui sont liés, c'est ce que nous vous proposons avec ABCitoyens - Définir, c'est déjà agir. Cet outil d'animation et de réflexion est né d'un atelier autour de ce concept de citoyenneté, mené par Cultures&Santé avec des participants durant l'année 2012-2013.

Adultes

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Amener le débat et la réflexion autour du concept de citoyenneté afin d'encourager chacun à se l'approprier
- > Enrichir les représentations du mot citoyenneté

CONTENU

- > Un manuel d'animation
- > 12 fiches « mot-clé »
- > 2 fiches vierges

Bienvenue en Belgique - enseignement



ENSEIGNEMENT

> Lire et Ecrire - Belgique - 2013

Cet outil offre aux primo-arrivants peu ou pas scolarisés, un moyen didactique et ludique afin de prendre connaissance du fonctionnement de l'enseignement en Belgique.

Adultes

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

> Permettre aux primo-arrivants de se familiariser avec l'enseignement belge

CONTENU

- > Un livret de l'animateur
- > Cartes imagées

Bienvenue en Belgique - vivre ensemble



**VIVRE
ENSEMBLE**

> Lire et Ecrire - Belgique - 2013

Ce kit apporte aux primo-arrivants, de manière imagée, des connaissances sur l'histoire de la Belgique afin de permettre une meilleure intégration et une meilleure connaissance de leur nouveau pays.

Adultes

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

> permettre aux primo-arrivants de s'instruire sur l'histoire de la Belgique et ses traditions

CONTENU

- > Un livret de l'animateur
- > Un livret « Vivre en Belgique »
- > 6 pochettes transparentes : pochette 1 « Emergence » : 10 A4 photos de famille et dessins silhouettes// pochette 2 « A la découverte de la Belgique » : 24 cartes + 1 A4// pochette 3 « Un peu d'histoire » : 5 cartes tableaux// pochette 6 « Jours de fête » : 18 photos// pochette 7 « La Belgique en quelques chiffres » : 10 A4// pochette 8 « Normes et valeurs » : 1 fiche normes juridiques, normes sociales, 1 A4 reprenant 3 articles de la constitution belge, 1 A4 reprenant 4 articles de la déclaration universelle des droits de l'homme, 13 cartes « mots valeurs », 3 sets de 20 photos, 1 set de 19 photos

milieu de vie, identité, immigration, citoyen, citoyenneté

Bienvenue en Belgique - logement



> Lire et Ecrire - Belgique - 2013

Cet outil permet d'informer les primo-arrivants sur les différentes étapes à suivre dans l'acquisition d'un logement, et d'avoir une meilleure connaissance de leurs droits et devoirs en tant que locataire.

Adultes	Kit	Caution : 30€
<p>OBJECTIF</p> <p>> Permettre d'informer les primo-arrivants sur les différentes étapes à suivre pour l'acquisition d'un logement, et d'avoir une meilleure connaissance de leurs droits et devoirs en tant que locataire</p>	<p>CONTENU</p> <p>> Un livret de l'animateur</p> <p>> Une planche « Dessin de logement »</p> <p>> 7 fardes (1. Emergence : 16 photos // 2. Comment trouver un logement à louer : 1 fiche récapitulative, 40 photos // 3. A quoi dois-je faire attention quand je visite un logement : 1 fiche récapitulative, 14 photos, 15 cartes situation // 4. Quel est le prix d'une location : 1 affiche « louer à tout prix », 8 photos, 8 cartes « petites annonces » // 5. Qu'est-ce qu'un contrat de bail : 1 fiche « 9 cartons éléments-clés, 1 exemple de contrat de bail, 1 carte propriétaire, 1 carte locataire // 6. A quoi servent les compteurs : 1 fiche récapitulative, 6 photos, 1 carte propriétaire, 1 carte locataire // 7. Quels sont mes droits et mes obligations en tant que locataire : 1 fiche récapitulative, 9 photos, 1 carte propriétaire, 1 carte locataire</p>	

primoarrivant, professionnel, adulte, animation, droits sociaux, société, migrant, logement, environnement et santé



ROYAUME DE BELGIQUE

**EMPLOI &
SÉCURITÉ SOCIALE**

Bienvenue en Belgique emploi et sécurité sociale

> Lire et Ecrire - Belgique - 2013

Ce kit offre aux primo-arrivants le moyen de s'informer sur le fonctionnement de la sécurité sociale et de l'emploi en Belgique.

Adultes

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

> Assurer l'insertion la plus optimale possible des primo-arrivants dans les domaines de l'emploi et de la sécurité sociale en Belgique

CONTENU

> Un livret de l'animateur
 > 4 fardes animations 1, 4, 6, 8 (farde 1 : page de garde + 18 photos / farde 4 : page de garde + 14 photos (kit 1) + 15 photos (kit 2) / farde 6 : page de garde (10 éléments - clés) / farde 8 : page de garde (titres organismes), 1 carte - bourse ONSS, 1 carte « représentation de l'état », 6 photos (kit 1), 12 photos (kit 2)



Pandemic : le destin de l'humanité est entre vos mains !

> Z-Man Games - France - 2013

Dans Pandemic, vous et vos compagnons faites partie d'une équipe d'élite combattant quatre maladies mortelles. Votre équipe fera le tour du monde pour entraver la propagation des maladies et développer les ressources nécessaires pour découvrir les remèdes. Vous devrez coopérer et tirer profit de vos forces individuelles afin de contenir les maladies avant qu'elles n'affligent le monde entier. Le temps presse, épidémies et éclosions accélèrent la propagation du fléau ! Trouvez-vous les remèdes à temps? Le destin de l'humanité est entre vos mains !!

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de table

Caution : 20 €

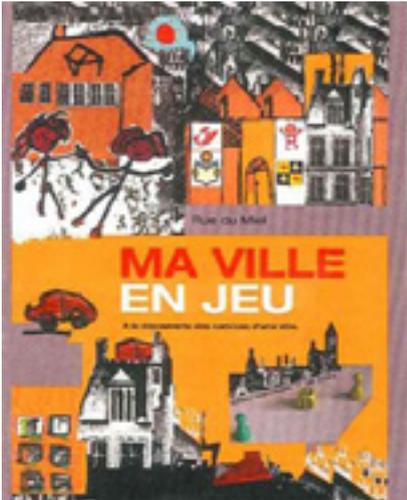
OBJECTIF

- > Coopérer et tirer profit des forces individuelles de chacun afin de contenir les maladies
- > Entraver la propagation des maladies et développer les ressources nécessaires pour découvrir les remèdes

CONTENU

- > Un manuel (règles du jeu)
- > Un plateau de jeu
- > 59 cartes «Joueurs»
- > 48 cartes «Propagation»
- > 7 cartes «Rôle»
- > 4 cartes «Aides de jeu»
- > 7 pions
- > 6 pions blancs (stations de recherche)
- > 4 pions (marqueurs Remède)
- > 1 pion (marqueur vitesse de propagation)
- > 1 pion (marqueur éclosion)
- > 96 cubes «Maladies»

Belgique, public infrascolarisé, adultes, animation, identité, sécurité sociale, emploi, immigration, citoyenneté



Ma ville en jeu

> CASG de La Ligue des Familles - Belgique - 2012

En se déplaçant sur le plateau de jeu, les joueurs doivent collecter le plus d'objets possible en répondant correctement aux « questions de débrouille en ville » qui leurs seront posées. Le but étant de trouver dans la ville tous les lieux et services correspondant aux cartes objets.

Enfants, Adultes

Jeu de table

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Permettre aux personnes analphabètes de pouvoir se débrouiller dans la vie de tous les jours dans différents domaines tels que : les démarches administratives, les soins de santé, l'éducation des enfants,...
- > Permettre de mutualiser les ressources entre les participants

CONTENU

- > 60 cartes « villes »
- > 19 cartes « objets » (+ 1 carte orange)
- > 24 cartes « questions de débrouille en ville » (cartes jaunes)
- > 6 pions de couleurs
- > Un dé
- > Une règle du jeu
- > Un A4 (orange)

animation, adulte, adolescent, quartier, mode de vie, citoyen, jeu, société, ville, citoyenneté



Oui, un autre monde est possible- les aînés causent communes

> UCP mouvement social des aînés a.s.b.l - Belgique - 2012

Pour une politique communale des aînés... Ce kit propose un ensemble de supports permettant aux participants d'animations de formuler leurs propres revendications et aux professionnels d'aider leurs groupes à en rédiger un cahier... Différents domaines de la vie quotidienne sont présentés pour permettre l'échange : de l'hébergement à l'aménagement du territoire la mobilité services de proximité l'aide sociale la santé la culture et les loisirs, en passant bien sûr par la participation citoyenne des aînés.

Seniors	Kit	Caution : 20 €
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > Permettre à l'animateur de créer un cahier de revendications avec son groupe, à l'aide de différentes fiches pédagogiques > Aider à penser, construire et poser un acte citoyen collectif 	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > Un cahier de revendications composé de trois brochures > 3 fiches pédagogiques > Un carnet « FOCUS sur deux positions UCP » > 3 modèles de lettre 	



Elections communales : Je fais mon choix !

> Latitudes Jeunes - Belgique - 2012

Ce jeu ludique destiné aux adolescents (à partir de 18 ans) propose des fiches thématiques pour initier les jeunes qui votent pour la première fois aux élections communales.

Adolescents

Jeu de table

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Aborder les élections communales
- > Découvrir le fonctionnement d'une commune
- > Aider à faire un choix le jour du scrutin

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > 26 fiches thématiques (+ page de garde)
- > 4 pions, 1 dé
- > 112 cartes questions
- > 8 cartes (de A à H)
- > 1 règle du jeu

partis politiques, droits politiques, système, adolescent, élections, ville, démocratie locale, éducation permanente, esprit critique, démocratie, politique, commune, citoyenneté



Cours et tribunaux

> Cultures&Santé - Belgique - 2012

Support d'animation qui permet d'aborder en animation le système judiciaire belge. Grâce aux illustrations qui composent l'affiche, les participant·es pourront découvrir au fil de l'animation l'organisation judiciaire belge mais aussi les alternatives possibles aux procédures en justice.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Public infra scolarisé

Kit, Panneau/Affiche

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Amener la thématique de la justice et plus particulièrement de son organisation en Belgique au sein d'une animation
- > Découvrir l'organisation judiciaire belge et les alternatives possibles aux procédures en justice

CONTENU

- > Une bâche (panneau souple transportable 130x117cm)
- > Une affiche (90x81 cm)
- > Un guide d'utilisation (45 p.)
- > 34 cartes plastifiées
- > Un support individuel (à remettre à chaque participant)



Explorons ensemble un monde plus juste

> Annoncer la couleur - Belgique - 2011

Kit permettant d'amener la thématique de la coopération à travers les différentes « Fiches d'animations » et des diverses activités pédagogiques qui y sont proposées.

Adolescents, Adultes	Kit	Caution : 20 €
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > Permettre aux jeunes de se questionner sur différentes formes de coopération et sur leurs enjeux > Identifier les conditions favorisant une démarche de coopération > Amener à développer la coopération dans la vie de tous les jours 	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > Un guide méthodologique > 1 fichier (80p.) > Fiches d'animation 	

adultes, adolescents, activité, animation, outil pédagogique, coopération, citoyenneté



Zoom sur la démocratie Expressions citoyennes

> Cultures&Santé - Belgique - 2011

Ce photo-expression permet de questionner les représentations de la démocratie et de favoriser l'appropriation du concept, de relever ses multiples facettes et de le mettre en perspective avec la vie quotidienne, afin d'amener une réflexion critique sur la démocratie telle que nous la vivons en Belgique. Il est adressé aux animateurs-formateurs travaillant avec un public d'adultes, y compris des adultes peu ou pas scolarisés.

Adolescents, Adultes, Public infra
scolarisé, Professionnels

Imagier, Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Questionner les représentations de la démocratie
- > Favoriser l'appropriation du concept
- > Relever les multiples facettes de la démocratie en perspective avec la vie quotidienne
- > Amener une réflexion critique sur la démocratie telle que nous la vivons en Belgique

CONTENU

- > 17 photographies A5
- > Un guide d'utilisation (36 pages)

regard critique, expression, participation, participation citoyenne, représentations sociales, politique, citoyenneté, démocratie



Le système scolaire en Belgique francophone

> Cultures&Santé - Belgique - 2010

Ce support d'animation visuel offre une vue d'ensemble du système scolaire belge depuis les maternelles jusqu'à la fin des secondaires en précisant à chaque cycle les différents apprentissages qui leur sont associés ainsi que les moments clés de la scolarité. Cet outil vise un public de parents ayant des difficultés dans l'appropriation du système scolaire belge et souhaitant soutenir la scolarité de leur enfant.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Parents,
Public infra scolarisé

Kit, Panneau/Affiche

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Comprendre les grandes lignes du système scolaire en Belgique francophone
- > Identifier les moments-clés de la scolarité
- > Cerner les grandes lignes du contenu des apprentissages

CONTENU

- > Un panneau souple transportable
- > 25 vignettes détachables (125 X 85cm)
- > Un guide d'utilisation (28 pages)
- > Un support individuel
- > Une affiche (80 X 60cm)

soutien scolaire, école, système, système scolaire



Parler de l'impôt : Mission impossible ?

> Agir par la culture (PAC) - Belgique - 2009

Cet outil d'animation est un jeu collectif, éducatif et ludique qui rend tant de la connaissance que du sens politique à l'impôt et aux cotisations sociales. Il s'adresse à tous parce qu'il n'est jamais, ni trop tôt, ni trop tard, pour s'intéresser à la solidarité sociale.

Adultes

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

> Prendre conscience que les impôts sur le revenu et les cotisations sociales, contrairement au discours dominant, augmentent notre pouvoir d'achat

CONTENU

- > Un plateau de jeu (1 mètre x 1 mètre 50)
- > 4 dés
- > 18 pions en bois (9 rouges/9 bleus)
- > 18 enveloppes
- > 18 cartes d'identité sociale
- > 18 chevalets (identité de chaque joueur)
- > 10 chevalets « Emprunt »
- > 900 billets de banque
- > 17 cartes loisirs
- > 44 cartes « chance/malchance »
- > Une fiche animateur « allocations familiales »
- > 9 fiches animateur « événements »(mobilité, culture et sports, evenements exceptionnels, enseignement et formation, frais médicaux courants)
- > Une règle du jeu

éducation permanente, protection sociale, consommation, budget, esprit critique, droits sociaux, droits économiques, économie, sécurité sociale, impôt, système, société, solidarité, citoyenneté

Décodages Clés pour tes libertés



Décodages : Clés pour tes libertés

> Picardie Laïque asbl - Belgique - 2009

Ce kit entend démontrer les mécanismes pervers des propositions d'extrême droite, rétablir certaines vérités, au-delà des préjugés. Il offre à ceux qui votent pour première fois, une autre vision de l'avenir, une possibilité de construire une société plus juste et plus solidaire en devenant citoyens actifs.

Adolescents, Adultes

Kit

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Lutter contre les idées d'extrême droite en montrant les conséquences d'un vote sur liste noire
- > Mettre en évidence les possibilités d'un système démocratique pour construire une société plus juste et solidaire

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > Un DVD
- > 6 dossiers pédagogiques
- > Un lexique
- > 2 dossiers bonus « L'extrême droite sous la loupe » et « En quête d'identité »
- > Un livret « Matin brun »

stigmatisation, stéréotype, discrimination, droits politiques, solidarité, élections, genre, identité, esprit critique, éducation permanente, droits humains, droits économiques, droits sociaux, chômage, extrême droite, interculturalité, altérité, culture, éducation, immigration, sécurité sociale, femme, démocratie, citoyenneté



Ensemble contre la misère - l'amitié pour vaincre l'exclusion

> Quart Monde - France - 2009

A travers les différentes histoires et le CD de chansons, les enfants sont amenés à découvrir et à comprendre la misère dans laquelle vivent certaines familles partout dans le monde. Et par cette meilleure compréhension, les enfants peuvent alors s'exprimer sur leur ressenti et témoigner de leurs gestes quotidiens pour refuser la misère.

Enfants, Professionnels

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre aux enfants de découvrir des valeurs telles que la solidarité et la justice
- > Permettre aux enfants de se mettre à la place pour mieux comprendre les familles qui vivent dans la misère

CONTENU

- > Un dossier de présentation (5 fiches)
- > Un livre « les cinq pierres dorées » + un livret pédagogique
- > Un livre « je serai cascadeur ! » + un livret pédagogique
- > Un livre « Et l'on chercha tortue » + un livret pédagogique
- > Un CD
- > Un jeu coopératif
- > 2 posters

animation, société, coopération, enfant, solidarité, pauvreté, précarité, inégalités sociales, citoyenneté



Sécurité sociale

> Latitudes Jeunes - Belgique - 2008

Jeu coopératif de stratégie qui a pour but de bâtir ensemble la sécurité sociale et donc une société dans laquelle une solidarité financière entre habitants est présente.

Adolescents, Adultes

Jeu de table

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Comprendre les mécanismes de la sécurité sociale
- > Sensibiliser à la solidarité et à la citoyenneté
- > Susciter la discussion autour de ces thèmes-là

CONTENU

- > Une brochure « la sécu, c'est quoi ? »
- > Une règle du jeu
- > Un plateau de jeu
- > 56 grandes cartes « événements »
- > 14 grandes cartes « joker d'immunité »
- > 30 petites cartes « action »
- > 21 cubes gris
- > 28 jetons euros
- > 4 grands pions joueurs
- > 4 jetons marqueurs

adolescent, adulte, jeu, éducation permanente, société, système, droits sociaux, protection sociale, solidarité, sécurité sociale, citoyenneté



L'éthique en politique

> Fondation Roi Baudouin - Belgique - 2008

Outil destiné aux enseignants du secondaire visant à aborder avec les élèves (12 à 16 ans) la délicate question de l'éthique en politique. Il propose un cadre de référence qui met à disposition des enseignants des connaissances, des notions de base, des clés de compréhension et démonte quelques idées reçues. Il offre également des pistes pédagogiques à exploiter directement en classe de façon flexible et interactive.

Adolescents

Fichier d'activités

Caution : 10 €

OBJECTIF

> Aborder en classe les notions qui touchent à la morale en politique et plus largement au fonctionnement de la démocratie en Belgique

CONTENU

> Un dossier

société, système, éducation permanente, esprit critique, morale, partis politiques, élections, droits politiques, démocratie, politique, citoyenneté



Clivages et partis

> Fondation Roi Baudouin - Belgique - 2008

Cet outil destiné aux enseignants du secondaire vise à expliquer aux élèves (12 à 18 ans) la place et la fonction des partis politiques en Belgique. Il propose un cadre de référence clair qui met à disposition des enseignants des connaissances, des notions de base, des clés de compréhension, etc. Il offre également des pistes pédagogiques à exploiter avec les élèves de façon flexible et interactive.

Adolescents

Fichier d'activités

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Cerner la place et la fonction des partis dans un régime démocratique
- > Se familiariser avec le paysage politique belge

CONTENU

- > Un dossier



Citoyen-ne un jour

> CNAPD - Belgique - 2008

Ce CD-ROM présente les résultats obtenus lors de la campagne « Citoyen-ne un jour » autour de la participation citoyenne des jeunes, et complétés par les commentaires du professeur Bernard Fournier (politologue). Ce CD-ROM propose également des ateliers pédagogiques à réaliser avec les jeunes sur de nombreux thèmes en lien avec la citoyenneté.

Adolescents, Adultes

DVD

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Proposer aux acteurs éducatifs différentes clés pour aborder les diverses sphères de la citoyenneté avec les jeunes
- > Permettre aux jeunes de s'informer sur la participation citoyenne au quotidien
- > Instaurer un dialogue entre les éducateurs et les jeunes sur la thématique de la citoyenneté

CONTENU

- > Un CD-ROM
- > 1 livret infos

animation, outil pédagogique, jeunes, participation citoyenne, élections, citoyen, citoyenneté



La solidarité à travers la sécurité sociale

> Cultures&Santé - Belgique - 2008

Pour explorer le thème de la solidarité, nous avons choisi de le représenter sous une de ses formes concrètes : la sécurité sociale.

[Disponible en téléchargement](#)

Adolescents, Adultes,
Public infra scolarisé

Panneau/Affiche

À consulter sur place

OBJECTIF

- > Appréhender le principe de solidarité qui est à l'oeuvre dans les mécanismes de la sécurité sociale : le financement et la redistribution au profit de tous les citoyens
- > Découvrir les piliers de la sécurité sociale

CONTENU

- > Une affiche (40cm X 70cm)
- > Un guide d'utilisation

société, participation citoyenne, système, sécurité sociale, participation, solidarité, citoyenneté



La solidarité à travers l'impôt

> Cultures&Santé - Belgique - 2008

Pour explorer le thème de la solidarité, nous avons choisi de le représenter sous une de ses formes concrètes : l'impôt.

[Disponible en téléchargement](#)

Adolescents, Adultes,
Public infra scolarisé

Panneau/Affiche

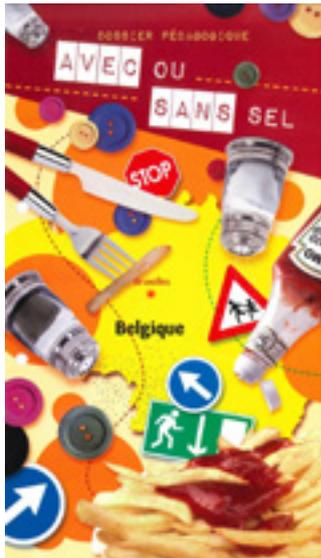
À consulter sur place

OBJECTIF

- > Appréhender le principe de solidarité qui est à l'oeuvre dans les mécanismes de perception et de redistribution des impôts
- > Comprendre l'impôt comme une pratique sociale et solidaire à laquelle tout citoyen contribue

CONTENU

- > Une affiche (40cm X 70cm)
- > Un guide d'utilisation



Avec ou sans sel

> Asbl territoires de la mémoire - Belgique - 2007

Kit de sensibilisation à exploiter avec des jeunes de plus de 15 ans. Le point de départ de l'outil est un court métrage réalisé avec des jeunes qui se rendent à Auschwitz. A travers le DVD, les adolescents sont amenés à se rendre compte des dangers qui menacent la démocratie. Le dossier pédagogique permet d'exploiter le reportage en offrant des informations et des activités à réaliser avec les adolescents.

Adolescents, Adultes

Fichier d'activités

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Elaborer une réflexion critique sur la démocratie actuelle et les dangers qui la menacent
- > Lancer, sur le ton d'un humour décalé, un appel à l'engagement citoyen et à la responsabilité individuelle

CONTENU

- > Un DVD
- > Un Dossier pédagogique (58 p.)
- > 42 cartes « photolangage » (7 p.)

activité, adolescent, animation, droits humains, interculturalité, politique, identité, racisme, démocratie, citoyenneté



Une place à prendre : Un jeu de rôle pour apprendre la participation citoyenne au niveau communal

> Centre d'Information et de Documentation pour Jeunes - Belgique - 2006

« Une place à prendre » est un jeu de rôle qui s'adresse à tout groupe à partir de 15 ans dans lequel les joueurs apprennent que leur commune souhaite supprimer un espace de loisirs en plein air pour y construire un parking. Comment vont-ils réagir à l'annonce de cette nouvelle et élaborer des stratégies en regard des intérêts individuels et collectifs ? Comment vont-ils réussir à s'entendre et à négocier ? Le jeu permet de sensibiliser les jeunes à ce que sont concrètement les rouages du fonctionnement communal. Il propose des animations sur des concepts tels que la participation des jeunes, qui sont les acteurs et les différents niveaux de la démocratie, les médias, l'identité, les rapports de force, la gestion participative.

Adolescents, Adultes

Jeu de table

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Sensibiliser à la participation citoyenne
- > Inviter à prendre une part active et citoyenne dans la gestion du quartier ou de la commune
- > Aider à comprendre le fonctionnement de la commune en tant qu'institution publique

CONTENU

- > Un plan de Friseul
- > 5 cartes « Memo »
- > Un dossier pédagogique
- > 10 cartes « Coup d'bol ? »
- > 3 carnets « mode d'emploi », « scénario », « clés pour l'animation »
- > 30 cartes « Action »
- > 6 A4
- > Une mini cocarde aux couleurs de la Belgique pour le bourgmestre
- > 26 fiches de personnages
- > 7 copies « règles du jeu »
- > 26 badges
- > 34 trombones

jeu, animation, adulte, adolescent, société, démocratie locale, médias, politique, système, droits politiques, participation, démocratie, ville, commune, participation citoyenne, citoyenneté



Voter... j'y vais

> Gsara - Belgique - 2006

Ce DVD se divise en 3 parties complémentaires : la première visant à mettre en contexte le cadre général des élections en Belgique la seconde contient des mises en situations qui vont permettre d'informer aux différentes conditions et démarches essentielles afin de pouvoir jouir du droit de vote.

Adultes

DVD

Caution : 10 €

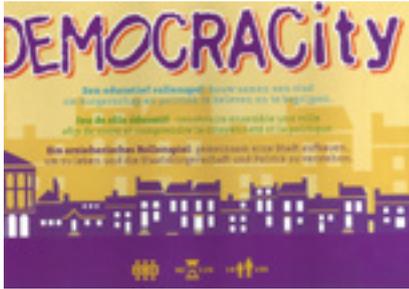
OBJECTIF

- > Susciter le débat chez les résidents de nationalité étrangère sur le thème du droit de vote
- > Informer ces résidents de nationalité étrangère sur le droit de vote en Belgique

CONTENU

- > Un DVD

adultes, animation, vote, droits humains, démarche, information, élections, citoyen, citoyenneté



Democracy

> Portail démocratie, Fondation Roi Baudouin - Belgique - 2005

Jeu de rôle éducatif qui amène les joueurs à construire ensemble une ville afin de vivre et comprendre la citoyenneté et la politique. Les participants expérimentent le fait que la concertation, l'argumentation et le consensus sont nécessaires dans une société démocratique et que chaque voix compte. Le jeu amène les joueurs à s'intéresser au processus décisionnel démocratique et les rapproche de la réalité politique, l'accent est mis sur la collaboration, le respect, les valeurs démocratiques, les modes de décision et la gestion des conflits.

Adolescents, Adultes

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Sensibiliser à la citoyenneté, à la démocratie et à la politique
- > Initier à l'élaboration d'un projet commun

CONTENU

- > 111 bâtiments pliables
- > 28 badges de rôle
- > 30 supports en bois
- > 56 cartes (w x y z)
- > Une brochure « mode d'emploi »

projet collectif, participation citoyenne, participation, société, système, droits politiques, politique, ville, démocratie, citoyenneté



COHÉSION & EXPRESSION





Mouv'Anim : Une animation sur le mouvement corporel et ses multiples dimensions

> Cultures&santé -Belgique - 2024

Pour quelles raisons met-on son corps en mouvement ? Quelle place occupe le mouvement corporel dans notre quotidien ? Quels sont les facteurs qui favorisent ou empêchent les mouvements corporels ? Existe-t-il des mouvements qui soient propres à nos cultures, propres aux différentes périodes de la vie ? Qu'est-ce que les mouvements corporels peuvent dire de soi, de nous et de notre société ?

Ce fichier permet de questionner notre rapport aux mouvements corporels et découvrir les multiples dimensions que ceux-ci recouvrent dans notre quotidien. Le tout par le biais d'une animation qui se veut originale, ludique et en mouvement.

Adultes, Professionnels, Public
infra scolaire

Fichier d'activités

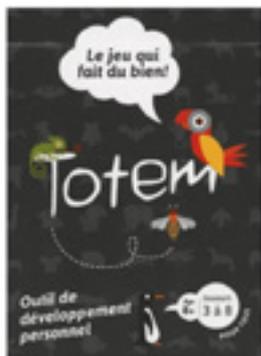
Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Questionner notre rapport aux mouvements corporels et découvrir les multiples dimensions que ceux-ci recouvrent dans notre quotidien.
- > Ce parcours d'animation peut être l'occasion pour les participant·es de :
 - > Enrichir les représentations liées aux mouvements corporels
 - > Valoriser leurs propres pratiques de mouvement en lien avec leur contexte et histoire
 - > Identifier des facteurs qui encouragent ou freinent la pratique du mouvement corporel dans son quotidien
 - > Parler de son identité, de son histoire, de ses origines, de sa culture, de ses choix...
 - > Mieux faire connaissance avec les personnes d'un groupe (nouvellement constitué) ou de renforcer les liens au sein de celui-ci
- > Bouger

CONTENU

- > Un carnet (36 pages)
- > Un fichier annexe « Mouv'Action »
- > Un fichier annexe « Paroles sur le mouvement corporel »



Totem : le jeu qui fait du bien

> Equipe Totem - France - 2023

Totem est un outil de développement personnel qui permet de vous amuser tout en découvrant vos forces et qualités à travers le regard des autres. A tour de rôle, chaque joueur assiste à la création d'un totem à son image. Celui-ci est constitué d'une carte ANIMAL, associée à une force et d'une carte QUALITE, toutes les deux choisies par les autres joueurs.

Adolescents, Adultes

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Renforcer les liens et les relations en utilisant un jeu qui encourage les gens à communiquer leur appréciation des autres
- > Renforcer l'estime de soi des personnes
- > Permettre de développer la cohésion d'équipe
- > Permettre de rassembler

CONTENU

- > 80 cartes Animal
- > 80 cartes Qualité
- > 4 cartes infos

cohésion, compétence psychosociale, estime de soi, forces, qualité, relation sociale



Sur la route : 66 images de routes et chemins pour aller plus loin

> Souriez Vous Jouez - France - 2022

Le photolangage « Sur la route » propose 66 images projectives centrées sur un seul thème : le chemin à prendre ou à parcourir. 66 possibilités d'expression pour vos accompagnements, ouvertures ou clôtures de sessions, ateliers, coaching, thérapie, formations, groupes...

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre de souder un groupe, une équipe
- > Apporter de la fantaisie
- > Aborder en douceur des sujets parfois complexes
- > Faciliter l'ancrage
- > Raconter une situation, une vision en images
- > Varier rythme et mises en situation
- > Générer des émotions
- > Développer la créativité

CONTENU

- > 66 cartes images
- > 3 cartes infos

coaching, cohésion, créativité, émotion, groupe



Valeurs ajoutées (édition augmentée) : qu'est-ce qui vous anime ?

> Souriez Vous Jouez - France - 2022

« Valeurs ajoutées » fait un jeu de ce qui nous anime et nous unit : nos valeurs! Ce jeu de 60 cartes est conçu pour être utilisé aussi bien par les acteurs de l'entreprise et des ressources humaines que par les particuliers. C'est un outil d'accueil, d'ouverture et de présentation, de projection, de réflexion, d'élaboration, de sensibilisation aux valeurs, etc. C'est un jeu ludique par son côté aléatoire et son utilisation en jeu des 7 familles. Le livret qui accompagne vous permet d'approfondir chaque valeur et de découvrir en détail les nombreuses utilisations.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre d'animer vos formations, entretiens et réunions
- > Permettre d'explorer et partager des qualités
- > Permettre de puiser une inspiration, une réflexion
- > Permettre de faciliter les échanges
- > Inciter à la prise de parole, poser ou conclure une thématique

CONTENU

- > Un livret
- > 60 cartes

échange, formation, réflexion, sensibilisation, valeur, vie relationnelle



Sports : jeu de 68 images projectives

> Souriez Vous Jouez - France - 2022

Sports est un formidable outil pour développer votre créativité et celle des personnes que vous accompagnez. Il a été conçu autour de la thématique du sport avec toute la force symbolique des valeurs du sport dans tous ses états : 68 images du corps en mouvement, sport d'intérieur ou d'extérieur, sport collectif ou individuel, sport extrême ou sport détente, ce photolangage invite à l'association libre, il stimule l'intuition, il pousse à faire des liens, à sortir du cadre, etc.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre de souder un groupe, une équipe
- > Apporter de la fantaisie
- > Aborder en douceur des sujets parfois complexes
- > Faciliter l'ancrage
- > Raconter une situation, une vision en images
- > Varier rythme et mises en situation
- > Générer des émotions
- > Développer la créativité

CONTENU

- > 68 photos
- > 2 cartes infos

activité physique, bien-être & santé, brise glace, coaching, cohésion, créativité, émotion, sport



Tarabiscoté·es : jeu de cartes à danser

> Compagnie Trafic De Styles - France - 2022

Les cartes à danser Tarabiscoté.es proposent une immersion dans un univers poétique et imagé qui stimule la créativité. Des consignes progressives et ludiques permettent de danser et faire danser de manière à ce que chacun puisse laisser émerger sa singularité. Elles sont un support pédagogique destiné aux éducateurs, professeurs, pédagogues, qui souhaitent injecter de la danse et du sensible dans leurs programmes.

Adolescents, Adultes, Enfants,
Enseignants, Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > S'immerger dans un univers poétique et imagé
- > Stimuler la créativité
- > Permettre de danser et faire danser de manière à ce que chacun puisse laisser émerger sa singularité
- > Permettre aux éducateurs, professeurs, pédagogues d'injecter de la danse et du sensible dans leurs programmes

CONTENU

- > Un livret
- > 41 cartes

activité physique, bien être, créativité, éducateur, enseignant, entreprise, expression artistique, formateur, sport



L'oeil en coin

> Lumière des roses - France - 2022

L'oeil en coin est un jeu d'observation et d'imagination composé de 100 cartes illustrées de photographies. Chaque joueur choisit une photographie et lui attribue une légende, les autres joueurs s'inspirent de celle-ci pour sélectionner à leur tour une image. Une fois toutes les cartes retournées, les joueurs devront retrouver la photographie du légendeur.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Professionnels

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

> Susciter l'imagination, la créativité, l'observation

CONTENU

> Un dépliant (règles du jeu)

> 100 cartes

imagier, jeu de cartes, animation, imagination, créativité, expression, histoire, observation



Valeurs : jeu de photos-langage

> Véronique Schermant - Belgique - 2022

Les 140 mots de cette série «Valeurs» amènent chacun au coeur d'une réflexion sur ses leviers de motivation, ses cadres de référence, ses déclencheurs de frustration et de bien-être qui, la plupart du temps, sont totalement inconscients. Découvrir ses valeurs offre une clef essentielle pour construire un socle solide de connaissance et de confiance en soi, gérer de manière lucide ses priorités, dire oui et non avec audace et discernement. Ces cartes s'invitent dans le cadre d'une réflexion personnelle, d'une séance de thérapie ou d'une animation de groupe, elles s'utilisent comme brise-glace.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Professionnels

Imagier

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Amener chacun au coeur d'une réflexion sur ses leviers de motivation, ses cadres de référence, ses déclencheurs de frustration et de bien-être
- > Guider nos pensées et nos actions au quotidien
- > Orienter nos choix, donner du sens, de l'alignement, de la cohérence et de la fluidité dans la prise de décision
- > Construire un socle solide de connaissance et de confiance en soi
- > Gérer de manière lucide ses priorités
- > Questionner et valider leur pertinence par rapport à l'intention poursuivie
- > Permettre de retrouver de l'autonomie et la liberté de faire des choix conscients et engagés

CONTENU

- > Un carnet infos
- > 140 cartes mots



Le Grand Jeu

> Véronique Schermant - Belgique - 2022

Cette série de 90 images ouvre grand les portes de l'imaginaire. La diversité des sujets (paysages, personnages, objets, scènes insolites) offre un tremplin idéal pour se présenter, raconter, rêver, mettre en mots des sensations oubliées, imaginer le prochain chapitre de sa vie, créer en équipe une nouvelle étape. Pas besoin d'occasion particulière pour «sortir le grand jeu», il s'adapte à toutes vos thématiques d'accompagnement, là où il est important d'inviter la surprise, de fluidifier la communication, de faire émerger les émotions, de laisser la place à la profondeur et à des bulles de légèreté. On peut s'y promener seul pour éclairer une question, exercer son imagination, dessiner un chemin de vie, puiser de l'inspiration pour un projet. Ces cartes s'invitent dans le cadre d'une réflexion personnelle, d'une séance de thérapie ou d'une animation de groupe.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Professionnels

Imagier

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Permettre d'ouvrir une réunion
- > Echanger des points de vue sur une situation
- > Explorer et choisir de nouvelles alternatives
- > Faire émerger des ressources
- > Célébrer des talents
- > Dresser une vision d'ensemble de l'équipe ou d'une situation précise
- > Ouvrir le champ des prises de conscience
- > Permettre de fluidifier la communication
- > Faire émerger les émotions

CONTENU

- > Un carnet infos
- > 90 cartes

imagier, animation, enfants, adolescents, adultes, professionnels, groupe, réflexion, échange, débat, imagination, accompagnement, communication, émotions, inspiration, projet, chemin de vie, équipe, réunion, ressources, thérapie



Au fil des mots

> Véronique Schermant - Belgique - 2022

Cette série offre un choix de mots-clés pour tisser des histoires, converser avec notre cœur, notre corps, rencontrer nos peurs, nos doutes, nos rêves et nos espoirs. Des mots pour apaiser, se poser des questions, trouver des réponses, faire des ponts, réveiller des histoires endormies. Des mots d'action, des émotions, des adverbes, des mots repères, des mots qui surprennent, inconnus et dérangement, agréables et rassurants. Ces cartes s'invitent dans le cadre d'une réflexion personnelle, d'une séance de thérapie ou d'une animation de groupe.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Professionnels

Imagier

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Explorer nos rêves, nos limites
- > Tisser des histoires
- > Converser avec notre cœur, notre corps
- > Rencontrer nos peurs, nos doutes, nos rêves et nos espoirs
- > Faire des ponts
- > Elargir la pensée
- > Réveiller des histoires endormies et dialoguer avec elles
- > Parler de ses besoins
- > Jongler avec les images
- > Permettre de réfléchir ensemble
- > Trouver des points de convergence

> Construire un référent commun

> Faire émerger les priorités et les actions à mener

CONTENU

- > Un carnet infos
- > 140 cartes-mots

imagier, animation, enfant, adolescent, adulte, professionnel, histoire, échange, débat, besoin, réflexion personnelle, thérapie, groupe



Numérique Ethique : 60 cartes pour se réapproprier le numérique

> SCOP OZON - France - 2021

Les métacartes Numérique Ethique est une boîte à outils conçue sous forme de cartes pour aider les groupes à choisir leurs modes de travail selon leurs besoins. Ces cartes sont rédigées pour donner seulement l'essentiel, le QR code et le mini lien au dos des cartes permettent à chaque fois d'accéder à une ressource plus complète en ligne. Seul ou en collectif, utilisez les cartes pour progresser vers des usages éthiques. Chaque carte est rédigée de façon à donner l'essentiel pour servir de mémo ou amorcer des réflexions. Inspirantes par la variété des méthodes, ces cartes ont l'avantage d'être utilisables seules, avant ou pendant une animation en groupe.

Adultes, Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Se réapproprier le numérique
- > Accompagner vers un numérique plus éthique
- > S'informer, faire le point sur vos outils, vos usages, vos valeurs, vos critères
- > Découvrir les alternatives aux GAFAMs
- > Passez à l'action et changer vos pratiques

CONTENU

- > 60 cartes

jeu de cartes, animation, professionnel, analyse, action, projet, internet, numérique, pratique professionnelle, ressource, groupe, réflexion



Boosters : pour dynamiser vos groupes et réunions

> Soul Games - France - 2021

Besoin de dynamiser des visios qui s'éternisent, des groupes qui décrochent, des réunions soporifiques? Boosters est fait pour vous! Boosters vous propose une sélection de mises en énergie, des activités courtes et ludiques, physiques ou créatives pour relancer la dynamique de groupe, ponctuer votre pédagogie ou faire des pauses re-vivifiantes entre les séquences. Ce jeu de 56 cartes précise si l'activité est prévue pour une animation présentielle ou à distance.

Adultes, Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Relancer la dynamique de groupe
- > Réveiller vos réunions
- > Ponctuer votre pédagogie
- > Faire des pauses re-vivifiantes

CONTENU

- > 56 cartes
- > Un carnet d'utilisation

animation, jeu de cartes, cohésion sociale, animateur, formateur, éducateur, dynamique de groupe, pédagogie, activité, inclusion, cohésion, coopération, communication, brise glace



Métacartes Faire Ensemble : 60 cartes pour réinventer vos réunions

> SCOP OZON - France - 2021

Les métacartes Faire Ensemble est un jeu de cartes conçu pour aider les groupes à choisir leurs modes de travail selon leurs besoins. Faire Ensemble, le premier jeu qui aide les animateurs ou les groupes à améliorer leurs pratiques collaboratives. Ces cartes vous donnent l'essentiel pour vous organiser, que ce soit pour une réunion ou une rencontre, pour 10 ou 100 personnes. Inspirantes par la variété des méthodes, ces cartes ont l'avantage d'être utilisables seules, avant ou pendant une animation, ou en groupe. Les métacartes sont des cartes papiers contenant un essentiel sur un sujet et couplées à une ressource en ligne plus complète.

Adultes, Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Se rencontrer
- > Se présenter
- > Discuter
- > S'énergiser
- > S'aligner
- > Réfléchir
- > Produire
- > Evaluer

CONTENU

- > 60 cartes

jeu de cartes, animation, professionnel, action, énergizers, évaluation, groupe, travail, pratique professionnelle



Visages d'arbres

> Véronique Schermant - Belgique - 2020

Cette série propose des rencontres végétales pour explorer le regard reçu et celui donné. Pour se construire, tout être humain a besoin d'un regard posé sur lui, la rencontre d'un autre, qui lui donne à voir son visage, le fait grandir et vivre ou l'anéantit. Regards étonnés, craintifs, drôles, émouvants, énervés, ... Ces visages d'arbres nous interpellent, provoquent en chacun de nous des émotions, des questions. Ces cartes s'invitent dans le cadre d'une réflexion personnelle, d'une séance de thérapie ou d'une animation de groupe.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Imagier

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Favoriser l'émergence d'histoires
- > Permettre aux personnes d'exprimer leur ressenti
- > Susciter l'imaginaire

CONTENU

- > Un livret infos
- > 40 photos

imagier, animation, adolescents, adultes, professionnels, groupes, représentations, échanges, arbres, émotions, questionnement, partage, réflexion, thérapie, imagination



Arbres de Vie

> Véronique Schermant - France - 2020

Cette série de cartes offre 61 images d'arbres, métaphores identitaires privilégiées pour parler de soi, de nos racines, de nos désirs de grandir, de notre entourage, de notre positionnement d'humain les pieds ancrés dans la terre et la tête dans les étoiles... Cet imagier s'adresse aux professionnels de l'accompagnement (thérapeute, formateur, animateur, éducateur) et à toute personne en recherche d'un support pour sa réflexion intérieure.

Adolescents, Adultes

Imagier

Caution : 20 €

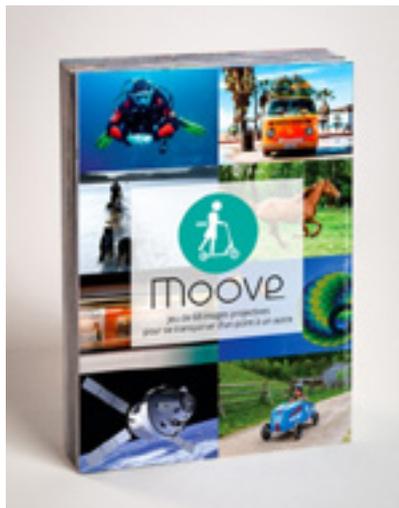
OBJECTIF

- > Permettre de parler de soi
- > Renforcer le savoir-vivre ensemble
- > Permettre de faire des échanges d'informations subtiles
- > Renforcer le respect de la diversité

CONTENU

- > 62 cartes illustrées
- > Un manuel

diversité, compétence(s) psychosociale(s), représentations sociales, expression, professionnels, réflexion, respect, échange, arbres, corps, racines, représentations, identité, animation, imagier



Moove, jeu de 68 images projectives pour se transporter d'un point à un autre

> Souriez Vous Managez - France - 2020

Le photolangage Moove est un jeu d'images projectives centré sur un seul thème : celui de l'acheminement d'un point à l'autre, du mode de transport choisi selon la destination à atteindre. Avec un choix de 68 véhicules, moyens de se transporter, de la charrue à la fusée, en passant par la trotinette, la voiture ou la planche de surf, vous pourrez questionner et vous questionner sur ces 68 façons de se déplacer. Ces cartes s'utilisent aussi bien en collectif qu'en individuel

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Se questionner sur les différentes façons de se déplacer
- > Permettre de se présenter, illustrer un projet, un plan d'action
- > Permettre l'utilisation lors de coaching : entretien individuel, entretien de recrutement, entretien annuel, accompagnement scolaire, etc

CONTENU

- > 70 cartes photos

imagier, animation, adolescent, adulte, professionnel, cohésion sociale, thérapie, accompagnement, coaching, moyens de transport, collectif, individuel, questionnement, mode de déplacement



Tu me connais ?

> Minus Editions - France - 2020

Tu chausse du combien? Quelle est ta boisson préférée? Qu'est-ce qui te fait rire? Avec ce jeu de cartes questions, glissez-vous dans la peau de l'autre en répondant à sa place, découvrez chacun ce que l'autre pense ou s'imagine de vous. Ce jeu peut être utilisé à partir de 6 ans

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de cartes

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Favoriser les échanges
- > Susciter l'imagination
- > Permettre de se découvrir dans le regard de l'autre

CONTENU

- > 25 cartes questions

jeu, animation, adolescents, adultes, échange, convivialité, imagination



Chaises et tables : jeu de photos-langage

> Véronique Schermant - Belgique - 2020

Cette série « Chaises et tables » invite à une réflexion sur la place : celle que j'occupe et comment je l'occupe, celle que je veux prendre, celle que je dois partager, celle que je suis prêt(e) à partager, celle dont je ne veux pas ou plus, celle à laquelle je m'accroche. Elle questionne notre capacité à prendre la place de l'autre pour élargir notre vision des choses, elle interroge notre manière de nous poser dans la vie, elle offre aussi l'opportunité d'une réflexion sur nos groupes d'appartenance. Ces cartes s'invitent dans le cadre d'une réflexion personnelle, d'une séance de thérapie ou d'une animation de groupe.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Professionnels

Imagier

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Favoriser l'émergence d'histoires alternatives riches de valeurs et de compétences
- > Explorer les moments d'exceptions aux « histoires de problèmes »
- > Déconstruire les normes sociales qui empêchent la personne d'avoir accès à ses désirs profonds
- > Soutenir des conversations narratives, réveiller les histoires « préférées »
- > Créer un moment de partage privilégié entre amis, en famille, entre collègues
- > Permettre de se découvrir, jouer, faire des prises de conscience, mettre de la clarté dans une situation confuse

CONTENU

- > Un livret infos
- > 20 cartes « textes »
- > 81 cartes « images »

briseglace, ressentis, thérapie, appartenance, autrui, capacité, place, réflexion, support, photos, animateur, coach, professionnel, adulte, adolescent, enfant, groupe, animation, outil



Brise-glace : il y a beaucoup de choses à dire...parlons-en !

> Le monde selon les femmes - Belgique - 2020

Cet outil d'animation est destiné à l'usage des personnes-relais qui sont amenées à présenter des animations sur le genre et le développement. Il permet aux participants de se présenter, de mieux se connaître, de formuler des émotions, des idées, d'aborder des thèmes de société. A partir d'un mot (genre, solidarité, migrations, etc), choisir une image et la commenter en faisant le lien avec ce mot, prendre la parole en expliquant le sens qu'on y trouve.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre à chacun d'exprimer ses émotions et analyses, de manière très ouverte et sans jugement
- > Susciter la créativité et l'écoute
- > Amener à une réflexion sur les stéréotypes et rapports de genre aux Nords et aux Suds
- > Construire une représentation collective des utopies et stratégies de changement à partir de valeurs communes pour une société construite sur l'égalité, la diversité et la solidarité

CONTENU

- > 3 fiches méthodologiques (3 A4)
- > 32 cartes

adolescents, stéréotype, réflexion, collectivité, expression, diversité, égalité, société, valeurs, représentation, respect, créativité, analyse, émotions, migrations, solidarité, développement, relation, genre, professionnels, animation, briseglacé, outil pédagogique

Mille et un chemins jeu de photos-langage

> Véronique Schermant - Belgique - 2020



Cette série de cartes, images métaphoriques de nos cheminements, invite à une exploration de nos parcours de vie personnels et professionnels. Chemins de terre, de bitume, d'ombre et de lumière, voie sans issue, chemin de montagne et de campagne, etc, le symbole du chemin évoque une direction, un passage d'un point à un autre, d'un lieu à l'autre, il nous raconte la distance, le temps, les étapes, l'évolution, les transitions. Il propose de nous mettre en mouvement vers un désir, un espoir, une quête, un ailleurs à découvrir, à conquérir. Ces cartes s'invitent dans le cadre d'une réflexion personnelle, d'une séance de thérapie ou d'une animation de groupe.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Imagier

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Favoriser l'émergence d'histoires alternatives riches de valeurs et de compétences
- > Explorer les moments d'exceptions aux « histoires de problèmes »
- > Déconstruire les normes sociales qui empêchent la personne d'avoir accès à ses désirs profonds
- > Soutenir des conversations narratives, réveiller les histoires « préférées »
- > Créer un moment de partage privilégié entre amis, en famille, entre collègues
- > Permettre de se découvrir, jouer, faire des prises de conscience, mettre de la clarté dans une situation confuse

CONTENU

- > Un livret infos
- > 91 cartes illustrées

groupe, valeurs, croyance, émotion, réflexion, débat, expérience, parcours de vie, professionnel, adulte, adolescent, représentations, animation, imagier, outil



Le jeu des nouveaux métiers : explorez l'univers des métiers de demain !

> Souriez Vous Jouez - France - 2019

Vous êtes coach, consultant, formateur ou encore facilitateur, le jeu des Nouveaux Métiers vous aidera à répondre aux besoins de l'entreprise, appréhender la complexité et les inconnues, promouvoir l'intelligence collective, développer la créativité et l'agilité concernant la stratégie de l'entreprise et la cohésion d'équipe. Professeur, conseiller d'orientation, parent..., le jeu des Nouveaux Métiers vous aidera à répondre aux questions des jeunes sur leur avenir et celui des métiers en général. En classe ou en groupe, cet outil créatif permet de défricher l'univers des nouveaux métiers et d'ouvrir le champ des possibles.

Adolescents, Adultes, Enseignants,
Parents, Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Découvrir les grandes tendances des métiers de demain
- > Connaître les perspectives professionnelles des prochaines années
- > Identifier les compétences à maîtriser demain
- > Valoriser les compétences personnelles et transversales
- > Motiver et donner du sens à une orientation vers des métiers inconnus
- > Vous projeter dans la vie future
- > Ouvrir le champ des possibles
- > Dédramatiser l'avenir des jeunes
- > Trouver des nouvelles voies d'études

> Imaginer de nouveaux parcours

- > Stimuler la créativité sur le sujet de l'orientation
- > Innover dans le monde de demain
- > Penser les besoins de transversalité et de créativité de l'entreprise et des collaborateurs

CONTENU

- > Un manuel
- > 112 cartes

animateur, animation, créativité, formateur, intelligence collective, jeu de cartes, métier, orientation professionnelle, outil, parent, qualification professionnelle



Le jeu des Co Créations : cheminez en équipe grâce à l'intelligence collective

> Editions Le Souffle d'Or - France - 2019

Ce jeu a pour but de produire ensemble des idées, des solutions, des défis sur des sujets importants ou amusants pour les participants, en respectant la parole et la participation de tous, en mode co - développement. Il a été conçu pour diffuser des processus d'intelligence collective et de créativité. C'est un jeu qui vous fait vivre à la fois les techniques de créativité les plus utilisées comme les chapeaux de Bono, les 100 mots de Kent et Rosanoff et la méthode québécoise le co - développement.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Permettre de coopérer, collaborer, co-construire, pour promouvoir des communautés de pratiques
- > Valoriser les différences ainsi que l'innovation créatrice et récréative
- > Transmettre, se rencontrer autour de la tolérance et de la curiosité positive de l'autre
- > Oser, agir, concrétiser pour réussir ensemble en aidant chacun à avancer
- > Transformer, créer, jouer

CONTENU

- > Un manuel
- > Un plateau
- > 102 cartes

outil pédagogique, jeu de table, coopération, intelligence collective, créativité, participation, inclusion, apprentissage, projet, technique d'animation, respect, tolérance



Le jeu des nouveaux métiers : explorez l'univers des métiers de demain !

> Souriez Vous Jouez - France - 2019

Vous êtes coach, consultant, formateur ou encore facilitateur, le jeu des Nouveaux Métiers vous aidera à répondre aux besoins de l'entreprise, appréhender la complexité et les inconnues, promouvoir l'intelligence collective, développer la créativité et l'agilité concernant la stratégie de l'entreprise et la cohésion d'équipe. Professeur, conseiller d'orientation, parent..., le jeu des Nouveaux Métiers vous aidera à répondre aux questions des jeunes sur leur avenir et celui des métiers en général. En classe ou en groupe, cet outil créatif permet de défricher l'univers des nouveaux métiers et d'ouvrir le champ des possibles.

Adolescents, Adultes, Parents,
Professionnels,

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Découvrir les grandes tendances des métiers de demain
- > Connaître les perspectives professionnelles des prochaines années
- > Identifier les compétences à maîtriser demain
- > Valoriser les compétences personnelles et transversales
- > Motiver et donner du sens à une orientation vers des métiers inconnus
- > Vous projeter dans la vie future
- > Ouvrir le champ des possibles
- > Dédramatiser l'avenir des jeunes
- > Trouver des nouvelles voies d'études
- > Imaginer de nouveaux parcours

> Stimuler la créativité sur le sujet de l'orientation

- > Innover dans le monde de demain
- > Penser les besoins de transversalité et de créativité de l'entreprise et des collaborateurs

CONTENU

- > Un manuel
- > 112 cartes

outil, jeu de cartes, animation, animateur, formateur, parent, métier, orientation professionnelle, créativité, qualification professionnelle, intelligence collective

SALUT'ANIM

UNE ANIMATION SUR LES SALUTATIONS



Salut'Anim : Une animation sur les salutations

> Cultures&Santé - Belgique - 2019

Ce fichier d'animation propose d'explorer de manière ludique et conviviale les différentes facettes et composantes des salutations : ce qu'elles disent de nous (identité, histoire, origines, choix...), de nos pratiques individuelles et collectives, culturelles et sociales... Une invitation à se rencontrer, à se raconter, à mettre en lumière nos points communs et nos incompréhensions.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Public infra scolarisé,
Professionnels

Kit

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Mieux faire connaissance avec les personnes d'un groupe (nouvellement constitué) ou établir ou renforcer la cohésion de celui-ci
- > Porter une réflexion sur les identités et la diversité en échangeant autour des représentations liées aux habitudes de salutation
- > Se présenter, parler de soi, de son identité, de son histoire, de ses origines, de sa culture, de ses choix...
- > Sortir de son propre cadre de référence, se décentrer par rapport à ses propres codes, conventions ou rituels en découvrant d'autres pratiques

CONTENU

- > Un carnet (30 pages)
- > Un fichier annexe « Salut'Action »
- > Un fichier annexe « Paroles sur les salutations »
- > Un fichier annexe « Paluch'Anim »

briseglace, cohésion, identité, salutation, représentations sociales, interculturalité, expression, culture, citoyeneté



Farben : Chaque couleur raconte une histoire

> Act In Games - Belgique - 2019

Selon vous, quelle est la couleur de l'enfance ? De l'ambition ? Du rire ? Dans Farben, chaque couleur raconte une histoire. Fictive, touchante, drôle ou loufoque, pourvu que les autres la retiennent. Le but du jeu est de se souvenir des couleurs associées à chaque mot, une bonne histoire est une histoire qu'on retient !

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Associer une couleur à un mot
- > Partager des histoires drôles, belles, émouvantes
- > Echanger des points de vue, des idées
- > Susciter l'imagination
- > Travailler la mémoire

CONTENU

- > Un feuillet règles du jeu
- > 60 cartes Couleur
- > 59 cartes Mot (recto-verso)
- > Une carte Référence
- > Un carnet de feuilles de score

échange, mémoire, imagination, histoire, animation, adulte, adolescent, enfant, jeu de cartes, jeu



Blob Cards-Feelings

> Pip Wilson / Ian Long - USA - 2019

Ce jeu de cartes permet de travailler sur les sentiments, les émotions, de susciter la réflexion et le débat. Les cartes couvrent toute une gamme d'émotions : en colère, heureux, dépressif, excité, confus, etc. et peuvent être utilisées pour amener les gens à parler de leurs sentiments de manière amusante et sans jugement. Elles peuvent être utilisées en groupe, en classe, en thérapie, en binôme.

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre de travailler autour des sentiments - émotions
- > Permettre de susciter la réflexion et le débat
- > Permettre de s'exprimer de manière amusante et sans jugement

CONTENU

- > 56 cartes illustrées

activité, émotion, sentiment, échange, réflexion, communication, adulte, adolescent, enfant, animation, jeu de cartes



Quarto

> Gigamic - France - 2019

Le jeu Quarto est un jeu d'adresse dont le but est d'aligner 4 pièces ayant au moins un point commun entre elles. Les pièces en bois de forme et de couleur différente possèdent chacune 4 caractéristiques : petite, grande, ronde, carrée, claire, foncée, creuse ou pleine. Les joueurs, chacun à leur tour, choisissent une pièce et la donnent à l'adversaire qui doit déposer sa pièce sur le plateau. Gagne celui qui crée un alignement de 4 pièces ayant au moins une caractéristique commune et annonce QUARTO !

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Apprendre à utiliser un vocabulaire juste et précis pour désigner des objets réels
- > Reconnaître et décrire les caractéristiques d'un objet
- > Comparer et ordonner les caractéristiques d'un objet
- > Identifier, trier et classer des figures selon un dénominateur commun
- > Reconnaître une caractéristique commune à plusieurs objets
- > Reconnaître si un objet appartient ou non à un groupe
- > Regrouper des objets selon un critère donné
- > Résoudre des problèmes de logique simples

CONTENU

- > Un manuel
- > Un plateau
- > 16 pièces en bois (forme et couleur différente)

logique, vocabulaire, concentration, coopération, adulte, adolescent, enfant, animation, jeu de table, jeu



Dis, raconte !

> Véronique Schermant - Belgique - 2019

Ce jeu de cartes propose des questions drôles, surprenantes et émouvantes pour se découvrir autrement, en famille et entre amis, pour des conversations pleines de sourires, d'émotions et d'étincelles de vécus. Plongez au coeur de l'intime où les liens se tissent autrement, là où il devient possible de rencontrer l'autre dans sa beauté, sa profondeur et sa spécificité.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Parents, Seniors

Jeu de cartes

Caution : 10 €

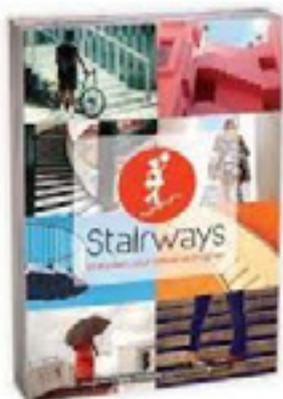
OBJECTIF

- > Permettre aux différentes générations d'échanger
- > Permettre la réflexion
- > Permettre de susciter la curiosité
- > Permettre de créer des liens
- > Permettre de découvrir l'autre

CONTENU

- > 56 cartes

sénior, parent, professionnel, adulte, adolescent, imagination, communication, relation sociale, compétences psychosociales, émotions, relation intergénérationnelle, relation aux autres, animation, jeu, outil pédagogique



Stairways : 68 escaliers pour s'élever et imaginer

> Souriez Vous Jouez - France - 2018

Stairways est un jeu d'images projectives centré sur un seul thème : celui de l'élévation et du chemin à parcourir. En associant l'image de l'élévation à la capacité de projection vers un ailleurs, Stairways est un puissant révélateur. Ces photos libèreront la parole et l'émotion, et vous permettront soit de recueillir les envies, soit de faire identifier des futurs proches ou possibles. C'est un compagnon idéal pour vos ouvertures ou clôtures de coachings, facilitations ou formations.

Adultes, Professionnels

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Souder un groupe, une équipe
- > Apporter de la fantaisie
- > Aborder en douceur des sujets parfois complexes
- > Faciliter l'ancrage
- > Raconter une situation, une vision en images
- > Varier rythme et mises en situation
- > Générer des émotions
- > Développer la créativité

CONTENU

- > 69 cartes

imagier, animation, adulte, professionnel, expression, créativité, cohésion, imagination, cheminement, projection, parole, émotion, coaching, formation



#Distavie ?

> Editions Passe Temps - Canada - 2018

Le jeu de cartes #Distavie permet aux adolescents de s'exprimer sur des sujets variés qui les concernent (la société, les relations, l'avenir, l'identité, etc). Le jeu les amène à développer des habiletés sociales. Ce jeu qui laisse place à la stratégie et au hasard donne aussi l'occasion aux parents d'échanger avec leur jeune et de découvrir son point de vue. En ce sens, le jeu #Distavie crée un contexte de discussion qui peut faire paraître les questions plus naturelles et moins intrusives. Il se compose de cartes-questions, d'un manuel pédagogique et d'une règle du jeu.

Adolescents, Parents

Jeu de cartes

Caution : 20 €

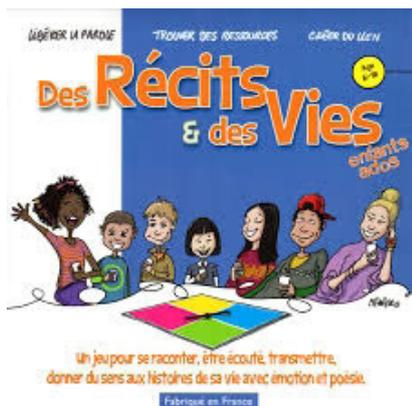
OBJECTIF

- > Permettre aux jeunes de s'exprimer sur des sujets variés (société, relation, avenir, souvenir, identité)
- > Apprendre à écouter et à respecter le point de vue des autres
- > Permettre aux parents d'échanger avec leur jeune et de découvrir son point de vue
- > Permettre de développer des habiletés sociales

CONTENU

- > Un feuillet explicatif
- > Une règle du jeu
- > 124 cartes-questions
- > 7 cartes « Miroir »
- > 7 cartes « Mensonges »
- > 7 cartes « Poubelles »

débat, échange, émotions, parents, réseaux sociaux, loisirs, amis, famille, école, relation aux autres, habiletés sociales, société, relations, identité, adolescents, jeunes, animation, jeu de cartes



Des récits et des vies (enfants-ados)

> Le Comptoir aux histoires - France - 2018

Ce jeu est un outil d'expression fondé sur la bienveillance et l'estime de soi pour libérer la parole, créer du lien et trouver des ressources. Composé d'un plateau et de 100 cartes, il s'utilise en individuel ou en groupes de 5-8 personnes. Il aborde 4 thématiques : récits de vie, émotions, valeurs, imaginaire.

Enfants, Adolescents,
Professionnels

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Libérer la parole
- > Créer du lien
- > Trouver des ressources
- > Susciter l'imaginaire

CONTENU

- > Un plateau de jeu (avec flèche)
- > Une notice du jeu
- > 36 cartes 6-10 ans
- > 64 cartes 11-18 ans

professionnel, animation, imagination, récit, groupe, individuel, entretien, valeurs, histoire, émotion, ressources, débat, échange, adolescent, enfant, jeu



Cosy Story : partage d'histoire de vie

> Chantal Dehon-Cosy Care - Belgique - 2017

Cosy Story est un outil ludique qui permet d'aborder avec les aînés des questions autour de six thématiques de vie (entourage, activités, lieu de vie, philosophie, vie pratique, divers). L'ensemble se parcourt en quelques séances, en tête à tête ou en petit groupe, avec ses proches ou les aînés que l'on fréquente et aussi entre générations.. Cet outil permet de mettre sur pied des ateliers permettant aux participants de passer un bon moment ensemble, raconter son histoire, créer du lien, laisser émerger des souhaits...

Adultes, Parents, Seniors,
Professionnels

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

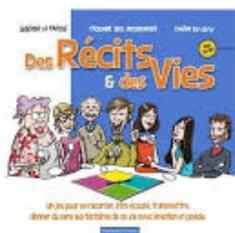
- > Permettre les échanges
- > Raconter son histoire
- > Laisser émerger ses souhaits et s'interroger sur leur réalisation
- > Ecrire son histoire
- > Faciliter la transmission
- > Enrichir les relations humaines
- > Approfondir la connaissance et la considération des aînés
- > Créer un support de communication avec l'entourage
- > Susciter l'envie d'être acteur de sa vie
- > Favoriser le bien-être, l'autonomie, la réalisation de soi
- > Créer du lien social

CONTENU

- > Un carnet de l'animateur (14 p.)
- > Un carnet personnalisé facilitant la transmission (46 p.)
- > Un dé (de couleur)
- > 35 cartes

compétences psychosociales, relation intergénérationnelle, besoins, échange, lien social, autonomie, communication, aidants proches, volontaires, professionnels, famille, personne fragilisée, relation, histoire, intergénérationnel, séniors, adulte, animation, outil pédagogique

Des récits et des vies (ado-adulte)



> Le Comptoir aux histoires - France - 2017

L'outil d'expression « Des récits et des vies » est à l'intention des personnes âgées, des personnes handicapées, des aidants, et des familles. C'est aussi un outil pour les professionnels : psychologues, animateurs, médiateurs, ergothérapeutes, psychomotriciens, etc... Sa simplicité d'utilisation le rend accessible même aux personnes les plus en difficultés (moteur, intellect, expression...). Cet outil de médiation vise l'estime de soi et est basé sur 5 thématiques : les récits de vie, les émotions, les valeurs, l'imaginaire, la parentalité. Le joueur pioche une carte et la lit à haute voix, les autres l'écoutent et ensuite s'expriment à leur tour.

Adolescents, Adultes, Parents,
Professionnels

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Permettre de libérer la parole
- > Permettre de créer du lien
- > Permettre de s'exprimer
- > Echanger/Débattre
- > Trouver des ressources

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > Un feuillet A5 notice du jeu
- > Un feuillet A5 (un jeu innovant)
- > 36 cartes parentalité
- > 64 cartes

animation, professionnels, handicap, personne âgée, lien social, recueil de représentations, récit, ressources, imagination, valeurs, estime de soi, communication, parentalité, débat, échange, paroles, émotions, santé mentale



52 photos à la carte (Photojolts)

> Editions du mieux apprendre - France - 2017

52 photos à utiliser en situation d'apprentissage, de formation, de réflexion. Elles peuvent s'utiliser dans n'importe quelle langue, avec des personnes de tous âges, également avec des personnes qui ne savent pas lire.

Adolescents, Adultes, Public infra
scolarisé, Professionnels

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Susciter le débat
- > Déclencher l'expression de sentiments, d'émotions, de réflexions
- > Permettre les échanges entre les participants
- > Augmenter la fluidité avec laquelle les joueurs sont capables de gérer les concepts, les principes et les procédures associés à un thème spécifique

CONTENU

- > Un livret de jeux
- > Un paquet de 52 cartes
- > Un paquet de 51 cartes
- > 4 cartes infos

professionnels, public infrascolarisé, émotion, coaching, capacité, échange, adolescent, activité, apprentissage, réflexion, adulte, animation



Cartes HEX

> Positran - France - 2016

HEX est un outil basé sur la recherche qui combine des images, des mots et des symboles pour permettre l'apprentissage, la collaboration créative et l'action partagée. Grâce à des récits qui explorent des significations plus profondes, l'utilisation de HEX aide le coach, le leader, l'enseignant et bien d'autres à accélérer la compréhension et l'apprentissage liés à la psychologie positive, l'établissement d'objectifs et la créativité. HEX convient aux enfants, adolescents et adultes.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Permettre l'apprentissage et la collaboration créative
- > Permettre d'aider l'accompagnant à favoriser le sens et la prise de recul plus rapide sur divers sujets
- > Permettre à l'utilisateur de partager ses idées de façon claire et simple
- > Permettre aux participants d'accéder à un niveau de compréhension plus profond du sujet exploré
- > Permettre de créer des métaphores

CONTENU

- > Un manuel
- > 200 cartes

accompagnement, apprentissage, coaching, communication



Dixiludo

> Bruno Schmitt - france - 2016

Le jeu Dixiludo est un outil ludo-thérapeutique créé par des professionnels de la santé à destination des personnes souffrant de difficultés relationnelles, de troubles des fonctions cognitives, d'isolement social... Il est recommandé pour les ergothérapeutes, les infirmiers, les psychologues, les animateurs... Ce jeu se veut un support pour les groupes de conversation.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Etre capable de comprendre une question et d'y répondre
- > Etre apte à poser une question et comprendre la réponse donnée
- > Evaluer les capacités d'expression et/ou des difficultés relationnelles
- > Restaurer l'affirmation de soi
- > Mettre en action les capacités cognitives, l'attention et la concentration
- > Créer des liens interpersonnels
- > Permettre d'échanger, de confronter et de débattre de ses opinions

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > 2 dés, 6 pions, un sablier
- > Un bloc de fiches des scores
- > 20 thématiques : 48 cartes par thématique sauf thématique « Familles et Amis » : 96
- > 1 série de cartes Dixiludo comprenant 192 cartes (64 cartes rouges; 64 cartes vertes; 64 cartes bleues)
- > Une notice (règles du jeu)

lien social, vie relationnelle, affective et sexuelle, communication, compétences psychosociales, capacités cognitives, relation aux autres, adulte, adolescent, enfant, groupe, animation



Compatibility : découvrez avec qui vous avez le plus d'affinités !

> Craig Browne - Australie - 2016

Quand les grands esprits se rencontrent ! Avec Compatibility, amusez-vous en famille et entre amis. Surprises détonantes garanties pour ce jeu facile d'accès. Prenez un thème au hasard (santé, vacances, cinéma) et sélectionnez 5 images parmi les 40 qui illustrent ce thème. Comparez vos images à celles de votre partenaire, plus vos choix sont identiques, plus vous marquez des points. Le but est de former l'équipe la plus compatible avec son partenaire et d'arriver en premier au bout de la piste. Quiproquos et coups de théâtre garantis !

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre de démontrer sa compatibilité avec son partenaire
- > Permettre de créer l'interactivité et les échanges
- > Susciter l'imagination

CONTENU

- > Une règle du jeu
- > Un plateau de jeu
- > 8 pions
- > 320 cartes (8 paquets de 40 cartes « image »)

déduction, communication, ambiance, compatibilité, adulte, adolescent, enfant, animation, jeu de cartes, jeu



Imagine

> Cocktail Games - France - 2016

Jeu de cartes ayant pour but de gagner le plus grand nombre de points en devinant et faisant deviner des énigmes. 60 cartes transparentes sont au service de votre imagination ainsi que 65 cartes énigmes.

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Susciter l'imagination
- > Développer la créativité

CONTENU

- > Une règle du jeu
- > 60 cartes transparentes
- > 65 cartes énigmes
- > 35 jetons (25 jetons d'un point, 10 jetons de 3 points)

imagination, créativité, adulte, adolescent, enfant, compétence psychosociale, animation, jeu, outil pédagogique

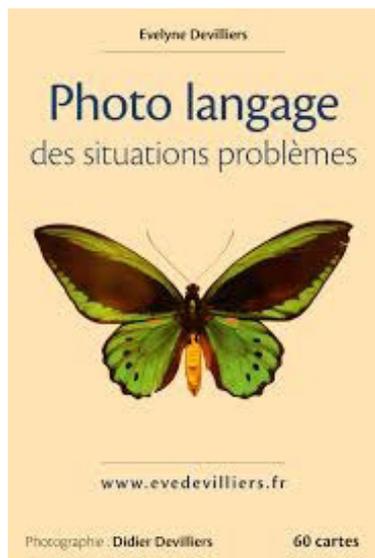


Photo langage des situations problèmes

> Evelyne Devilliers - France - 2015

Ce photo-langage permet d'exprimer de façon symbolique et métaphorique une situation difficile, une émotion ou un besoin.

Adolescents, Adultes,
Parents, Public infra scolarisé,
Professionnels

Imagier

Caution : 20 €

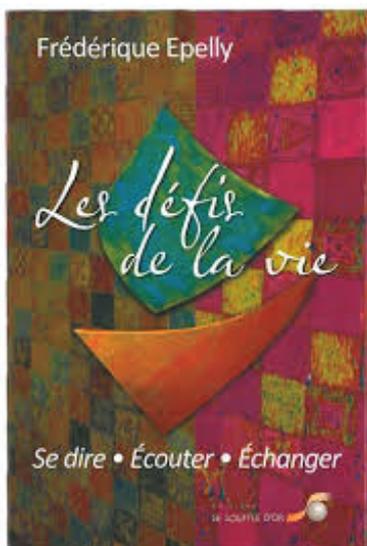
OBJECTIF

- > Exprimer une situation, une émotion
- > Travailler sur les origines d'un problème
- > Permettre la réflexion à propos du choix de la photo et de tous les éléments qui la composent
- > Exprimer de manière indirecte ce que l'on vit et ce que l'on ressent

CONTENU

- > 61 photos
- > Un dépliant

animation, réflexion, émotion, expression, communication, jeu, imagination, histoire, adulte, adolescent, imagier



Les défis de la vie : Se dire, écouter, échanger

> Editions Le Souffle d'Or - France - 2015

36 cartes-questions pour jouer entre adultes, jeunes adultes et adolescents. Au fil des questions, chacun s'exprime autour d'un thème commun, partage des expériences de vie, des rêves...

Adolescents, Adultes

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Ouvrir le dialogue
- > Développer la parole et l'écoute
- > Intensifier le lien entre les joueurs
- > Explorer nos différences et s'en enrichir

CONTENU

- > 36 cartes + 2 cartes infos (règle du jeu)



The Big Idea

> FunForge - France - 2015

Ce jeu de cartes permet de susciter l'imaginaire, de créer le débat et les échanges. Les joueurs reçoivent des cartes « vote » ainsi que des cartes « qualificatif » et des cartes « chose ». Chaque joueur regarde ses cartes et en panachant ces dernières comme bon lui semble, il met au point en secret son invention géniale. Le but étant de proposer aux autres joueurs vos inventions les plus géniales, folles ou révolutionnaires et de les convaincre de voter pour vous.

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Susciter l'imaginaire, la créativité
- > Echanger, débattre

CONTENU

- > Un feuillet recto-verso règles du jeu
- > 92 cartes bleues « chose »
- > 92 cartes vertes « qualificatif »
- > 30 cartes violettes « vote »

jeu, expression, créativité, communication, invention, adulte, adolescent, enfant, imagination



Story Cubes

> The Creativity Hub Ltd - Northern Ireland (Irlande du Nord) - 2015

Story Cubes est un petit jeu de dés sans enjeux, juste pour favoriser les échanges, l'expression et l'imagination. Lancez les 9 cubes, commencez par « Il était une fois », puis imaginez une histoire en se référant aux 9 symboles. C'est un générateur d'histoires et est abordable à tout âge. C'est un jeu sans compétition, pour s'amuser seul ou animer un groupe en toute occasion.

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de table

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Favoriser l'imagination et la créativité
- > Susciter les échanges
- > Stimuler l'expression

CONTENU

- > 9 dés (+ 1 dépliant mode d'emploi)

histoire, créativité, expression, échange, imagination, jeu, adulte, adolescent, enfant

Je me souviens de... La boîte à mémoire

> Agoralude - France - 2015



Le jeu est composé de 60 cartes (recto-verso, avec 120 questions principales numérotées de 1 à 120), réparties en huit catégories : l'enfance, la vie adulte, les moments de la vie, l'entourage, au travail, les choses et les lieux, les loisirs, les événements. Chaque face d'une carte est composée d'une question principale et de plusieurs questions secondaires qui permettent d'approfondir le sujet en orientant la mémoire vers des éléments précis qui aident à saisir le souvenir. Il permet de mener un travail de réminiscence dans un cadre de détente et de plaisir, de façon informelle, en groupe ou en face à face.

Adolescents, Adultes, Seniors,
Professionnels

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Etablir le dialogue
- > Favoriser les échanges
- > Stimuler la mémoire
- > Entretenir les fonctions cognitives

CONTENU

- > Un livret d'utilisation
- > 60 cartes questions
- > 4 cartes « 8 catégories »
- > 8 cartes « catégorie »
- > 48 tuiles (petites cartes)

professionnel, loisirs, travail, entourage, vie adulte, enfance, estime de soi, expérience, relation, transmission, souvenir, fonctions cognitives, échange, dialogue, communication, adolescent, adulte, animation, outil

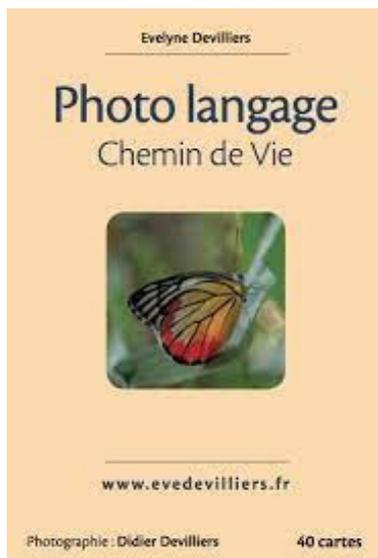


Photo langage Chemin de Vie

> Evelyne Devilliers - France - 2014

Cet outil permet de faire un point à propos de son histoire et la représentation que l'on s'en fait. Il propose la base d'une réflexion à propos du choix de la photo et de tous les éléments qui la composent. Il accompagnera également dans un choix conscient ou inconscient de la carte, un travail sur les scénarios de la vie. C'est une manière indirecte d'évaluer le chemin parcouru lors d'un entretien, d'un bilan de compétences ou d'un coaching.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre de s'exprimer sur son histoire et la représentation que l'on s'en fait
- > Permettre la réflexion et les échanges autour des scénarios de la vie
- > Permettre d'évaluer le chemin parcouru lors d'un entretien, d'un coaching ou d'un bilan de compétences

CONTENU

- > 40 photos

entretien, coaching, échange, parcours de vie, réflexion, représentations, professionnels, adultes, adolescents, animation, imagier



Prénom'Anim - Une animation sur les prénoms

> Cultures&Santé - Belgique - 2013

Ce kit propose un guide d'animation et un carnet de paroles qui permettent d'envisager le prénom comme une clé pour parler de soi et de porter une réflexion sur l'identité et la diversité. Au-delà de sa fonction de désignation permettant de distinguer les personnes, le prénom est vecteur d'un ensemble d'éléments dont nous ne sommes que peu conscients. Il est chargé de symboles, de références, d'histoire, de rapports sociaux, d'anecdotes...

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Parents, Public infra
scolarisé

Kit

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > A travers son prénom, inviter les participants à se présenter et à livrer ce qu'ils souhaitent de leur identité, de leur histoire, de leur filiation
- > Mieux faire connaissance, établir ou renforcer la cohésion du groupe
- > Porter une réflexion sur l'identité et la diversité en échangeant autour de représentations et de certains stéréotypes liés aux prénoms

CONTENU

- > Un guide d'animation (24 pages)
- > Un carnet de paroles sur les prénoms
- > Un prénom'Iceberg (à photocopier pour chaque participant-es)



Jeu - Suspend

> Mélissa&Doug - Etats-Unis - 2012

Jeu d'équilibre très amusant, à jouer seul ou à plusieurs. Après avoir insérer les trois tiges de cadre dans les trous de la base en bois, le jeu consiste à suspendre les tiges à tour de rôle en commençant par les plus longues et en passant ensuite aux plus courtes, le gagnant est le premier joueur qui a réussi à placer toutes ses tiges sans en avoir fait tomber. Ce jeu de coopération peut être utilisé comme brise-glace en animation.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Parents, Seniors, Public infra
scolarisé

Jeu de table

Caution : 30 €

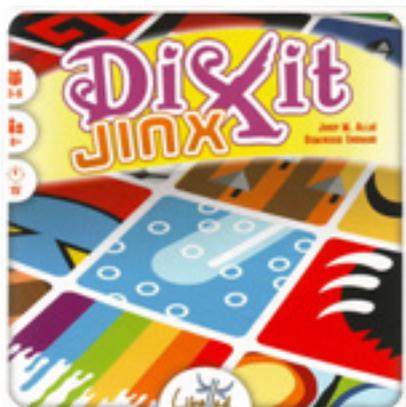
OBJECTIF

- > Suspendre une tige sans faire tomber le reste du montage
- > Apprendre à avoir des gestes précis et délicats
- > Développer sa patience et son habileté

CONTENU

- > 24 tiges de jeu (couleur)
- > 3 tiges de cadre
- > Une base en bois et un connecteur en bois
- > Un dé (au couleur des tiges)

brise-glace, coopération, dextérité, équilibre, adulte, adolescent, enfant, animation, jeu



Dixit Jinx

> Libellud - France - 2012

Chacun à son tour, les joueurs doivent essayer de faire deviner la carte graphique mentalement sélectionnée en énonçant un thème. Ce jeu sous forme de cartes-dessins graphiques peut être utilisé comme imagier.

Enfants, Adolescents, Adultes

Imagier

Caution : 10 €

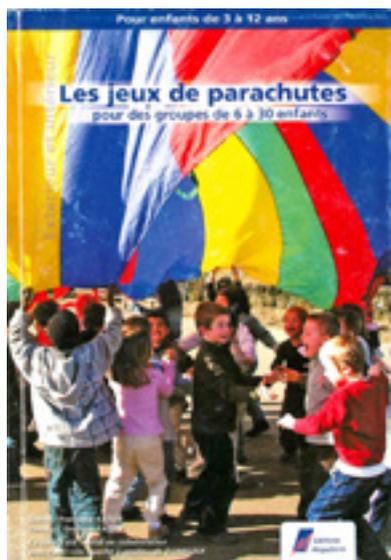
OBJECTIF

- > Faire deviner un concept ou une idée
- > Travailler les représentations de chacun
- > Susciter l'imaginaire

CONTENU

- > 9 cartes « situation »
- > 71 cartes « image » recto-verso
- > Un livret de règles

adulte, adolescent, enfant, animation, imagier, photo expression, expression, représentations, représentations sociales, communication



Les jeux de parachute

> Megaform - Belgique - 2012

Ce livret présente une quarantaine de fiches qui permettent d'organiser des activités avec le parachute. Ces activités visent de manière ludique à créer une cohésion de groupe et un esprit de coopération.

Enfants

Kit

Caution : 20 €

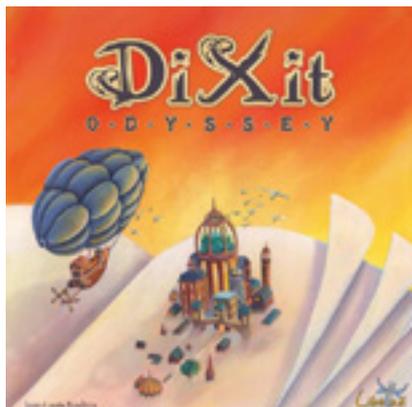
OBJECTIF

> Permettre de redynamiser et de rapprocher un groupe

CONTENU

- > Un livret « Les jeux de parachute pour des groupes de 6 à 30 enfants »
- > Un parachute

coopération, cohésion, activité, briseglace, adulte, adolescent, enfant, animation, relation sociale, relation aux autres, intégration, groupe, communication



Dixit Odyssey

> Libellud - France - 2011

Dixit Odyssey apporte 84 nouvelles cartes qui font rêver et on peut y jouer jusqu'à 12 joueurs avec une variante par équipe. On peut mixer ce jeu avec le dixit original. Ce jeu destiné aux enfants (à partir de 8 ans), adolescents et adultes peut être utilisé comme un photoexpression avec le but de susciter le débat, la réflexion. Sur base des cartes-photos, le joueur doit essayer de deviner la pensée de l'autre. Jeu plein de poésie qui fait appel à l'imagination.

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de table

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Faire deviner un concept ou une idée
- > Travailler les représentations de chacun
- > Susciter l'imaginaire

CONTENU

- > Une règle du jeu
- > Un plateau de jeu
- > 12 tablettes de vote
- > 84 images
- > 24 jetons de vote
- > 12 lapins en bois

représentations, imagination, adultes, adolescents, enfants, animation, imagier



Jeu « Se connaître »

> Inpes - France - 2011

Ce jeu de cartes permet à travers différents jeux de faire connaissance de manière ludique. Il offre l'occasion de réunir un groupe ou une équipe et de permettre à chacun des membres de se découvrir ou de mieux se connaître.

Adultes

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

> Permettre à un groupe de faire connaissance de manière ludique

CONTENU

- > Un jeu composé de 56 cartes
- > Un feuillet d'informations règles du jeu

activité, animation, adulte, vie relationnelle, affective et sexuelle, relation sociale, relation aux autres, groupe

Le Crayon Coopératif (Strippen Zieher)



> Karl-Schubert-Gemeinschaft e.V. - Allemagne - 2010

Ce crayon coopératif créera une réelle cohésion de groupe. En effet, ce jeu dynamique et créatif d'interaction obligera les différentes personnes du groupe à s'écouter, s'entendre et coopérer afin d'arriver à représenter une figure, écrire un mot, suivre un parcours sans dépasser...

Enfants, Adolescents, Adultes

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Travailler la coopération au sein d'un groupe
- > Créer une cohésion de groupe
- > Apprendre à agir ensemble
- > Prendre conscience de ses forces
- > Améliorer l'habileté manuelle
- > Améliorer sa concentration
- > Apprendre à gérer les problèmes de manière créative

CONTENU

- > Un crayon contenant 10 ficelles de couleur (jaune, vert, rouge, bleu, orange)
- > Une règle du jeu
- > Un crayon de cire (peut être remplacé par un marqueur)



Motus : Des images pour le dire

> Le Grain, Chronique sociale, Question santé - Belgique - 2010

Ce jeu de langage symbolique permet de conduire une discussion sur un projet dans un groupe, il propose différentes variantes selon le but recherché. Grâce aux images symboliques, ce jeu organise le droit de parole de manière équitable, il tempère les bavards et aide les silencieux à s'exprimer.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Public infra scolarisé

Jeu de table

Caution : 20 €

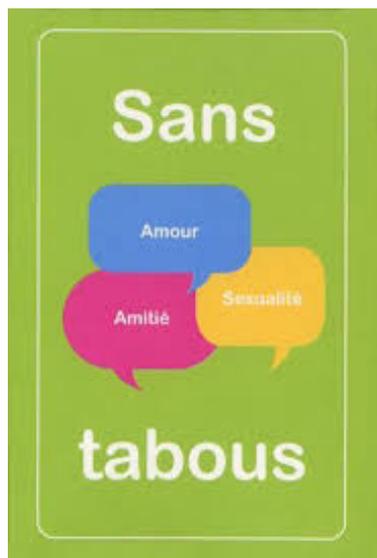
OBJECTIF

- > Faire circuler la parole au sein d'un groupe
- > Améliorer la communication entre les membres d'un groupe grâce au langage symbolique
- > Permettre de prendre connaissance de la pensée de chaque participant et de vérifier la compréhension du contenu d'un message

CONTENU

- > 275 dessins (vert)
- > 6 octogones
- > 30 carrés blancs
- > 5 saute-motus
- > Un guide de l'animateur (2 A4 recto-verso)
- > 1 règle du jeu (1 A4)

langage, groupe, échange, imagier, adulte, animation, expression, analphabétisme, alphabétisation, représentations, communication



Sans tabous

> FCPPF - Belgique - 2009

Cet outil est constitué de 2 jeux de cartes comprenant 110 « mots » ainsi que d'un jeu de cartes vierges et d'un mode d'emploi. Sans tabous est un jeu d'expression de soi et d'écoute des autres, un voyage vers une découverte de l'altérité.

Adolescents, Adultes

Jeu de cartes

Caution : 10 €

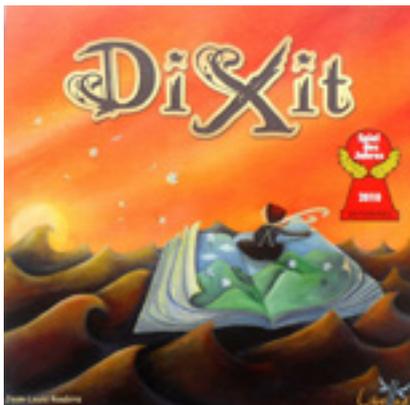
OBJECTIF

- > Faciliter l'expression sur les matières qui touchent la vie affective, relationnelle et sexuelle
- > Améliorer la capacité d'écoute et d'empathie
- > Soutenir la découverte de l'altérité dans la relation à l'autre, aux autres et aux groupes, pour une éducation à la citoyenneté responsable fondée sur le respect des différences

CONTENU

- > Un jeu de cartes vierges (48 cartes)
- > Un mode d'emploi (7 cartes)
- > Deux jeux de cartes comprenant 110 « mots » (chaque jeu contient 55 cartes pour 110 cartes au total)

vie relationnelle, affective et sexuelle, compétences psychosociales, expression, diversité, préjugé, différence, respect, citoyenneté, altérité, adulte, adolescent, animation



Dixit

> Libellud - France - 2008

Ce jeu destiné aux enfants (à partir de 8 ans), adolescents et adultes peut être utilisé comme un photoexpression avec le but de susciter le débat, la réflexion. Sur base des cartes-photos, le joueur doit essayer de deviner la pensée de l'autre. Jeu plein de poésie qui fait appel à l'imagination.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Public infra scolarisé

Jeu de table

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Faire deviner un concept ou une idée
- > Travailler les représentations de chacun
- > Susciter l'imaginaire

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > Une règle du jeu (8 pages recto-verso en différentes langues)
- > Un dé
- > 84 cartes
- > 36 cartons « vote »
- > 6 pions en bois

public infrascolarisé, enfants, adultes, adolescents, animation, communication, expression, relation aux autres, compétences psychosociales, représentations



Cartes OH : Des images et des mots qui, associés, nous invitent à communiquer avec notre imagination et notre coeur

> Ely Raman - Belgique - 2007

OH se compose de deux jeux de 88 cartes, d'une part, des images en couleur représentant des scènes de la vie quotidienne et d'autre part, des mots qui lorsqu'ils encadrent l'image, l'éclairent de multiples façons. L'objectif étant d'échanger et d'exprimer nos idées, c'est le jeu idéal en famille, dans les écoles, les hôpitaux, les associations. Les cartes OH constituent un livre sans fin qui nous entraîne dans une nouvelle aventure chaque fois que nous l'ouvrons.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Professionnels

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre d'échanger et d'exprimer ses idées
- > Permettre de libérer la parole et d'inciter le joueur à exprimer librement sa créativité, ses sentiments et ses émotions
- > Faciliter la communication sur le mode du « je » dans un contexte exempt de compétition et de jugement
- > Amener des prises de conscience fondamentales, une meilleure connaissance de soi

CONTENU

- > Deux flyers infos
- > 88 cartes-mots
- > 88 cartes-images
- > 2 cartes vierges

communication, créativité, échange, émotion, imagination, réflexion

Bamboleo

> Zoch Verlag - Allemagne - 2006



Bamboleo est un jeu d'adresse pour tous les experts de la gravitation et ceux qui veulent le devenir. A l'extrémité d'un pied en bois se trouve une boule de liège sur laquelle repose un plateau avec à peu près 25 pièces en bois. A tour de rôle, les joueurs enlèvent les pièces du plateau. Suivant les lois de la gravitation, Bamboleo s'incline d'une manière incroyable. Bamboleo est un défi vacillant pour toute la famille et un divertissement pour jouer à plusieurs. Le vainqueur est celui qui réussit à récolter le plus de pièces.

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Apprendre à avoir des gestes précis et délicats
- > Développer sa dextérité

CONTENU

- > Un livret règles du jeu
- > Un plateau
- > Un support (pied en bois)
- > Une boule de liège
- > 13 pièces en bois (rouge)
- > 14 pièces en bois (noir)

équilibre, briseglace, coopération, cohésion, groupe, adulte, adolescent, enfant, animation, jeu

Bonjour Simone !

> François Koch - France - 2002



Bonjour Simone est un jeu d'observation et de réflexion. Le principe est de tirer une carte et de la diriger vers le centre du jeu, de manière à ce que tous les joueurs découvrent l'illustration en même temps. Si la carte retournée représente un personnage, tous les joueurs le saluent comme indiqué sur la carte.

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

> Permettre la cohésion de groupe autour d'un jeu d'observation et de réflexion très amusant

CONTENU

- > 55 cartes
- > Une règle du jeu

jeu, animation, enfants, adolescents, adultes, salutation, cohésion, groupe, relation, observation, réflexion, relation aux autres



Photo langage des ressources

> Evelyne Devilliers - France - Sans date

Ce photo langage peut être utilisé pour mieux connaître les personnes, pour établir le rapport de confiance et faciliter la communication lors d'un entretien thérapeutique ou d'un groupe de parole

Adolescents, Adultes

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Etablir la confiance
- > Faciliter la communication
- > Permettre le débat et les échanges

CONTENU

- > 60 cartes
- > 1 dépliant

ressource, accompagnement, groupe, communication, confiance, échange, débat, adulte, adolescent, animation, photo expression



«Portes et Fenêtres» - «Clefs et Serrures»

> Véronique Schermant - Belgique - SD

Cette série explore nos ouvertures et fermetures intérieures, nos blocages et aspirations, nos rêves et nos désirs. La Porte marque une séparation, une frontière entre deux espaces. Elle peut s'ouvrir sur...ou se fermer à ...On peut la pousser pour entrer, la refermer doucement, la claquer pour sortir... La Fenêtre invite à regarder au-dehors, au-delà, à une rêverie silencieuse, elle est un échappatoire à l'enfermement, elle ouvre un espace clos sur un horizon plus vaste, proche ou lointain. Ces cartes s'utilisent dans le cadre d'une réflexion personnelle ou dans le cadre d'une animation de groupe.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Imagier

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Permettre de s'interroger sur ce que symbolise la Porte et la Fenêtre
- > Permettre de nous plonger dans une réflexion symbolique sur ces éléments du quotidien qui ouvrent et ferment
- > Permettre de susciter la réflexion et le partage
- > Permettre d'exprimer son ressenti, son imaginaire

CONTENU

- > 51 cartes Portes et Fenêtres
- > 52 cartes Clefs et Serrures
- > 22 cartes phrases
- > 2 livrets infos



Transitions

> Véronique Schermant - Belgique - SD

Cette série interroge les moments de passages incontournables rencontrés au cours de notre vie professionnelle et personnelle. De belles images et des phrases à compléter, proposent un temps d'arrêt, pour faire un état des lieux, réfléchir, envisager des alternatives, comprendre les défis et faire des choix au présent.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Imagier

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Permettre d'explorer les passages et changements qui jalonnent notre vie
- > Permettre de réfléchir et d'envisager des alternatives
- > Permettre de comprendre les défis et faire des choix au présent
- > Permettre d'identifier la dynamique interne active au coeur de nos transitions et la possibilité de redevenir auteur de sa vie, de choisir en conscience la suite de notre histoire

CONTENU

- > Un livret infos
- > 73 cartes illustrées
- > 30 cartes phrasesw

imagier, animation, adolescents, adultes, professionnels, transitions, changements, société, vie, vie sociale, échange, débat, parcours de vie



Coup de cœur : jeu de 53 cartes pour se parler de cœur à cœur

> Véronique Schermant - Belgique - SD

Les 53 images de la série « Coup de cœur », vous invitent à une douce plongée au cœur de l'intime. Que peut-il bien nous chuchoter notre cœur, gardien de nos secrets les mieux gardés ? Quelles questions égrène-t-il ? Ce cœur qui a souffert, s'est réjoui, a battu la chamade, a parfois failli se décrocher de peur, pour quel désir ou quel projet tambourine-t-il ? De quoi a-t-il besoin, envie, pour rythmer joyeusement chaque instant de notre vie ?

Enfants, Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre le débat et les échanges
- > Inviter les personnes à une douce plongée au cœur de l'intime

CONTENU

- > 56 cartes

jeu de cartes, animation, professionnels, enfants, adolescents, adultes, cœur, échange, émotion, représentation, partage

The background is a solid purple color. On the left side, there is a vertical column of five white squares. At the bottom, there is a horizontal row of five white squares. The text is centered in the middle of the page.

COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES



Jeu de cartes des émotions

> Saismo - Ladapt - France - 2022

Cet outil a été co-construit par les jeunes du SAISMO – LADAPT pour accompagner les personnes en situation de handicap qui souhaitent progresser dans leur rapport aux émotions. Il est simple d'utilisation, ergonomique, non infantilisant,...Il facilite l'expression et la régulation émotionnelle. Le jeu peut être utilisé en individuel ou en groupe.

Adolescents, Adultes, Parents, Professionnels	Jeu de cartes	Caution : 20 €
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > Faciliter l'expression des émotions > Favoriser la régulation émotionnelle > Proposer des ressources d'apaisement 		<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > 19 cartes « sensation » > 16 cartes « émotion » > 14 cartes « ressource » > 3 cartes « règles du jeu » > 1 carte « intensité »

émotion, empathie, expression, ressource, sensation



Qu'en dit-on? (Version junior)

> Maison Des Adolescents Du Maine Et Loire - France - 2022

Le « Qu'en dit-on? » Version junior est un jeu de cartes dont l'objectif est de promouvoir une dimension pacifiée des interrelations entre l'adolescent et son environnement. Il convient à des jeunes de 13 à 21 ans. Il peut être utilisé pour soutenir la pratique des intervenants dans le cadre d'actions thérapeutiques, de prévention, de sensibilisation ou d'éducation pour la santé. Il se compose de cartes regroupées en 6 thèmes (vie sociale, vie privée, vie affective et sexuelle, vie scolaire, vie familiale, vie nocturne). Chaque carte met en scène une situation relationnelle et fait appel à une loi, un code, un espace contractualisé qui permet la vie collective.

Adolescents

Jeu de cartes

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Valoriser la diversité des points de vue
- > Permettre l'exploration de la loi et des valeurs sociétales à travers les situations fictives du jeu
- > Permettre à chacun de s'exprimer (idées, valeurs, représentations) et de se positionner dans le débat
- > Permettre l'expression des émotions et des ressentis au regard des situations fictives proposées par le jeu
- > Favoriser l'empathie à l'égard des personnages dans des situations fictives du jeu
- > Faire évoluer les représentations du joueur concernant la psychothérapie, la relation soignante et éventuellement conduire à un engagement dans un travail thérapeutique

CONTENU

- > 66 cartes
- > 4 affichettes (acceptable – non acceptable – interdit par la loi – discutable)
- > Un livret méthodologique
- > Un livret juridique
- > Un dé

adolescent, animation, environnement, législation, prévention, professionnel, relation sociale, représentation, sexualité, vie familiale, vie privée, vie scolaire, vie sociale, violence, violence physique, violence sexuelle



Skills for change : un outil en trois temps pour valoriser les compétences acquises

> Le Grain Asbl - Belgique - 2022

Cet outil a été réalisé par le Grain asbl en collaboration avec le Rezo Capacit'Action. Il est destiné aux jeunes pour leur permettre de prendre conscience et de valoriser leurs compétences. Il propose trois temps parmi les étapes d'un parcours émancipateur pour valoriser les compétences acquises. Pour compléter cette approche, il est conseillé de consulter le guide CAP'PASS

Adolescents, Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Valoriser les compétences des participants
- > Entamer une discussion autour des compétences acquises
- > Faciliter la parole
- > Evaluer les compétences acquises par l'action
- > Traduire ses compétences dans un langage plus formel
- > Etoffer sa liste de compétences

CONTENU

- > Un guide CAP'PASS (guide pédagogique pour accompagner les jeunes qualifiés NEET vers l'insertion)
- > Un manuel (Un outil en trois temps pour valoriser les compétences acquises)
- > 35 cartes illustrées verticales (sans intitulés)
- > 35 cartes carrées (avec intitulés)
- > 45 cartes compétences (verticales)

compétence psychosociale, émancipation, expression, insertion



Mémo de l'égalité : émotions

> Topla - France - 2022

Ce jeu permet aux enfants d'associer une émotion autant à une fille qu'à un garçon : être en colère, triste, fier, amoureux...24 paires de cartes pour se familiariser avec l'égalité. Destiné aux enfants à partir de 4 ans

Adolescents, Enfants

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre aux enfants de reconnaître et comprendre les émotions dès le plus jeune âge
- > Permettre aux enfants de se familiariser avec l'égalité
- > Permettre d'aborder les stéréotypes

CONTENU

- > 48 cartes émotions
- > 2 cartes règles du jeu (français, anglais, espagnol, allemand)
- > 5 cartes infos
- > Un feuillet A4 « je me sens/je suis » (français, anglais, espagnol, allemand)
- > 2 feuillets A4 infos

égalité, émotion, fille, garçon, stéréotype



Devine-moi si tu peux !

> Ireps Pays De La Loire - France - 2022

« Devine-moi si tu peux » explore différentes stratégies que l'on peut adopter face à une situation problématique, voire stressante. C'est un jeu sur la conscientisation des stratégies de coping et le développement de l'empathie dans le groupe. Les joueurs vivent une expérience où les différentes façons de faire face à des situations de la vie quotidienne se partagent, se discutent et s'expriment !

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Découvrir et comprendre le processus des stratégies de coping
- > S'exprimer sur son vécu, ses ressentis en situation de stress
- > Réfléchir aux différentes stratégies de coping ainsi qu'à leurs conséquences
- > Envisager des alternatives, de nouvelles manières de faire par rapport à ses réactions habituelles
- > Elargir l'éventail de ses stratégies de coping
- > Développer ses compétences narratives, communicationnelles, relationnelles
- > Développer son esprit critique et sa pensée créative

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > 120 cartes « réactions »
- > 69 cartes « situation »
- > 67 cartes « de ouf »
- > Un dé à 6 faces
- > Une pochette de 150 jetons
- > Un livret pédagogique
- > Un livret de l'animateur
- > Une règle du jeu
- > Une fiche Mémo

jeu de cartes, animation, enfant, adolescent, adulte, professionnel, besoin, communication non violente, compétence psychosociale, intelligence, relation



Feelings Harcèlement : en parler autrement

> Act In Games - Belgique - 2022

Feelings Harcèlement vous permet d'engager la discussion autour du harcèlement avec votre public. Il aborde le harcèlement scolaire, le cyberharcèlement, le harcèlement moral, le harcèlement physique, le harcèlement sexuel ou le harcèlement de rue. Réalisé avec des professionnels de terrain, cet outil ludique accompagne toutes les personnes ressources qui veulent traiter du harcèlement.

Enfants, Adolescents,
Professionnels

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Aborder préventivement la thématique du harcèlement
- > Conscientiser et diminuer les mécanismes du harcèlement
- > Comprendre les ressentis face aux situations problématiques

CONTENU

- > Un livret règles du jeu
- > Un plateau de jeu
- > Un pion
- > 110 cartes Situations
- > 48 cartes Vote
- > 18 cartes Emotion

jeu de table, animation, enfant, adolescent, adulte, enseignant, harcèlement, émotion, coopération, compétence psychosociale, échange, harcèlement scolaire, cyberharcèlement, harcèlement moral, harcèlement physique, harcèlement sexuel, harcèlement de rue



Jeu des besoins : 64 cartes d'alphabétisation émotionnelle

> Comitys - France - 2022

Le jeu des besoins est un outil pédagogique pour identifier et accueillir ses besoins profonds, assainir ses relations et inspirer ses décisions. Ce jeu est adapté aux enfants dès 6 ans, adolescents, adultes, écoles, séminaires, etc. Il propose 64 cartes et un carnet règles du jeu

Enfants, Adolescents,
Adultes, Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Identifier et accueillir ses besoins
- > Etoffer son registre lexical sur les besoins humains profonds
- > Entrer dans la démarche de la Communication non-violente
- > Déployer ses compétences psychosociales
- > Développer son intelligence émotionnelle pour entrer en relation

CONTENU

- > 64 cartes
- > Un carnet règles du jeu

jeu de cartes, animation, enfant, adolescent, adulte, professionnel, besoin, communication non violente, compétence psychosociale, intelligence, relation



Le Village

> Centre de Planning Familial Soralia de Soignies - Belgique - 2021

Le jeu «Le Village» est un outil de prévention qui a été pensé pour permettre une participation active des enfants à la vie du groupe et les amener à se préoccuper des autres. Il met en particulier l'accent sur plusieurs formes de médiation par les pairs, dans une optique de prévention des conflits, des tensions et du harcèlement. Cet outil est destiné à des enfants de 8 à 13 ans au sein d'une structure scolaire. Il est composé de 25 cartes, d'un poster, d'un tableau des rôles et d'une fiche de présentation. Une photo de chaque élève doit par ailleurs être imprimée, plastifiée et dotée d'un scratch au dos pour pouvoir être fixée sur le poster.

Enfants, Adultes,
Professionnels, Enseignants

Jeu de table

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre de prévenir le harcèlement scolaire
- > Réguler les difficultés relationnelles dans un groupe d'enfants
- > Permettre aux enfants de devenir acteurs de changement
- > Permettre de valoriser l'empathie, la capacité à se préoccuper de l'autre et sur certaines formes de médiation par les pairs

CONTENU

- > 25 cartes (x 2)
- > Un poster (x 2)
- > Un tableau des rôles (x 2)
- > Une fiche de présentation (x 2)

jeu de table, animation, harcèlement, prévention, participation, médiation, enfant, adulte, professionnel, école, enseignant, conflit, relation, changement, empathie



Mille et une valeurs

> Fédération des Centres Pluralistes de Planning Familial - Belgique - 2021

Quoi de plus personnel que nos valeurs ? Les valeurs reflètent ce qui nous tient à coeur. Elles participent à notre identité, influencent nos actions au quotidien et nous relient aux autres. Mille et une valeurs est un outil pédagogique qui permet à toute personne et tout groupe d'aller à la découverte de ses valeurs. Parler des valeurs permet de mieux comprendre le monde, de poser des choix éclairés, de prendre des décisions, de se relier aux autres et de défendre une certaine vision de la société où les différences peuvent se dire et se vivre.

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Comprendre la notion de valeur et se doter d'un vocabulaire pour nommer les valeurs
- > Identifier ses propres valeurs et découvrir comment elles participent à la définition de l'identité de chacun
- > Explorer les avantages de connaître nos propres valeurs
- > Connaître et comprendre les valeurs des autres et des groupes dans lesquels on évolue (école, famille, travail, etc)
- > Créer du lien dans un groupe en s'associant autour de valeurs communes et distinctes
- > Utiliser les valeurs comme une boussole, une grille de lecture pour analyser des sujets de société, faire des choix personnels ou collectifs
- > Sensibiliser au fait d'appartenir à une communauté humaine qui partage des valeurs

CONTENU

- > 5 cartes vierges
- > 9 cartes infos
- > 70 cartes images

genre, stéréotype, questionnement, choix, groupes, monde, analyse, besoins, différence, société, relation aux autres, identité, tout public, valeurs, animation, outil



Des Racines & des Elles

> Fares asbl - Belgique - 2020

Cet outil a été créé dans le cadre d'un partenariat entre Vie Féminine section locale de Fleurus et le Fares avec l'accompagnement du Centre Local de Promotion de la Santé de Charleroi-Thuin. Il est le fruit de l'animation d'un groupe de parole réunissant uniquement des femmes, et centré sur le bien-être et les consommations via le renforcement des compétences psycho-sociales. Des Racines & des Elles a pour objectif de livrer une boîte à outils et des repères pratiques afin que d'autres professionnels ou non puissent s'inspirer de cette expérience, s'appropriier et au besoin adapter certaines animations pour travailler au renforcement des compétences psychosociales de femmes avec des profils divers dans une démarche de promotion de la santé et d'éducation permanente féministe.

Adultes, Professionnels

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Fournir des repères conceptuels afin d'inscrire des activités propres à un groupe dans une perspective de promotion de la santé et d'éducation permanente
- > Fournir un appui méthodologique pour transposer des objectifs de santé et d'éducation permanente en animations concrètes construites en écho au quotidien des femmes
- > Offrir de la structure et des repères clairs tout en laissant une large place à la flexibilité et à la créativité via des fiches d'animation dont on peut se servir à la carte
- > Rendre les choses accessibles à toute animatrice ou future animatrice en facilitant l'accès aux informations et aux supports d'animation
- > Favoriser une démarche communautaire de la santé et du bien-être
- > Permettre aux femmes de s'approprier des outils/ressources qui peuvent les renforcer dans leur vie quotidienne en créant plus d'autonomie, de conscience de soi et viser ainsi à davantage d'émancipation

> Se découvrir/se redécouvrir individuellement et au sein d'un groupe

> Faire partie intégrante d'un groupe qui favorise la libération de la parole, la création/le renforcement du lien social, l'identification à ses pairs

CONTENU

- > Un mode d'emploi
- > Une revue «Axelle» (le soin aux autres)
- > Une brochure «Psychiatrie et gestion du tabagisme»
- > Un dépliant «Crédits photos»
- > 15 fiches «Animation»
- > 13 fiches «Incontournables»
- > 10 fiches «Compétences Psycho-Sociales»
- > 11 photo-expression aquarelles
- > 53 photo-expression «Bien-être»
- > 55 photo-expression «Conso»
- > 4 anneaux «Cymbales tibétaines»
- > 2 bobines de fil
- > Fil de coton (5x)
- > Perles

animation, professionnel, santé, compétence psychosociale, témoignage, méthodologie, promotion de la santé, éducation permanente, projet, consommation, ressource, autonomie, émancipation, lien social, débat, expression, femme



Apprentie girafe

> Apprentie Girafe - France - 2020

Cet outil composé de cartes «Emotions et Ressentis - Energie des Besoins» permet d'aller à la rencontre de nos émotions et besoins, de comprendre ce qui se joue dans nos relations et favoriser l'écoute mutuelle et l'expression de notre authenticité. Il s'adresse aux parents, enfants, professionnels de l'enseignement et de l'accompagnement.... Il propose des ressources au service du développement des compétences émotionnelles et relationnelles afin de traverser les conflits et de mieux vivre ensemble.

Enfants, Adolescents,
Adultes, Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Se familiariser avec les émotions et leur fluctuation au cours de la journée
- > Ecouter profondément son corps pour rencontrer la palette de sensations liées à une émotion
- > Prendre conscience de tout ce qui est satisfait dans notre vie
- > Se familiariser avec les besoins au quotidien
- > Descendre dans les différentes strates de nos besoins
- > Laisser l'énergie de nos besoins nous inspirer des solutions créatives
- > Se laisser inspirer par sa sagesse intérieure
- > S'offrir de l'espace pour s'écouter vraiment
- > S'aider des images pour s'exprimer avec authenticité

CONTENU

- > Un guide d'utilisation (8 p.)
- > 60 cartes «L'énergie des besoins»
- > 25 cartes «Emotions et ressentis»
- > 16 cartes «Question besoin»
- > 16 cartes «Question émotion»
- > 16 cartes «Question connexion»
- > 1 carte «Jeu me connecte»

jeu de cartes, animation, émotions, besoins, ressentis, énergie, communication, bienveillance, vivre ensemble, compétences émotionnelles, relation aux autres, enfants, adolescents, adultes, professionnels



Girafe'O Cartes : Pratiquer la communication non violente de manière amusante

> Girasol - Belgique - 2020

Ce jeu s'adresse aussi bien aux enfants qu'aux adultes. Bien qu'il soit particulièrement approprié pour des personnes ayant déjà appris les fondements de la CNV (communication non violente) dans le cadre d'ateliers ou de formations, il peut également convenir à des personnes qui ne connaissent pas du tout la CNV et qui souhaitent découvrir le processus en s'amusant. Il est possible de jouer seul ou en groupe, en famille, à l'école ou en milieu professionnel. Il est par ailleurs possible de jouer selon des niveaux de difficulté différents, selon le degré d'intégration du processus de la CNV des joueurs.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre de pratiquer la Communication Non Violente de manière ludique et dynamique
- > Permettre d'aborder diverses thématiques (jugement, émotion, sentiment agréable, sentiment désagréable, sensation physique, besoin, action, projet, etc.)

CONTENU

- > Un feuillet mode d'emploi
- > Un dé
- > 153 cartes

faux sentiment, jugement, sentiment, besoins, émotion, vocabulaire, communication non violente, communication, professionnel, adulte, adolescent, enfant, animation, jeu de cartes, outil



bienveillance : j'agis pour le bien de l'autre

> Réseau Formation Résonance Jeunesse - Belgique - 2020

La valisette #bienveillance est un outil qui amène à réfléchir à ses pratiques pédagogiques, à se remettre en question, à viser l'épanouissement de l'enfant et du jeune, à travailler la relation éducative entre les acteurs de terrain et leur public-cible. A partir de situations concrètes de terrain, les participants sont amenés à construire leurs propres repères et à mieux comprendre les différentes manières de réagir, de se positionner dans leur rôle d'éducateur. Les différents supports de la valisette guideront les utilisateurs à mieux comprendre les processus relationnels en jeu dans les groupes. La valisette s'adresse aux animateurs, aux coordinateurs et à toutes les personnes désireuses de travailler la bienveillance dans la relation éducative.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Professionnels

Kit

Caution : 30 €

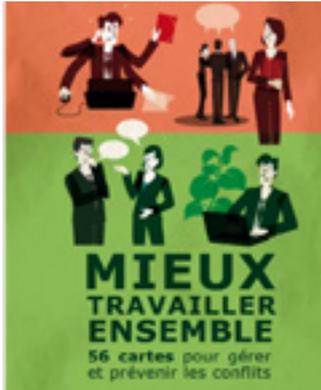
OBJECTIF

- > Permettre d'amener un changement de perspective
- > Permettre d'amener chaque animateur à réfléchir à ses pratiques d'animation et à sa posture d'animateur, à se positionner par rapport à ses responsabilités dans la relation aux enfants et aux jeunes
- > Permettre d'effectuer un travail sur ses représentations pour proposer une animation adaptée à tous

CONTENU

- > Un guide méthodologique
- > 12 fiches techniques
- > 31 pages illustrées (N/B)
- > 24 cartes bleues
- > 14 cartes (le puzzle, le mousqueton, la balle magique, le chronomètre, la boussole, la longue-vue, le phare)
- > 103 cartes « situation »
- > 30 cartes « spécifique »
- > 210 jetons

bien être, représentations, besoins, éducation, connaissances, apprentissage, réflexion, relation aux autres, pratique pédagogique, bienveillance, professionnels, adolescent, enfant, animation, outil, compétences psychosociales



Mieux travailler ensemble : 56 cartes pour gérer et prévenir les conflits

> Editions Le Souffle D'or - France - 2019

Mieux travailler ensemble, faciliter la communication, savoir gérer les conflits sont des enjeux majeurs dans les organisations. Ce jeu est un support créatif pour tous ceux qui doivent faire face à des situations problématiques. Il permet aux participants d'exprimer leurs ressentis, progresser, imaginer des solutions concrètes pour sortir des conflits, mais aussi pour renforcer le lien social et la qualité de vie au travail.

Adultes, Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre aux participants d'exprimer la façon dont ils vivent une situation de travail
- > Permettre d'imaginer des solutions concrètes pour sortir des conflits
- > Renforcer le lien social et la qualité de vie au travail
- > Faciliter la communication

CONTENU

- > 56 cartes

accompagnement, coaching, communication, compétence psychosociale, conflit, échange, expression, médiateur, travail



Feelings - Blob Cards

> Pip Wilson / Ian Long - USA - 2019

Ce jeu de cartes permet de travailler sur les sentiments, les émotions, de susciter la réflexion et le débat. Les cartes couvrent toute une gamme d'émotions : en colère, heureux, dépressif, excité, confus, etc. et peuvent être utilisées pour amener les gens à parler de leurs sentiments de manière amusante et sans jugement. Elles peuvent être utilisées en groupe, en classe, en thérapie, en binôme.

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre de travailler autour des sentiments - émotions
- > Permettre de susciter la réflexion et le débat
- > Permettre de s'exprimer de manière amusante et sans jugement

CONTENU

- > 56 cartes illustrées



Le jeu Pass'Santé jeunes

> Ireps Bourgogne Franche-Comté - France - 2019

Cet outil permet de favoriser l'acquisition de connaissances et le développement des compétences psychosociales nécessaires pour faire des choix favorables à la santé, il s'agit de développer des habiletés sociales. Il peut être utilisé avec des groupes dès l'âge de 8 ans.

Enfants, Adolescents

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Développer dès l'enfance les capacités des adolescents à agir sur leur propre santé
- > Développer l'autonomie et les habiletés sociales
- > Permettre de faire des choix favorables pour leur santé
- > Permettre l'acquisition de connaissances et le développement des compétences psychosociales
- > Permettre de développer une pensée critique par rapport à une information
- > Savoir se positionner dans un groupe, savoir communiquer efficacement, savoir argumenter
- > Permettre de lutter contre les idées reçues
- > Favoriser l'expression créative des jeunes autour de la santé

> Développer l'écoute et la coopération

- > Apprendre à se connaître et à connaître les autres
- > Favoriser l'expression et la gestion des émotions

CONTENU

- > Un livret pédagogique
- > Un dé (couleur)
- > Un dé
- > Un plateau de jeu
- > 86 cartes
- > 6 figurines

jeu, animation, professionnels, enfants, adolescents, santé, capacités individuelles, prévention, ressources, promotion de la santé, actions, numérique, éducation pour la santé, connaissances, compétences psychosociales, habiletés sociales, réflexion, débat, esprit critique, groupe, communication, expression, écoute, coopération, émotions



Libérez le fort intérieur ! (les clés de compétence)

> Saïda Ben Kaddour - Belgique - 2019

Fort intérieur est une méthode qui aide à accompagner les personnes en orientation scolaire ou professionnelle en partant de l'intériorité individuelle avant d'aller à la découverte de domaines et de métiers à explorer. C'est un support ludique destiné aux professionnels de secteurs variés travaillant tant en individuel qu'en collectif.

Enfants, Adolescents,
Adultes, Public infra scolarisé,
Professionnels

Jeu de table

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Valoriser toutes les formes de compétences humaines
- > Aider les personnes accompagnées à mieux se connaître
- > Augmenter l'estime de soi et la confiance en soi
- > Faire un bilan de ses intelligences dominantes
- > Faciliter le choix d'un secteur d'activité ou d'un métier en vue d'une orientation scolaire ou professionnelle

CONTENU

- > Un guide pédagogique (24 p.)
- > Une carte pliée « solutions défis logico-mathématiques »
- > 8 cartes « clé »
- > 25 cartes « défi »
- > 16 images défi « le biologiste »
- > 16 images défi « le thérapeute »
- > 12 images défi « le vendeur d'instruments de musique »
- > 6 images défi « le naturopathe »
- > Un sablier
- > Un bandeau pour les yeux
- > Une boîte de 30 cristaux de compétences
- > 33 cubes de couleur
- > 3 petites cartes « cadenas »

compétences psychosociales, évaluation, compétence, confiance, estime de soi, développement, apprentissage, difficulté, handicap, école, intelligences multiples, professionnels, adultes, adolescents, enfants, animation, outil pédagogique



Libérez le fort intérieur ! (forces, obstacles, action)

> Saïda Ben Kaddour - Belgique - 2019

Le but de la méthode « Fort intérieur » (forces/obstacles/action) est d'aider chaque personne à trouver ses aspirations profondes et de prendre conscience des obstacles qui peuvent nous bloquer. Cet outil peut être utilisé en orientation scolaire ou professionnelle pour aider les personnes accompagnées à faire des choix. Il s'adresse aux professionnels de secteurs variés travaillant tant en individuel qu'en collectif.

Enfants, Adolescents,
Adultes, Public infra scolarisé,
Professionnels

Jeu de table

Caution : 20 €

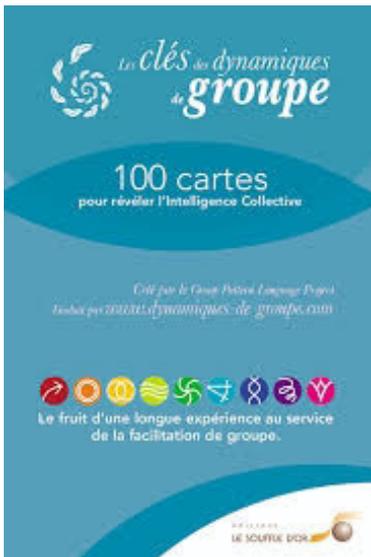
OBJECTIF

- > Aider les personnes accompagnées à retrouver ce qui les fait vibrer
- > Les aider à se reconnecter à leur nature
- > Réfléchir sur le sens de leur rapport au Monde
- > Repérer les éventuels obstacles qui peuvent les empêcher d'avancer
- > Apprendre à dépasser ces obstacles
- > Repérer leurs émotions et apprendre à exprimer leurs besoins
- > Apprendre à se fixer des objectifs précis pour passer à l'action

CONTENU

- > Un guide pédagogique (24 p.)
- > Un dépliant « les obstacles »
- > Un dépliant « les forces »
- > 13 cartes « idée reçue »
- > 15 cartes « peur »
- > 24 cartes « surprise »
- > 4 échelles de force

compétences psychosociales, évaluation, compétence, confiance, estime de soi, développement, apprentissage, difficulté, handicap, école, intelligences multiples, professionnel, adulte, adolescent, enfant, animation, outil pédagogique



Les clés des dynamiques de groupe : 100 cartes pour révéler l'Intelligence Collective

> Le Souffle d'Or - France - 2019

Cet outil composé de 100 cartes illustrées permet de faciliter vos réflexions et de renforcer votre travail collectif. Il permet de définir des objectifs, communiquer sagement, créer de la cohésion, vaincre des blocages, organiser des événements, gérer des projets, améliorer les relations, etc.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 20 €

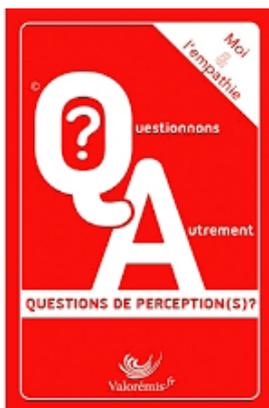
OBJECTIF

- > Permettre de définir des objectifs
- > Apprendre à communiquer sereinement
- > Créer de la cohésion
- > Organiser des événements
- > Gérer des projets
- > Améliorer les relations
- > Vaincre des blocages
- > Faciliter la réflexion
- > Renforcer le travail collectif

CONTENU

- > 100 cartes (+ 4 cartes vierges)
- > Un manuel

environnement, interaction, lien social, famille, travail, dynamique de groupe, professionnels, projet collectif, projet, relation aux autres, cohésion, groupe, animation, jeu de cartes, outil



Moi et l'empathie

> Valoremis Editions - France - 2019

Ce support de médiation se veut être un outil d'échanges à vocation éducative dont le principe est de favoriser l'émergence des représentations grâce aux situations/questionnements proposés. Un support de débat idéal pour les professionnels investis auprès de la jeunesse. Cet outil est consacré à la nécessité de développer une compréhension de ce qui fait qu'un individu développe des émotions similaires à autrui.

Adolescents, Adultes

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Développer une compréhension de ce qui fait qu'un individu développe des émotions similaires à autrui
- > Favoriser l'émergence des représentations grâce aux situations proposées
- > Permettre le débat et les échanges

CONTENU

- > 2 cartes « règles du jeu »
- > 8 cartes de vote (oui/non)
- > 45 cartes questions

professionnels, débat, représentations, échange, support, médiation, autrui, émotion, compréhension, empathie, adulte, adolescent, animation, jeu de cartes, jeu



Toi Moi Nous ! Bien vivre ensemble, c'est l'affaire de tous ! Jeu éducatif sur les violences scolaires

> Valorémis Editions - France - 2018

Le Toi Moi Nous est un kit éducatif à destination des 7-11 ans qui ont à vivre ou à observer des situations de violence à l'école, bien souvent invisibles par le monde des adultes. Il permet de donner les moyens à une classe de concevoir un ensemble de mesures visant à la prévention des violences sur le site de l'école. Huit types de violences (harcèlement, agressions verbales, agressions physiques, exclusion, racket, influences, apparences, relations filles-garçons) sont abordées ici afin de tenter de circonscrire les enjeux qu'entretiennent les enfants en lien avec des comportements indésirables.

Enfants

Fichier d'activités

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Elaborer collectivement des actions pour prévenir et solutionner les violences à l'école
- > Sensibiliser les adultes présents dans la vie scolaire
- > Susciter l'engagement des enfants tout en sollicitant la communauté éducative

CONTENU

- > Un livret pédagogique (4 p.)
- > Un livret questionnaires : les violences à l'école : ce que nous en savons (8 p.)
- > 32 cartes A5 (4 A5 le harcèlement / 4 A5 le racket / 4 A5 les agressions physiques / 4 A5 les agressions verbales / 4 A5 les apparences / 4 A5 les relations filles/garçons / 4 A5 les exclusions / 4 A5 les influences)
- > 1 CD Rom de documents méthodologiques
- > 1 DVD de 10 vidéos « Et si on s'parlait du harcèlement à l'école ! »
- > 2 affiches

adulte, école, apparence, influence, exclusion, agression physique, racket, relation aux autres, relation, agression verbale, harcèlement, violence, prévention, enfant, animation, jeu



L'univers des sensations

> FCPPF - Belgique - 2018

Ce jeu se propose d'être un support à l'identification, à l'expression et à la discussion sur le thème des sensations. Il se compose de 73 cartes illustrant différentes parties du corps, 11 cartes thématiques sur les qualités élémentaires des sensations et 7 pistes d'utilisation qui permettent de plonger de manière ludique et intuitive au coeur de l'univers des sensations.

Enfants

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Développer l'attention aux sensations et aux mots justes pour les exprimer
- > Favoriser la conscience de soi par la cartographie mentale du corps
- > Relier les sensations aux vécus émotionnels, relationnels, affectifs et sexuels
- > Relier les sensations aux différents besoins éprouvés
- > Prêter attention aux différentes sensations dans toutes leurs nuances, sans poser de jugement de valeur
- > Prendre conscience du caractère impermanent des sensations qui nous traversent à chaque instant

CONTENU

- > 94 cartes



52 émotions à la carte

> Editions du mieux apprendre - France - 2018

Ce jeu de cartes a été conçu pour explorer les sentiments et les émotions. Il est composé de 52 cartes représentant 26 visages et 26 expressions corporelles, exprimant un large spectre d'émotions humaines. Il s'accompagne d'un livret de jeux contenant les instructions détaillées de 24 activités. Cet outil peut être utilisé à tout âge (même avec des tout-petits) et avec des personnes de toutes cultures, il a notamment été testé avec des enfants de 3 ans et des seniors.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Seniors

Imagier

Caution : 20 €

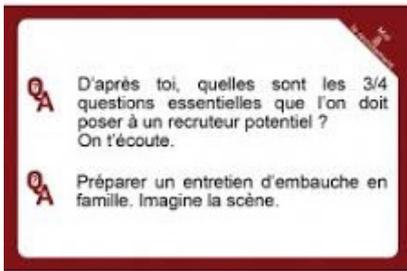
OBJECTIF

> Explorer de différentes manières le vaste champ des émotions humaines

CONTENU

> Un livret de jeux
> 52 cartes illustrées (+ 2 cartes supplémentaires)

relation aux autres, activité, formation, corps, sentiment, expression, émotion, seniors, adulte, adolescent, enfant, animation, imagier, jeu



Moi et le recrutement : Questions de préparation(s) ?

> Valorémis Editions - France - 2018

Cet outil est consacré à la préparation d'un entretien de recrutement. Il se veut un support d'échanges dont le principe est de favoriser l'émergence des représentations portant sur le recrutement, sa préparation, son déroulement, sa suite... En d'autres termes savoir adopter la bonne posture, mettre en avant ses expériences pour mieux oser dans sa recherche de stage ou d'emploi.

Adultes

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Préparer à un entretien de recrutement
- > Permettre les échanges
- > Favoriser l'émergence des représentations
- > Apprendre à adopter la bonne posture
- > Mettre en avant ses expériences

CONTENU

- > 55 cartes

groupe, expérience, posture professionnelle, représentations, échange, travail, entretien, adulte, animation, jeu



Respecto Differancia

> Centre de Planning Familial des Femmes Prévoyantes Socialiste du Centre, Charleroi et Soignies - Belgique - 2018

Ce jeu, inspiré de l'univers fantastique de la magie, est un outil d'animation EVRAS conçu par le Centre de Planning des Femmes Prévoyantes Socialistes du Centre, Charleroi et Soignies. Il permet d'aborder la vie en groupe et le respect des différences, l'égalité des genres, la tolérance, l'honnêteté, etc sont autant de sujets que cet outil permet d'aborder avec les enfants. Il contient un livret, quatre petites boîtes comprenant chacune 6 fioles et 24 ingrédients, des jetons, cinq pages d'étiquettes.

Enfants	Kit	Caution : 30 €
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > Aborder le vivre ensemble > Accepter l'autre dans sa différence > Porter de l'intérêt à l'autre > Etre bienveillant à l'égard de l'autre > Aborder les émotions > Aborder l'égalité des genres et les discriminations sociales > Réfléchir sur l'importance d'avoir confiance en soi ou sur l'effet que peuvent avoir des comportements tels que mentir et tricher > Apprendre à reconnaître ses erreurs et s'en servir comme levier d'apprentissage 	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > Un carnet pédagogique > 4 boîtes comprenant chacune 6 fioles et 24 ingrédients > Un choissac (petit sac en tissu) > 24 jetons > 5 pages d'étiquettes (ingrédients) 	

vie relationnelle, affective et sexuelle, communication, compétences psychosociales, citoyenneté, école, animateur, échange, écoute, genre, égalité, différence, respect, groupe, enfant, animation, EVRAS



Boîte à outils pour une éducation positive : développer les compétences du bien-être et du vivre ensemble

> Scholavie - France - 2017

Pour développer les compétences du bien-être et du vivre-ensemble, cet outil propose 72 activités : comprendre les émotions, vivre des émotions agréables, réguler les émotions désagréables, créativité, motivation, optimisme, gratitude, gentillesse, écoute, confiance, empathie, coopération. Il peut être utilisé dans tous les contextes : scolaire, familial et professionnel. Pour chaque compétence, vous trouverez une fiche d'introduction ainsi que des activités.

Enfants, Professionnels

Fichier d'activités

Caution : 20 €

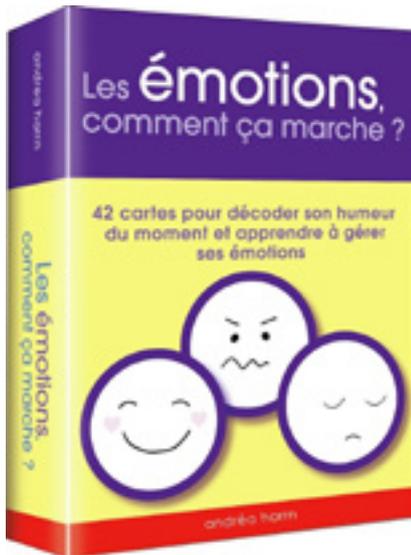
OBJECTIF

- > Développer 12 compétences du bien-être et du vivre-ensemble : émotions, vivre des émotions agréables, réguler les émotions désagréables, créativité, motivation, optimisme, gratitude, gentillesse, écoute, confiance, empathie, coopération
- > Permettre la réflexion et le partage

CONTENU

- > 88 cartes

professionnel, compétences psychosociales, créativité, confiance, groupe, coopération, réflexion, professionnels, famille, école, activité, enfant, vivre ensemble, compétence, émotion



Les émotions, comment ça marche ? 42 cartes pour décoder son humeur du moment et apprendre à gérer ses émotions

> Editions Tredaniel - France - 2016

42 cartes fondées sur la thérapie cognitive et comportementale et la pleine conscience permettant d'identifier et d'explorer les émotions et humeurs tout en s'amusant. Chaque carte présente des questions pour guider votre introspection et une affirmation exprimant une pensée positive. Ces cartes peuvent être utilisées par les parents, les thérapeutes, conseillers, coaches de vie, professeurs, travailleurs sociaux et professionnels de la santé mentale, lors d'un travail individuel ou en groupe.

Enfants, Adolescents, Adultes

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Identifier les humeurs et les émotions et les analyser avec des questions qui guident l'exploration personnelle
- > Permettre une réflexion approfondie dans un cadre structuré
- > Permettre de prendre pleine conscience de soi-même
- > Développer l'intelligence émotionnelle

CONTENU

- > 42 cartes
- > un dépliant mode d'emploi

humeur, tout public, imagier, émotions



Feelings

> Jean-Louis Roubira - france - 2016

Créé par l'auteur du jeu Dixit, Feelings est un jeu sur les émotions et contre le harcèlement. Ce jeu peut être proposé dès 7-8 ans et jusqu'à des adolescents et même des adultes

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de cartes

Caution : 20 €

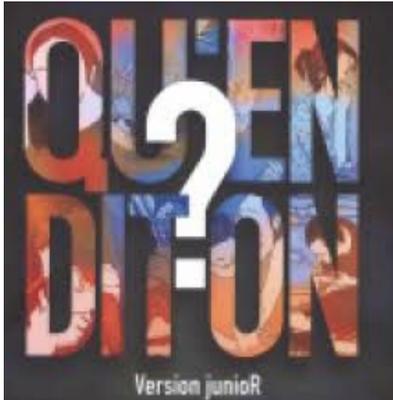
OBJECTIF

- > Prendre conscience de nos propres ressentis et émotions
- > Permettre de dépasser nos réactions premières et accepter l'autre dans sa différence
- > Permettre de vivre une expérience où peuvent s'exprimer et se partager au sein d'un groupe des émotions de la vie courante
- > Permettre de générer des attitudes empathiques susceptibles de faire diminuer les phénomènes de harcèlement, de discrimination, de stigmatisation voire de violence

CONTENU

- > Une règle du jeu (8p.)
- > Un plateau
- > 8 jetons marqueurs de score
- > 88 cartes vote
- > 20 cartes émotions
- > 8 cartes équipe
- > 102 cartes situations

violence, harcèlement, compétences psychosociales, échange, médiation, citoyenneté, adulte, adolescent, animation, émotion



Qu'en dit-on ? Version junior

> Les Maisons des Adolescents des Pays de la Loire - France - 2016

Il s'agit d'un jeu composé de 60 cartes réparties en 6 thèmes (vie sociale, vie privée, vie affective et sexuelle, vie scolaire, vie familiale, vie nocturne) et décrivant des situations relationnelles sur lesquelles les joueur-euses seront amené-es à se positionner.

Cet outil (réactualisé en 2016) entend soutenir la pratique des intervenants dans le cadre d'actions thérapeutiques, de sensibilisation ou d'éducation pour la santé. Il permet de promouvoir une dimension pacifiée des interrelations entre l'adolescent et son environnement. Il peut être utilisé auprès de jeunes en difficulté dans le lien social ou dans le cadre d'actions de prévention plus large (milieu scolaire, maisons de quartier, etc).

Adolescents

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Promouvoir des relations pacifiées entre l'adolescent et son environnement
- > Proposer un cadre d'échanges apaisé et sécurisant qui réduit les attitudes défensives
- > Permettre l'exploration de la loi et des valeurs sociétales à travers les situations fictives du jeu (attention : loi française, à adapter au contexte belge)
- > Permettre à chacun de s'exprimer et de se positionner dans le débat
- > Permettre l'expression des émotions et des ressentis au regard des situations fictives proposées par le jeu
- > Favoriser l'empathie à l'égard des personnages

des situations fictives du jeu

- > Valoriser la diversité des points de vue
- > Exprimer ses idées, ses valeurs et représentations
- > Confronter son point de vue à celui des autres et à la loi
- > Faire des choix favorables à la santé

CONTENU

- > Un livret méthodologique/juridique
- > Quatre affichettes (acceptable, non acceptable, discutable, interdit par la loi)
- > Un dé (faces colorées)
- > 60 cartes

prévention, loi, vie familiale, vie scolaire, vie privée, vie sociale, réflexion, sexualité, violence sexuelle, violence physique, violence, représentations, environnement, relation aux autres, animation, jeunes



SacAdos : Estime de soi et respect de l'autre

> Fédération Couples et Familles - France - 2016

L'outil SacAdos permet aux jeunes de découvrir le respect des différences, des valeurs, des croyances, dans un souci de promouvoir la laïcité dans toute sa richesse.

Enfants, Adolescents

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre aux jeunes de prendre conscience de leur identité et de celle des autres, de leur valeur en tant qu'êtres humains et donc de celle de tout être humain
- > Pouvoir nommer ses émotions et se les autoriser
- > Pouvoir reconnaître et accepter les émotions des autres
- > Pouvoir exprimer ce qu'on ressent par des mots

CONTENU

- > Un manuel d'utilisation des outils du SacADOS (23 p.)
- > Un livret contes et scénarios (36 p.)
- > Un livret « Aimer sans risque » (49 p.)
- > Un livret « Petit précis de droit » (25 p.)
- > 4 A4 plastifiées (si j'étais..., à mon avis, mon profil, qui suis-je ?)
- > 69 photos
- > 30 buchettes
- > 30 cartes smileys
- > 18 cartes « situations amicales et amoureuses »
- > 16 cartes « Brin de jasette »
- > 64 cartes « ça me fait quoi ? »
- > 20 cartes « moi et les autres »
- > Un dé et 7 pions (boutons)
- > 110 points de vie
- > 20 jetons (ce que je suis, brin de jasette, moi et les autres)

altérité, compétences psychosociales, violence sexuelle, violence physique, émotions, croyance, valeurs, différence, violence, identité, respect, animation, estime de soi, adulte, jeunes



Entraide & MOI : Le jeu de rôle de la santé mentale

> S.P.A.D. Saccado - Belgique - 2016

Ce jeu est un support de réflexions et d'expériences à partager. Les participants y incarnent des personnages qui traversent des épreuves ou en proie à des questions existentielles et chercheront des moyens pour en sortir grâce aux idées et réflexions des autres. Il aide à prendre conscience des attitudes et comportements, à développer l'intérêt de travailler avec d'autres partenaires et à ouvrir à la diversité des opportunités de soin.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Permettre de sensibiliser les personnes aux problématiques de la santé mentale
- > Permettre la réflexion et l'échange d'expériences
- > Permettre aux personnes de prendre conscience de leurs propres attitudes et comportements
- > Permettre de développer l'intérêt de travailler avec d'autres partenaires

CONTENU

- > Un guide d'utilisation
- > Un lexique-réseau
- > Un plateau de jeu
- > Un dé
- > 6 pions
- > 6 disques de départ
- > 160 jetons
- > 217 cartes (événement, personnages, mémo ressources réseau, etc)



Valeur(s) ajoutée(s)

> Souriez Vous Managez - France - 2015

Avec ce jeu pédagogique et valeureux, animez de façon créative vos formations, entretiens, réunions... Découvrez un nouveau jeu des sept familles de valeurs, brisez la glace, puisez des inspirations. Ce jeu est destiné aux professionnels mais aussi à tous ceux qui souhaitent approfondir, jouer, découvrir, réfléchir, partager ces qualités car il n'est rien de plus universel que les valeurs humaines.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 20 €

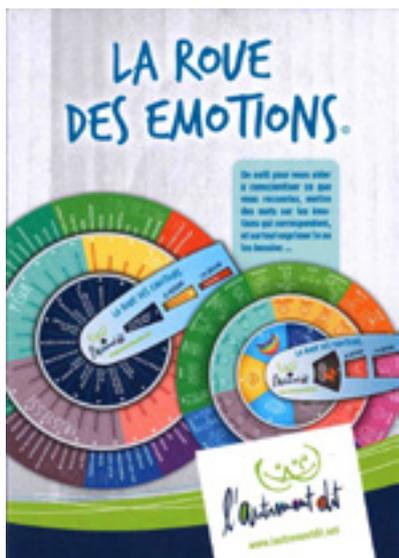
OBJECTIF

- > Faciliter les échanges
- > Inciter à la prise de parole
- > Sensibiliser aux valeurs
- > Ouvrir les relations sur un mode relationnel bienveillant

CONTENU

- > 54 cartes
- > Un manuel pédagogique

compétences psychosociales, communication, valeurs, professionnels, réflexion, support, briseglace, entreprise, cohésion, animation, adulte, adolescent



La roue des émotions

> L'autrement dit - Belgique - 2015

Cette « roue des émotions » est un outil permettant d'identifier et de communiquer ses émotions mais aussi ses besoins en réponses à ce que l'on ressent.

Adultes

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Prendre conscience de ses émotions
- > Exprimer les besoins liés aux émotions

CONTENU

- > Une Roue des émotions

besoins, enfant, animation, communication, santé mentale, émotion



Resilio

> OH-Cards - France - 2015

Des images représentant des scènes de la vie quotidienne que chacun d'entre nous peut rencontrer et éventuellement, devenir une source de stress. Mais aussi, des cartes-animaux proposant des représentations d'animaux avec leurs diverses qualités de résilience autant de métaphores dont les êtres humains ont eux aussi besoin.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Prendre conscience de nos valeurs personnelles et de l'idéal qui nous anime dans la vie quotidienne
- > Reconnaître les émotions qui se manifestent dans notre quotidien
- > Prendre conscience des interactions sociales nécessaires à une coopération réussie et les intégrer
- > Être capable d'exprimer les idées, les projets, la vision que nous voulons incarner
- > Identifier les antagonismes fondamentaux qui existent entre l'expression des exigences de nos actions et le sens qu'elles ont
- > Évaluer correctement nos forces et prendre conscience de l'impact physique et mentale du stress sur nous

CONTENU

- > 99 cartes-images
- > 44 cartes-animaux
- > Une feuille d'informations
- > Une page A4 (infos supplémentaires)

professionnel, adulte, adolescent, compétences psychosociales, expression, santé mentale, émotion, imagier, stress, résilience



COMETE : compétences psychosociales en éducation du patient

> Comité Régional d'Education pour la santé (CRES) - France - 2015

L'outil COMETE permet de mieux prendre en compte les compétences psychosociales en aidant et en accompagnant les professionnels de l'éducation thérapeutique à aborder cette thématique dans les temps de partage avec les malades adultes, que ce soit pendant le bilan éducatif partagé, les séances éducatives ou encore l'évaluation. Cet outil propose donc des activités pour développer et évaluer les compétences psychosociales.

Adultes, Professionnels

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Favoriser l'expression des dimensions psychosociales dans le discours du patient et mieux savoir les repérer
- > Développer les compétences psychosociales des patients lors des activités éducatives collectives
- > Evaluer le développement des compétences psychosociales des patients à l'issue de la démarche éducative

CONTENU

- > Un livret de l'utilisateur
- > Un livret rassemblant 47 fiches pédagogiques (157 pages)
- > 55 cartes « valeurs »
- > 46 cartes « événements »
- > 43 cartes « émotions »
- > 39 cartes « stratégies d'adaptation »
- > 26 cartes « aidants »
- > 40 cartes « situations du quotidien »

éducation pour la santé, outil, aidant, relation soignant/soigné, estime de soi, émotion, évaluation, compétences psychosociales, maladie chronique, éducation du patient, promotion de la santé, adulte, professionnels



Le langage des émotions L'expression des besoins

> FCPPF - Belgique - 2015

Jeu pédagogique sur les besoins, réalisé en complément du « Langage des émotions », il peut être utilisé seul ou avec ce dernier. Ce jeu est composé de 70 cartes besoins illustrées ainsi que de 23 cartes de brefs repères théoriques et de propositions d'utilisation destinées à stimuler la réflexion. Il peut être utilisé en couple, en famille, en coaching, en animation ou en classe.

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de cartes

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Mieux se connaître et mieux communiquer avec autrui, dans le respect de soi et des autres
- > Apprendre et s'exercer à identifier ses besoins : un premier pas vers la capacité à les satisfaire concrètement et de manière adéquate
- > Faire le lien entre besoins et émotions : Comment vivons-nous nos émotions ? Et comment nos émotions, plaisantes ou déplaisantes, peuvent-elles être reliées à la (non) satisfaction de nos besoins ?
- > Apprendre et s'exercer à exprimer ses émotions et besoins
- > Apprendre à faire la distinction entre un besoin « réel » et un besoin « suscité », notamment dans notre contexte sociétal où de nouveaux « besoins » sont sans cesse créés et mis à disposition sur le marché
- > Trouver, découvrir, inventer différents moyens de satisfaire nos besoins
- > Développer son esprit critique et s'affirmer face aux moyens de satisfaction immédiate des besoins proposés par la société de consommation
- > Distinguer les besoins, les désirs et les stratégies mises en place afin de les satisfaire

CONTENU

- > 94 cartes (vertes)
- > 71 cartes (oranges)
- > 9 cartes (couleur) complémentaires



50 activités pour promouvoir la résilience chez les jeunes

> Chenelière Education - France - 2014

Cet ouvrage divisé en 5 chapitres propose 50 activités ludiques qui visent à promouvoir la résilience chez les enfants de 3 à 8 ans. L'objectif, en effectuant les activités proposées dans ce livre, est d'apprécier la compagnie des enfants tout en favorisant leur développement social et affectif ainsi que leur résilience. En renforçant ainsi leur capacité de résilience, les jeunes seront en mesure de faire face aux situations plus ou moins heureuses auxquelles ils sont confrontés quotidiennement.

Enfants

Fichier d'activités

Caution : 10 €

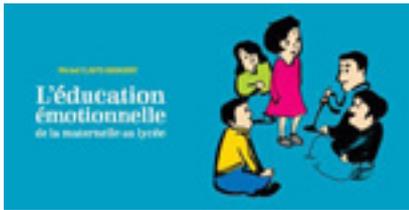
OBJECTIF

- > Développer la résilience des enfants
- > Aider les enfants à développer leur confiance en eux-mêmes
- > Comprendre leurs émotions
- > Interagir avec les autres
- > Contrôler leur comportement

CONTENU

- > Un fichier d'activités (146 p.)

santé mentale, compétences psychosociales, comportement, émotions, confiance, développement affectif, développement social, développement, résilience, enfant



L'éducation émotionnelle de la maternelle au lycée (200 activités pédagogiques et ludiques)

> Editions Le Souffle d'Or - France - 2014

Connaissez-vous l'éducation émotionnelle ? C'est une méthode à la fois ludique et pédagogique visant à développer les compétences liées à l'Intelligence émotionnelle. Ce guide pratique offre une approche complète et cohérente, les enseignants et les parents y trouveront des solutions simples et efficaces pour favoriser la réussite et l'épanouissement des enfants. Les outils et stratégies pédagogiques proposés dans cet ouvrage se révéleront d'une richesse inépuisable. Les très nombreux jeux et activités peuvent être appliqués aux grands comme aux petits.

Enfants, Adolescents

Fichier d'activités

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Permettre de développer les compétences liées aux différents aspects de la relation à soi-même, aux autres, à l'environnement et à la collectivité
- > Permettre de développer la confiance, l'autonomie, la créativité, le vivre ensemble, la gestion des émotions
- > Apporter aux enseignants des solutions simples et efficaces pour favoriser la réussite et l'épanouissement des enfants
- > Permettre d'instaurer un climat plus serein à l'école et à la maison, pour faciliter le travail des éducateurs et pour augmenter le niveau de confiance et de performance des enfants

CONTENU

- > Un livre-fichier d'activités (239 p.)

enfant, intelligence émotionnelle, santé mentale, compétences psychosociales, parent, enseignant, créativité, autonomie, confiance, vivre ensemble, bien-être, relation aux autres, relation, compétence, développement, pédagogie, animation, activité, école, éducation, émotion



Le qu'en dit-on ? (Version adulte)

> CESAME - France - 2013

Cet outil explore le champ des représentations et des attitudes sur le thème du lien social, en tant que lien à l'autre et à la loi. Il s'utilise en groupe comme support d'expression avec des sujets présentant des problèmes de violence, sexuelle ou non. Il peut servir de médiation dans un travail thérapeutique autour du lien interpersonnel. Il peut être utilisé soit dans un cadre thérapeutique par des professionnels soignants soit dans un cadre éducatif ou préventif par des professionnels formés. Il est composé de 60 cartes décrivant une situation relationnelle en une courte phrase et d'affichettes sur lesquelles vont être positionnées les cartes.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de table

Caution : 20 €

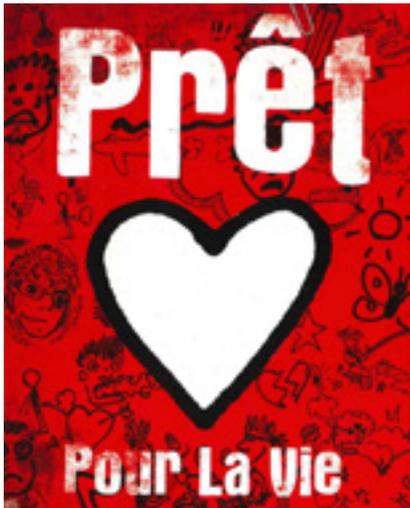
OBJECTIF

- > Pouvoir accéder à ses propres représentations sur le thème du rapport à l'autre et à la loi
- > Pouvoir les confronter à celles du groupe et ainsi les relativiser
- > Pouvoir relier ses attitudes et ses représentations à son histoire singulière
- > Permettre aux joueurs d'accéder à leurs contenus de pensée, à leurs représentations
- > Permettre aux joueurs d'accorder une place à leurs émotions internes, à leur vie intérieure

CONTENU

- > Un livret méthodologique
- > Un livret juridique
- > Un dé
- > 60 cartes (10 cartes par thème)
- > 4 affiches A5 (discutable, acceptable, interdit par la loi, non acceptable)

animation, professionnels, adolescents, adultes, compétences psychosociales, communication, violence, relation sociale, relation aux autres, conflit, vie relationnelle, affective et sexuelle



Prêt pour la vie

> Conplustact - Belgique - 2013

Ce kit vise à permettre aux enseignants et éducateurs de discuter avec leurs élèves (11 à 14 ans) de ce qui pourrait être mis en place afin de communiquer de la manière la plus agréable et bienveillante possible.

Adolescents, Professionnels

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Ouvrir le dialogue entre professeurs et élèves
- > Acquérir des aptitudes communicationnelles afin de mieux pouvoir entrer en relation
- > Prévenir les conflits aussi bien physiques que verbaux

CONTENU

- > Un livre d'exercices « Prêt pour la vie » (73 p.)
- > Un livret « Guide pédagogique de la méthode PPLV » (66 p.)
- > Un livret « Fiches vitalité » (88 p.)
- > 50 cartes « facial expressions of feelings »
- > 95 cartes « Cartes de sentiments et de besoins » (+ 1 feuillet d'informations)

conflit, vie relationnelle, affective et sexuelle, communication, éducateur, enseignant, enfant, activité, animation, outil pédagogique



Le même dilemme

> Action de Prévention et de Citoyenneté de la Ville de La Louvière et SAPV de police locale La Louvière - Belgique - 2013

Ce kit aborde à travers divers supports, la position de l'enfant dans une situation de violence conjugale.

Adolescents, Adultes, Parents

Kit

Caution : 20 €

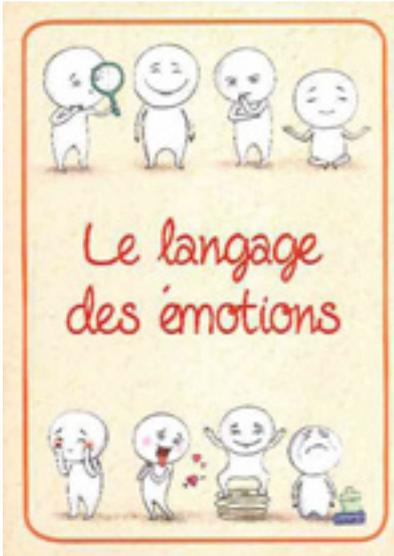
OBJECTIF

- > Permettre le débat sur la thématique de la violence conjugale
- > Sensibiliser à la problématique de la violence conjugale
- > Informer des services d'aide en cas de violence conjugale existants

CONTENU

- > Un mode d'emploi
- > Une clé USB
- > Un coffret avec 13 fiches pédagogiques
- > 13 pages de photo-langage
- > 3 brochures (Petits yeux, grandes oreilles / la violence conjugale pour en sortir, il faut réagir / violences à la maison)

violence physique, adulte, parent, compétence psychosociale, communication, enfant, famille, relation sociale, santé sociale, conflit



Le langage des émotions

> Fédération des Centres Pluralistes de Planning Familial - Belgique - 2013

A travers 72 cartes imagées, adultes et enfants s’amuseront à découvrir les différentes émotions et à partager leur ressenti vis-à-vis de chacune d’elles.

Enfants, Adultes, Professionnels

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre aux enfants et aux adultes de comprendre ce qu’ils ressentent et d’utiliser les mots justes pour exprimer chacune de leurs émotions
- > Susciter l’échange sur ce que chacun ressent et la manière dont il le ressent

CONTENU

- > 80 cartes



Le qu'en dit-on ?

> CESAME - France - 2013

Cet outil explore le champ des représentations et des attitudes sur le thème du lien social, en tant que lien à l'autre et à la loi. Il s'utilise en groupe comme support d'expression avec des sujets présentant des problèmes de violence, sexuelle ou non. Il peut servir de médiation dans un travail thérapeutique autour du lien interpersonnel. Il peut être utilisé soit dans un cadre thérapeutique par des professionnels soignants soit dans un cadre éducatif ou préventif par des professionnels formés. Il est composé de 60 cartes décrivant une situation relationnelle en une courte phrase et d'affichettes sur lesquelles vont être positionnées les cartes.

Adultes

Jeu de table

Caution : 20 €

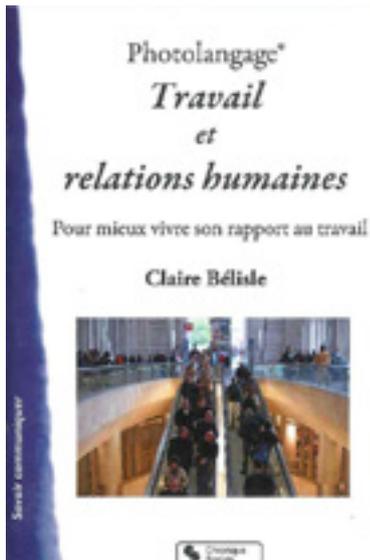
OBJECTIF

- > Pouvoir accéder à ses propres représentations sur le thème du rapport à l'autre et à la loi
- > Pouvoir les confronter à celles du groupe et ainsi les relativiser
- > Pouvoir relier ses attitudes et ses représentations à son histoire singulière
- > Permettre aux joueurs d'accéder à leurs contenus de pensée, à leurs représentations
- > Permettre aux joueurs d'accorder une place à leurs émotions internes, à leur vie intérieure

CONTENU

- > Un livret méthodologique
- > Un livret juridique
- > Un dé
- > 60 cartes (10 cartes par thème)
- > 4 affiches A5 (discutable, acceptable, interdit par la loi, non acceptable)

adulte, adolescent, violence, compétence psychosociale, communication, relation sociale, vie relationnelle, affective et sexuelle, santé sociale, relation aux autres, conflit



Photolangage© Travail et relations humaines

> Chronique Sociale - France - 2013

Cet outil s'adresse aux formateurs, aux intervenants et aux animateurs qui veulent susciter une prise de conscience et une exploration des représentations du travail et des relations humaines en entreprise, ainsi qu'un travail de construction de repères. Il est particulièrement fait pour aider les personnes en cours d'emploi mais aussi en situation de mutation, de changement ou de réorientation, à se repérer, à se connaître et à se construire.

Adultes

Imagier

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Permettre le débat sur les relations humaines professionnelles dans le milieu du travail
- > Aider les travailleurs à se construire des repères, poser des limites qui prennent compte de différentes dimensions : sociale, éthique, affective, cognitive... afin de mieux vivre le rapport au travail et le rapport aux autres

CONTENU

- > Un livret méthodologique
- > 48 photographies



Contes et couleurs : de puissants outils de communication : 20 contes pour exprimer et comprendre les émotions

> Erasmé - Belgique - 2013

Ce livre est composé de vingt contes illustrés et ludiques en lien avec la vie quotidienne, et les activités sous-jacentes permettent une réflexion plus approfondie chez l'enfant par le biais de la créativité.

Enfants

Carnet

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Questionner la vie quotidienne avec les enfants
- > Amener une réflexion sur la vie quotidienne de manière ludique et créative
- > Permettre aux enfants d'exprimer leur ressenti et d'extérioriser leurs peurs

CONTENU

- > Un livre (160 p.)

professionnels, créativité, activité, animation, compétences psychosociales, communication, enfant, vie, conte

L'escargot de la vie



L'escargot de la vie

> Association 100% Parents - France - 2012

Cet outil est une sorte de jeu de l'oie qui consiste à effectuer un parcours sur le plateau de jeu en répondant aux questions ou consignes inscrites sur les cases. Le jeu est axé autour de trois espaces de vie de l'enfant : la famille et la maison; l'école et le centre de loisirs; la rue et l'extérieur. Il permet aux enfants d'explorer les thèmes en équipe et de débattre des différents sujets proposés. La durée de jeu est d'environ 1h30.

Enfants

Jeu de table

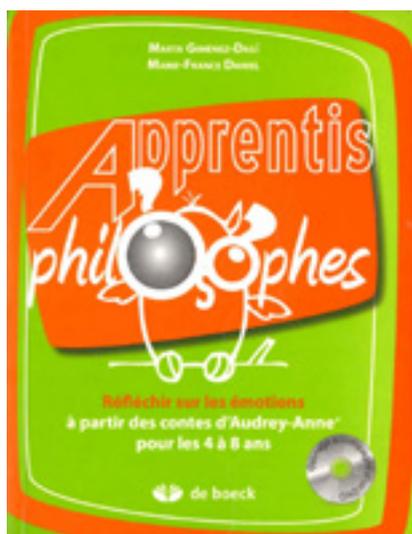
Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Susciter les échanges et les discussions entre les enfants et les adultes
- > Faire reconnaître et accepter les différences de chacun
- > Favoriser la coopération entre les enfants
- > Apprendre à élaborer une réponse en groupe
- > Aborder des notions autour de l'autorité, la transmission, le vivre ensemble, les droits et devoirs

CONTENU

- > Un livret pédagogique (12 p.)
- > Un plateau de jeu
- > 2 feuilles A4 (couleurs) : les questions (+ 2 A4 N/B les questions)
- > 10 planches (manque une planche) : les réponses des équipes
- > 3 trousse contenant chacune : un dé, un pion, 15 fiches questions



Apprentis philosophes : réfléchir sur les émotions

> De boeck - Belgique - 2012

Le support propose, à partir d'une nouvelle édition de certains contes d'Audrey-Anne, 16 ateliers de réflexion philosophique sur les émotions simples et complexes, l'ambivalence émotionnelle, les émotions réelles et feintes, l'empathie, les compétences sociales et l'amitié. Des fiches d'accompagnement offrent à l'enseignant des pistes au sujet de la pertinence de la discussion que les enfants (4 à 8 ans) mènent en classe. Un DVD complète cet ouvrage.

Enfants	Kit	Caution : 10 €
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > Permettre aux enfants d'avoir une réflexion sur les différentes sortes d'émotion > Offrir aux enfants les moyens de développer des compétences relatives aux émotions 	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > Un livre > Un DVD 	

activité, enseignant, animation, relation sociale, vie relationnelle, affective et sexuelle, compétences psychosociales, enfant, émotion



Les amis de mon jardin

> A la Marge - France - 2011

Ce kit est un programme de promotion de la santé destiné aux enfants de 5 à 7 ans ainsi qu'à toutes autres personnes, collectivités, institutions, etc, en relation directe avec les enfants. Il propose de nombreuses activités basées sur les histoires des personnages qui entraînent les enfants dans diverses relations qui trouvent écho dans leur vécu.

Enfants

Kit

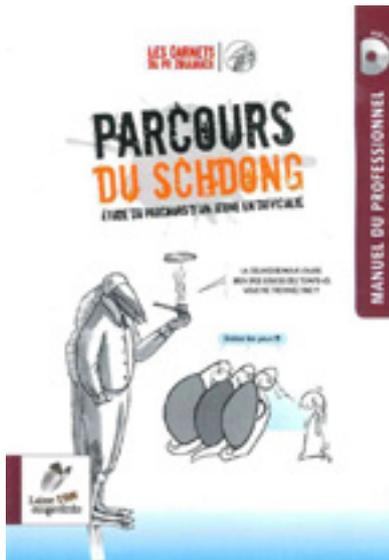
Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Aider les enfants à appréhender leurs différences et à souligner les traits communs qui les relient au groupe
- > Aider les enfants à faire ressortir leurs préoccupations
- > Aborder l'éducation à la santé et la citoyenneté
- > Travailler de nombreuses thématiques : peur, séparation, conflit, colère, mépris, joie, tristesse, jalousie, estime de soi, respect...

CONTENU

- > Un livre de contes
- > Un CD guide pédagogique (+page de garde)
- > Un CD audio (+page de garde)
- > Un puzzle (12 pièces)
- > 24 planches de personnages légumes
- > 18 socles soutien pour personnages
- > 6 petites figurines



Les carnets du pr. Zoulouck parcours du schdong

> Laisse ton empreinte - France - 2011

Ce kit aborde la thématique du poids du groupe et des effets qu'il peut avoir sur les jeunes.

Adolescents

Kit

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Analyser les mécanismes de l'effet de groupe
- > Repérer les étapes clés d'un processus
- > Analyser le processus qui conduit le jeune au décrochage scolaire
- > Prendre conscience de son fonctionnement, de son rapport aux autres et de se mettre dans une dynamique de changement

CONTENU

- > Un manuel pour le professionnel
- > Un DVD
- > Un carnet personnalisé pour le jeune

professionnels, animation, conflit, jeunes, relation aux autres, santé mentale



Belfedar : coopérer ou mourir... de rire !

> Université de Paix asbl - Belgique - 2011

Belfedar est un jeu de coopération qui peut se jouer en famille, entre amis, à l'école ou lors d'animations extrascolaires. A travers 250 défis (mimes, dessins, écriture, chant, etc), il permet aux joueurs de développer de nombreuses compétences psychosociales dans une ambiance agréable.

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de table

Caution : 30 €

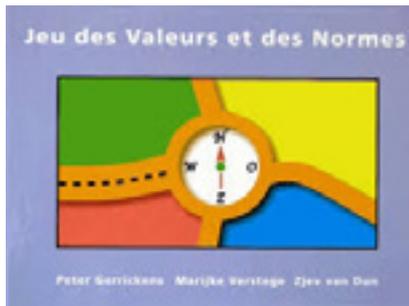
OBJECTIF

- > Favoriser une communication constructive entre les personnes
- > Prévenir les conflits avec le groupe et avec les autres
- > Gérer les conflits autrement
- > Connaître les autres
- > Favoriser l'estime de soi, l'expression créative
- > Apprendre à coopérer

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > Un guide d'animation
- > Une règle du jeu
- > Un minuteur
- > 8 pions
- > Un dé
- > 8 portes
- > 8 cartes aides-mémoire
- > 125 cartes défis
- > 9 cartes « Bouclier magique »
- > 25 cartes « Sortilège »
- > 24 cartes « Potion magique »

EVRAS, compétences psychosociales, vie relationnelle, affective et sexuelle, coopération, estime de soi, conflit, communication



Jeu des Valeurs et des Normes

> Creare Depuydt&partners - Belgique - 2010

Cet outil permet d'initier un dialogue sur les valeurs et les normes entre vous et d'autres personnes. L'objectif n'est pas d'imposer des valeurs et des normes déterminées mais il permet de prendre conscience de ce que vous essayez d'atteindre et également de mieux comprendre les autres.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Initier un dialogue sur les valeurs et les normes entre vous et d'autres personnes
- > Réfléchir aux valeurs qui sont importantes pour vous
- > Apprendre à connaître les autres
- > Discuter des normes dans un groupe

CONTENU

- > Un livret « Règles du jeu »
- > 144 cartes



Graines de médiateurs

> Université de Paix asbl - Belgique - 2010

Ce guide permet aux jeunes adolescents de s'informer et d'acquérir des compétences afin de pouvoir s'intégrer à un groupe de la meilleure des manières, ainsi que de pouvoir gérer les conflits naissants au sein de ce groupe.

Enfants

Fichier d'activités

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre aux enfants d'adopter les valeurs nécessaires à une gestion positive des conflits
- > Informer l'enfant sur le comportement à adopter au sein d'un groupe

CONTENU

- > Un manuel de 263 pages divisé en 2 parties : « Le programme »; « Les activités ».

communication, compétence, groupe, prévention, conflit, adolescents, jeunes, santé mentale



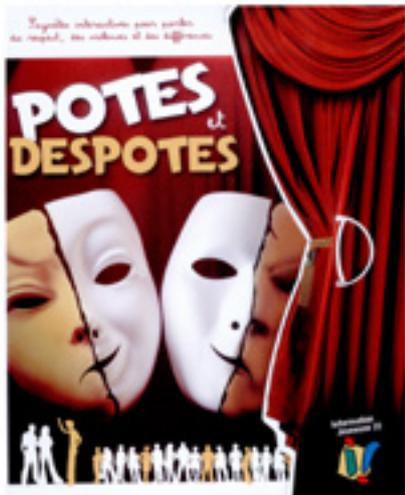
Une valise pleine d'émotions

> éditions Averbode - Belgique - 2009

La valise pleine d'émotions permet aux enfants (2 à 7 ans) d'apprendre à connaître et à exprimer les 4 sentiments de base, mais aussi à les reconnaître chez les autres : tristesse, joie, colère, peur. Le matériel riche et varié de la valise, ainsi que les suggestions pédagogiques qui les accompagnent offrent aux enseignants la possibilité d'aborder les émotions de différentes manières : par la parole, la lecture, le jeu avec des masques, des marionnettes, par la musique, etc.

Enfants	Kit	Caution : 30 €
<p>OBJECTIF</p> <p>> Permettre aux enfants d'apprendre à connaître et à exprimer les 4 sentiments de base (tristesse, joie, colère, peur), mais aussi à les reconnaître chez les autres</p>	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > 4 grandes planches personnages > 16 cartes visages personnages incarnant une émotion > 4 maisons des émotions contenant chacune 12 cartes situation (= 48 cartes) > 4 masques > Une boîte rouge contenant 17 marionnettes > Un CD > Une roue des émotions > Un carnet pédagogique > Un émomètre 	

animation, honte, peur, joie, relation aux autres, communication, enfant, compétences psychosociales, émotion, santé mentale



Potes et Despotes

> ADIJ 22 - France - 2009

Cet outil propose plusieurs saynètes interactives mettant en scène des jeunes (11 à 17 ans), parfois des jeunes et des adultes pour parler du respect, des violences et des différences.

Adolescents

Fichier d'activités

Caution : 20 €

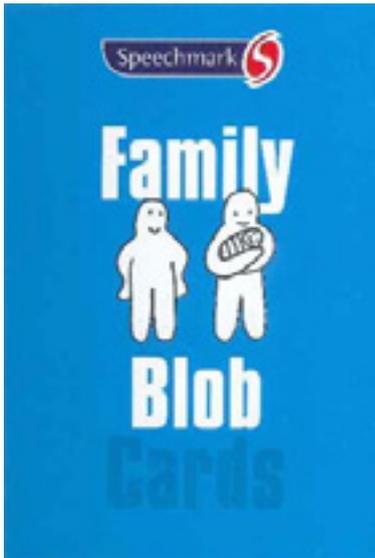
OBJECTIF

- > Promouvoir le changement d'attitudes et de comportements afin de prévenir le recours aux violences
- > Faire prendre conscience que la personne qui reçoit notre violence éprouve des sentiments qui risquent de l'atteindre, parfois gravement
- > Faire prendre conscience de l'importance de se parler sans s'insulter, de négocier, de donner son avis, etc
- > Faire réfléchir à ce qu'est une réelle amitié, une vraie camaraderie

CONTENU

- > Un fichier contenant (un livret d'accompagnement (2 A5 recto-verso, 1 sommaire des saynètes, 1 évaluation à destination des jeunes,
- > 66 fiches saynètes

animation, communication, EVRAS, vie relationnelle, affective et sexuelle, compétences psychosociales, amitié, différence, violence



Familyblob

> Speechmark - Royaume-Uni - 2009

Les cartes permettent aux enfants mais aussi aux parents d'apprendre à se familiariser et à discerner les différentes émotions.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Parents

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

> Permettre d'analyser et de réfléchir sur ses propres émotions mais aussi celles des autres

CONTENU

- > 48 cartes illustrées + 9 cartes explicatives (en anglais)
- > Une feuille mode d'emploi (en français)

émotion, parent, enfants, photo expression, santé mentale



Graines de réconfort : apprendre aux enfants à gérer des situations de perte et de deuil

> Cego Publishers - Belgique - 2008

Ce kit offre de nombreux outils pédagogiques destinés aux enfants (5 à 12 ans). A travers 15 situations (maladie, divorce, décès, hospitalisation,...), les enfants sont amenés à communiquer à propos de la perte et du deuil.

Enfants	Kit	Caution : 30 €
<p>OBJECTIF</p> <p>> Apprendre aux enfants à gérer sainement les expériences de perte</p>	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > 15 photos-expression > 15 planches illustrées > 2 CD-ROM > 3 livres (un espace pour le chagrin, l'étoile de Léa, grand-père est mort) > Un éventail des émotions (26) > Un plateau de 26 émotions > Un cahier personnel > Un DVD > Un manuel pédagogique (fardé 147 p. + deux A4 fiche de questions 1 - 2) 	

animation, communication, enfant, compétences psychosociales, mort, hôpital, deuil, décès, divorce, maladie, santé mentale



Hopla bien dans ta peau

> Cego Publishers - Belgique - 2008

Ce kit offre du matériel varié pour stimuler le développement émotionnel du petit enfant (2 à 5 ans) (des planches à raconter, des masques, des petites figurines, des planches actives, des planches de situation, etc). Il permet d'aborder les émotions de base (joie, peur, colère, tristesse) et propose également des informations complémentaires pour les parents, les enseignants, les psychologues et les éducateurs.

Enfants	Kit	Caution : 30 €
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > Aider les enfants à mieux appréhender ce qui se passe en eux > Identifier, nommer, différencier et accepter les émotions chez eux et chez les autres > Prévenir l'apparition de problèmes socio-émotionnels 	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > 16 planches de situation > 4 grandes planches personnages > 4 masques > 4 valisettes contenant chacune 3 planches (4 dessins par planche) + 12 pièces de puzzle de couleurs > 16 petites figurines +16 socles blancs > Un manuel d'utilisation > Une girouette > Un jeu de bingo (8 cartes) + 31 jetons > Un jeu de domino (40 pièces) 	

animation, enfant, relation aux autres, communication, compétences psychosociales, émotion, santé mentale



Mic Mac

> Latitude Junior - Belgique - 2008

Cet outil d'animation destiné aux éducateurs, enseignants, parents, animateurs, etc est un jeu coopératif de stratégie autour des thèmes de la violence et des stéréotypes de genre. Il permet de développer les concepts de violences et de facteurs de prévention avec un focus particulier sur les stéréotypes de genre.

Enfants, Adolescents

Jeu de table

Caution : 20 €

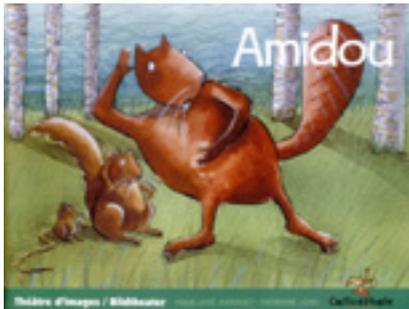
OBJECTIF

- > Découvrir et valoriser des attitudes de gestion de la violence et d'alternative à la violence
- > Promouvoir les relations égalitaires hommes/femmes

CONTENU

- > Un guide d'exploitation du jeu
- > 92 cartes
- > Un dépliant « règles du jeu » (de 1 à 20)
- > Un sablier (bleu)
- > 2 dés (1 bleu + 1 rouge)
- > 5 pions de couleur

violence, facteur de risque, stigmatisation, prévention, compétences psychosociales, communication, égalité homme/femme, genre, relation aux autres, stéréotype



Amidou et l'estime de soi

> Addiction Info Suisse - Suisse - 2007

Cet outil s'adresse aux enseignants, aux animateurs, aux parents et toutes les personnes qui ont envie de favoriser l'estime de soi des enfants (5 à 9 ans) qu'ils côtoient. Il contient un kamishibaï, sorte de petit théâtre ambulant où l'on fait défiler des images pour raconter une histoire.

Enfants

Théâtre d'images

Caution : 30 €

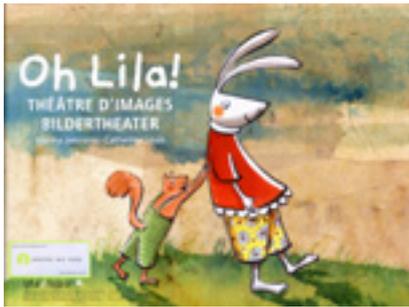
OBJECTIF

- > Développer l'estime de soi des jeunes enfants de 5 à 9 ans
- > Apprendre aux enfants à mieux se connaître et leur faire prendre conscience de leurs compétences
- > Renforcer leur estime d'eux-mêmes
- > Encourager le dialogue entre enfants et adultes, élèves et enseignants

CONTENU

- > Un kamishibaï (théâtre en bois)
- > Un cahier pédagogique
- > Un carnet « Amidou et moi : jouons ensemble »
- > 16 images A3

animation, émotions, compétences psychosociales, communication, enfant, estime de soi, santé mentale



Oh Lila !

> Addiction Info Suisse - Suisse - 2007

Cet outil s'adresse aux enseignants, aux parents, aux animateurs et à toutes les personnes qui souhaitent favoriser le développement des compétences sociales des enfants (6 à 8 ans) qu'ils côtoient. Il contient un kamishibai, sorte de petit théâtre ambulant où l'on fait défiler des images pour raconter une histoire.

Enfants

Théâtre d'images

Caution : 30 €

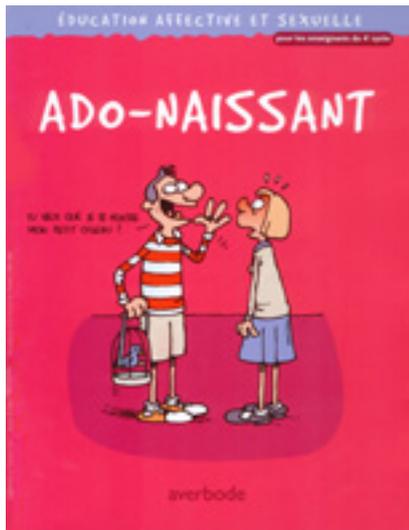
OBJECTIF

- > Apprendre aux enfants à évaluer les situations à risque et à identifier les personnes - ressources qui peuvent leur apporter une aide dans une situation difficile
- > Permettre aux enfants d'apprendre à surmonter la peur et la honte et valoriser leur estime de soi

CONTENU

- > Un kamishibai (théâtre en bois)
- > Un cahier pédagogique
- > 16 images A3

animation, émotions, enfant, communication, compétence psychosociale, émotion, estime de soi, santé mentale



Ado-Naissant

> éditions Averbode - Belgique - 2005

Ce fichier s'adresse aux enseignants qui désirent aborder avec les enfants (10 à 12 ans) les thèmes des sentiments, de la relation au corps, du phénomène amoureux, de l'orientation sexuelle, etc. Il leur propose une quinzaine d'activités et des conseils pédagogiques sur la manière de mettre en place les activités en classe.

Enfants

Fichier d'activités

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Permettre d'aborder la thématique de la vie affective et sexuelle à partir d'une série d'activités
- > Donner aux enfants une information de base
- > Travailler un certain nombre de compétences relationnelles

CONTENU

- > Un fichier d'activités

animation, sexualité, EVRAS, vie relationnelle, affective et sexuelle, compétences psychosociales, enfant, corps



Léa et le feu

> Inpes - France - 2004

Ce kit propose des activités permettant aux enfants (8 à 10 ans) d'acquérir des connaissances autour de la thématique du feu (découvrir le feu, identifier le rôle du feu dans la vie quotidienne, repérer différentes sensations liées à la chaleur, analyser et comprendre diverses situations pour une meilleure protection de soi et des autres, etc).

Enfants	Kit	Caution : 20 €
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > Développer le respect de soi-même et l'autonomie > Promouvoir le respect d'autrui et la solidarité > Sensibiliser au respect et à la protection de l'environnement 	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > Un livret pédagogique > Un carnet pour l'élève > Un carnet « mon carnet personnel » > Un plateau de jeu > Un livre pour l'enfant > Un A4 « documents d'évaluation » > Une règle du jeu > 100 cartes « étincelles de génie » > 5 pions 	

animation, feu, accidents domestiques, enfant, relation aux autres, compétences psychosociales, estime de soi, environnement, santé globale



Eduquer contre le harcèlement en milieu scolaire

> Akros Educational - Espagne - S.D.

Cet outil de prévention permet de travailler la question du harcèlement et des violences en milieu scolaire avec des enfants entre 4 et 8 ans et au départ de 20 cartes illustrées. L'occasion de faire découvrir des stratégies permettant aux enfants de mieux identifier ces situations de harcèlement pour les affronter.

Le jeu sert d'outil permettant à l'éducateur de travailler sur des concepts liés au harcèlement entre semblables, bien avant même que ne se produisent ces situations.

Enfants

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Eviter la survenue de situations de harcèlement scolaire
- > Identifier les premières manifestations afin d'empêcher que ne se produise un processus de harcèlement scolaire : exclusion, accusations mensongères, agressions, moqueries et mépris
- > Développer l'empathie et le respect envers les autres
- > Encourager la communications et le dialogue envers les camarades de classe comme base pour la cohabitation
- > Développer l'intelligence sociale pour identifier les situations d'exclusion et de harcèlement
- > Prévenir les problèmes d'intolérance, d'exclusion et de discrimination
- > Comprendre le besoin d'appartenir à un groupe de semblables, d'être accepté, respecté et reconnu par les camarades

CONTENU

- > 3 pages A4 (recto-verso)
- > 20 cartes illustrées

conflit, participation, discrimination, exclusion, dialogue, communication, respect, empathie, stratégies, sensibilisation, violence, prévention, école, éducation, animation, harcèlement, enfant



Zenda : le maître du stress

> Editions Passe Temps - Canada - S.D.

Ce jeu est conçu pour aider les enfants de 7 à 14 ans à développer leur compréhension du stress et leur habileté à le gérer dans différentes situations du quotidien. Il les amène aussi à prendre conscience que le stress est une réaction saine et utile qui est différente pour chaque personne. Le principe du jeu consiste à répondre aux questions et réaliser des "défis zen" pour faire avancer Zenda jusqu'au temple mais attention, il faut arriver au bout du parcours avant le ninja qui représente le stress! Les deux niveaux de difficultés en font un jeu évolutif qui plaira à toute la famille!

Enfants

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Comprendre et gérer le stress
- > Développer des habiletés sociales
- > Acquérir des connaissances nouvelles sur le stress
- > Favoriser le développement de son autonomie

CONTENU

- > Une règle du jeu et guide d'accompagnement
- > Un document aide-mémoire (2 A4 recto-verso)
- > Un temple 3D (8 pièces)
- > Un pion Panda (+support)
- > Un pion Ninja (+ support)
- > 36 cartes déplacements
- > 40 cartes zen
- > 90 cartes questions

jeu, animation, enfants, compétence(s) psychosociale(s), stress, corps, connaissances, gestion, apprentissage, compréhension, habileté, estime de soi, émotion, professionnels



J'irai au bout de mes rêves : 50 cartes pour aller au bout de ses rêves avec l'intelligence émotionnelle

> Psychoeducation.be - Belgique - 2021

Ce jeu propose 50 cartes réparties en cinq catégories : conscience de soi, maîtrise de soi, auto motivation, empathie, relations interpersonnelles. Ce jeu de cartes est une boîte à outils qui peuvent être expérimentés en individuel ou en groupe. En famille, en couple, à l'école, entre amis, vous pouvez prendre une carte au hasard ou en choisir une en fonction de vos besoins du moment. Ce recueil de pistes vous permettra de muscler votre intelligence émotionnelle ainsi que celle de ceux que vous accompagnez...

Adolescents, Adultes, Enfants, Enseignants, Parents, Professionnels	Jeu de cartes	Caution : 30 €
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > Développer une meilleure conscience de soi > Apprivoiser ses émotions > Comprendre l'autre > Exprimer son auto détermination > Vivre ensemble et en harmonie 	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > 52 cartes 	

autrui, coaching, communication, compétence psychosociale, émotion, empathie, intelligence émotionnelle, motivation, réflexion personnelle, ressource, vivre-ensemble



CONSOMMATION



Médicapub : Les ressorts publicitaires pour les médicaments en vente libre

> Cultures&Santé - Belgique - 2022

Piste d'animation en mouvement, quiz, construction et déconstruction de fausses publicités... ce kit pédagogique propose une série de pistes et de supports d'animation permettant de découvrir et de déconstruire les ressorts utilisés par l'industrie pharmaceutique dans leur marketing publicitaire pour encourager l'achat de médicaments en vente libre (la publicité pour ceux-ci étant autorisée en Belgique). L'occasion d'inviter vos groupes à se questionner sur leurs rapports aux médicaments en vente libre, les enjeux de société liés à leur (sur)consommation et sur les stratégies de marketing utilisées par les firmes pour nous les vendre.

[Disponible en téléchargement](#)

Adolescents, Adultes, Seniors, Public infra scolarisé, Professionnels, Enseignants	Kit	Caution : 30 €
--	-----	----------------

OBJECTIF

- > Questionner le lien entre médicament en vente libre et publicité
- > Découvrir des ressorts marketings utilisés par l'industrie pharmaceutique pour les médicaments en vente libre
- > Déconstruire des stratégies publicitaires qui encouragent l'achat de médicaments en vente libre et développer un esprit critique face à celles-ci
- > S'interroger sur la (sur)consommation de médicaments et porter un regard sur la médicalisation de la vie

CONTENU

- > Un guide d'accompagnement proposant des repères d'animation et des repères théoriques
- > 5 fausses publicités
- > 15 cartes «symptôme»
- > Un kit de conception publicitaire comprenant :
 - > 3 supports transparents
 - > 3 marqueurs effaçables
 - > 10 images de fond
 - > 13 « personnages »
 - > 10 « boîtes de médicaments »
 - > 3 bandeaux graphiques
 - > 24 accroches publicitaires
- > La revue Le 148 n°2 : La santé médicale, une santé banca(b)le
- > Un Pharmakit édité par Solidaris pour faciliter le rangement de sa pharmacie familiale
- > Un plan de pharmacie (en téléchargement)
- > Un fichier «décodage des publicités» (en téléchargement)



Parlons ca\$h : photo-message sur le surendettement

> Cultures&Santé - Belgique - 2017

Kit d'animation permettant de porter un regard sur la problématique du surendettement. Il se compose d'un carnet d'animation et de 45 visuels - travaillés et photographiés par un groupe d'apprenant·es en français langue étrangère - qui invitent à questionner les représentations et analyser les causes et les effets du surendettement.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Public infra scolarisé

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Faire évoluer les regards sur les personnes en situation de surendettement
- > Mieux comprendre les mécanismes à l'origine du surendettement

CONTENU

- > Un carnet
- > 45 photos
- > 5 récits de vie
- > Un canevas des histoires (en téléchargement)

économie, expression, représentations, stéréotype, inégalités sociales, budget, photographie, photo expression, surendettement



Courant Alternatives : À la découverte d'initiatives citoyennes pour consommer autrement

> Cultures&Santé - Belgique - 2016

GAC, SEL, Donnerie, RES, Repair Café... Connaissez-vous exactement les initiatives qui se cachent derrière ces termes ? Ce kit d'animation invite de manière ludique et participative, à réfléchir aux alternatives à notre mode de consommation actuel.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes	Kit	Caution : 30 €
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > Prendre connaissance de l'existence de systèmes économiques alternatifs, de la manière dont ils fonctionnent et du vocabulaire qui leur est lié > Identifier les bénéfices qu'ils apportent à l'individu et à la collectivité > Prendre conscience du contexte dans lequel ils émergent 	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > Un guide d'accompagnement > Un tableau récapitulatif des initiatives > Une affiche > 3 fiches Initiative > 35 photos > 30 jetons Argent, 30 jetons Bon plan et 30 jetons Gratuit 	



Le travail du consommateur

> Cultures&Santé - Belgique - 2014

Jeter un regard réflexif et critique sur notre société de consommation et ses mutations, voilà l'objectif global de ce kit pédagogique. Avec l'appui des nouvelles technologies, le marketing vise aujourd'hui davantage à faire participer le consommateur au processus de production. Quels effets cela engendre-t-il ? Au nom de l'autonomie, de la valorisation de soi, du gain de temps, de la praticité... les entreprises ne nous mettraient-elles pas insidieusement au travail ?

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes	Kit	Caution : 30 €
---------	-----	----------------

OBJECTIF

> Jeter un regard réflexif et critique sur notre société de consommation et ses mutations

CONTENU

- > Un manuel (24 pages)
- > Une grille d'analyse
- > 7 fiches « mot-clé »
- > 9 cartes « situation » illustrées (x 3= 27)



Pictos consos

> Univers Santé - Belgique - 2013

A l'aide de différents pictogrammes, un débat sur la thématique de la consommation au quotidien prend forme, soit en individuel, soit en groupe et coordonné par un animateur/professionnel.

Adolescents, Adultes

Jeu de table

Caution : 20 €

OBJECTIF

> Permettre aux consommateurs de se questionner sur leurs consommations dans le but d'arriver à faire des choix plus responsables

CONTENU

- > 280 pictogrammes (4X70)
- > Une planche reprenant la légende de ces pictogrammes
- > Un guide de l'animateur
- > Une feuille A4 infos



Tentations en rayons

> Cultures&Santé - Belgique - 2012

Cet outil d'animation et de réflexion permet aux participants de comprendre et de déjouer des mécanismes d'accaparement déployés au sein même des supermarchés afin de séduire le consommateur et de l'inciter à acheter des produits auxquels il ne songeait pas.

Par les pistes d'animation proposées, les participant-es sont invité-es à analyser leur parcours au sein du magasin et à identifier les différentes tentations auxquelles ils sont soumis.

[Disponible en téléchargement](#)

Adolescents, Adultes, Public infra scolarisé, Professionnels	Kit	Caution : 30 €
---	-----	----------------

OBJECTIF

- > Prendre conscience des tactiques mises en place par les supermarchés afin de séduire ses clients
- > Porter un regard critique sur ces stratégies

CONTENU

- > Un manuel (8 pages)
- > Une carte « introduction », 10 cartes « accroche » et 10 cartes « réflexion »
- > 5 cartes « sens » et une carte « conclusion »
- > Un plan de supermarché
- > 13 blocs représentant les différents rayons pour reconstituer « son » supermarché et l'analyser
- > Un sac « Tentations en rayon » destiné à contenir ces différents éléments

merchandising, regard critique, alimentation, marketing, consommation



Des slogans dans nos assiettes

> Cultures&Santé - Belgique - 2011

À partir d'un ensemble de planches illustrant des ressorts publicitaires, cet outil d'animation et de réflexion invite les participant-es à poser un regard critique sur les publicités alimentaires et particulièrement sur celles utilisant des arguments de santé afin de séduire le consommateur.

[Disponible en téléchargement](#)

Adolescents, Adultes, Public infra scolarisé	Kit	Caution : 30 €
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > Situer l'alimentation dans une perspective globale et multifactorielle, de l'appréhender comme un déterminant de la qualité de vie parmi d'autres > Permettre de déconstruire certains mécanismes publicitaires, ce qui facilite la perception de cette publicité comme réductrice et simplificatrice > Renforcer les capacités critiques de chacun quant aux arguments de vente des produits alimentaires 	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > 15 planches illustrées A3 > Un guide d'utilisation (28 pages) 	

marketing, déterminants de santé, regard critique, consommation, publicité, médias, alimentation



Le caddie malin

> Office fédéral de l'environnement - Suisse - 2008

Ce fichier destiné aux enfants (9 à 12 ans) propose des activités sur le thème de la consommation, des emballages et des écobilans.

Enfants	Fichier d'activités	Caution : 10 €
---------	---------------------	----------------

OBJECTIF

- > Permet de mieux prendre en compte tant l'impact environnemental des produits que la consommation des ressources
- > Permet de mieux tenir compte des changements intervenus dans la politique de gestion des déchets, notamment en ce qui concerne la gestion des matières premières et des ressources

CONTENU

- > Un dossier



Pas d'conso à gogo ! La consommation expliquée aux enfants

> La Teignouse AMO - Belgique - 2007

Ce jeu aborde la thématique de la consommation et propose des pistes pour aider les enfants (10 à 12 ans) à baliser les chemins de la consommation et de prévenir la surconsommation. Il leur permet de discerner leurs besoins de leurs envies, de gérer leur frustration, de décoder les stratégies de marketing et de poser des choix responsables.

Enfants

Jeu de table

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Sensibiliser les enfants aux thèmes de la publicité, de la consommation et de l'argent
- > Ouvrir la discussion sur le sujet

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > Un dé en bois (1 face couleur verte/1face couleur rose) + 1 pion
- > Une farde A5 (62 p.)
- > 108 cartes (question, chance, gain, achat)
- > 200 billets de banque
- > 12 cartes puzzle



La galette de blé

> Grepa - Belgique - 2005

A travers une mise en situation, cet outil d'animation permet aux participants de parler du surendettement. Il amène les participants à gérer le budget de leur ménage sur une période de un mois et doivent débattre de la manière de faire face aux dépenses quotidiennes et factures imprévues.

Adultes

Jeu de table

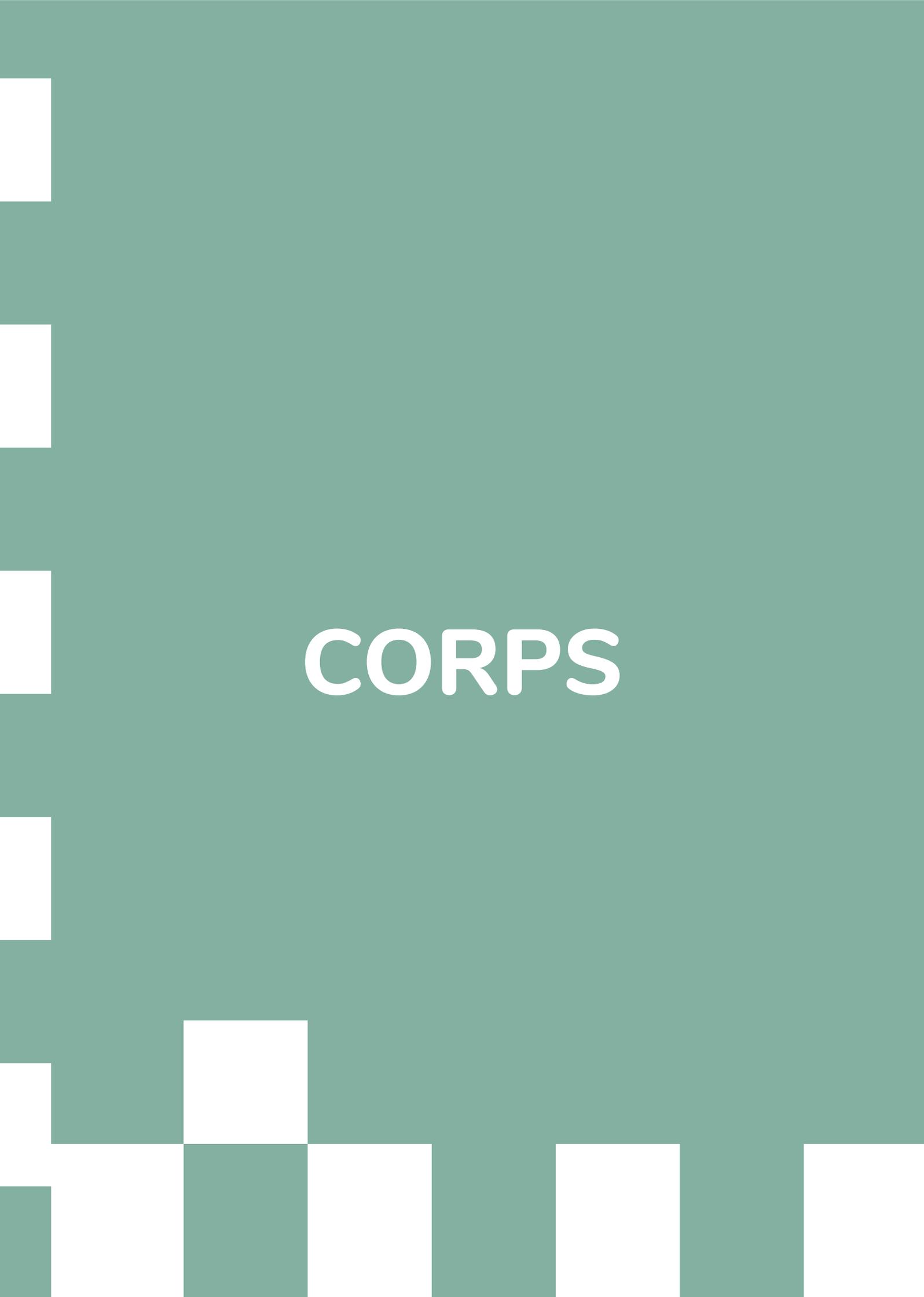
Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Amener les participants à débattre sur la gestion du budget d'un ménage
- > Discuter de leurs priorités
- > Echanger leurs expériences, trucs et ficelles pour gérer le quotidien

CONTENU

- > 4 plateaux de jeu
- > 4 fiches commentaires
- > 4 fiches de l'animateur
- > 4 pions
- > 161 cartes
- > 32 billets de 100€, 48 billets de 50€, 160 billets de 20€, 208 billets de 10€, 208 billets de 5€, 100 billets de 1€ et 80 billets de 0,10€
- > Une règle du jeu

The image features a solid teal background. On the left side, there is a vertical column of five white squares. At the bottom, there is a horizontal row of seven white squares of varying heights, creating a stepped effect. The word "CORPS" is centered in the middle of the page in a white, bold, sans-serif font.

CORPS



Parcours IVG en images

> Fédération Laïque de centres de Planning Familial - Belgique - 2020

Cet outil a été conçu pour être utilisé lors de consultations d'accueil et d'accompagnement d'une demande d'interruption de grossesse. C'est un support d'information permettant aux professionnelles d'expliquer les différentes étapes d'une interruption volontaire de grossesse à un public qui comprend peu, mal ou pas du tout la langue française à l'écrit et/ou à l'oral. Il est composé de 12 fiches illustrant les différentes étapes d'une demande d'interruption de grossesse tant en centre extrahospitalier qu'en hôpital et d'un livret.

Adultes, Public infra scolarisé,
Professionnels

Kit

Caution : 20 €

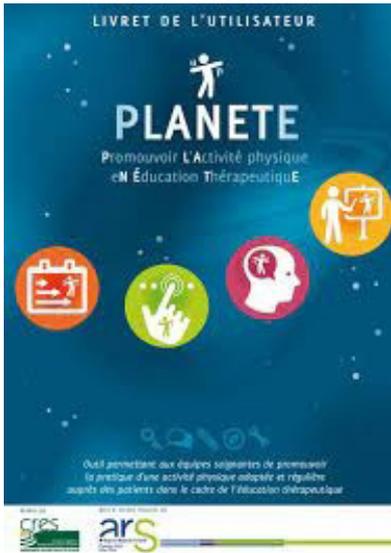
OBJECTIF

- > Permettre au public de comprendre plus aisément les différentes étapes d'une IVG et l'utilité des différents gestes techniques
- > Aider les professionnels à rendre leur langage accessible à un public maîtrisant peu ou pas la langue française
- > Offrir à ces publics l'opportunité de mieux maîtriser la procédure et les rendre actrices de leur choix
- > Favoriser l'échange entre intervenantes en utilisant un outil visuel commun

CONTENU

- > Un livret d'accompagnement
- > 12 fiches illustrées

outil pédagogique, animation, professionnels de santé, public infrascolarisé, IVG, communication, sensibilisation, échange, loi, praticité, coût, accompagnement, femmes, femmes migrantes, VRAS, précarité



PLANETE : Promouvoir l'Activité physique en Education Thérapeutique

> Comité Régional d'Education pour la santé (CRES) - France - 2020

L'outil PLANETE permet de promouvoir la pratique d'une activité physique adaptée et régulière auprès des patients en éducation thérapeutique. Il apporte une aide et un accompagnement aux professionnels de l'éducation thérapeutique pour aborder cette thématique, dans des temps éducatifs, avec des adultes. Cet outil propose des activités pour renforcer les savoirs et compétences du patient menant à la pratique d'une activité physique adaptée.

Adultes, Professionnels

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Permettre aux professionnels d'animer des ateliers lors d'un programme d'ETP (Education Thérapeutique du Patient) quelle que soit la pathologie concernée
- > Permettre de promouvoir et d'encourager la pratique d'activité physique auprès des patients ayant une maladie chronique
- > Identifier les freins et se motiver à la pratique d'une activité physique
- > Renforcer ses connaissances sur l'activité physique
- > Choisir une activité physique et y accéder
- > Planifier sa pratique en activité physique

CONTENU

- > Un livret de l'utilisateur
- > Un plateau de jeu (grand format), un plateau de jeu (petit format)
- > Une clé USB
- > Un dé, 4 feutres effaçables (+ tissu)
- > 6 pions
- > 47 cartes « Info », 47 cartes « Activités physiques », 37 cartes « Les raisons de ne pas pratiquer », 35 cartes « Caractéristiques », 33 cartes « Motivations », 24 cartes « Activités de la vie courante... », 20 cartes « D'accord - pas d'accord », 16 cartes « Réalisme », 12 cartes « Réponses libres », 10 cartes « Freins », 7 cartes « Pause active »
- > 2 planches A4 « D'accord / Pas d'accord »
- > 39 planches A4 illustrées

freins, connaissances, savoirs, compétences, accompagnement, professionnels, adultes, patients, éducation thérapeutique, activité physique, animation, outil



Regards sur le nu : pourquoi les statues sont-elles nues dans nos espaces publics ?

> FCPPF - Belgique - 2017

Est-il encore possible aujourd'hui de regarder la nudité dans l'espace public indépendamment des schémas de pensée ? Cet outil offre des pistes de lecture pour aborder la nudité et l'érotisation du corps en faisant un pas de côté par rapport aux codes de la publicité. Il s'adresse à tous ceux et celles qui cherchent à étoffer les notions de nudité et d'érotisme dans un cadre éducatif et/ou didactique. Il est composé d'un carnet et de cartes.

Adolescents, Adultes

Fichier d'activités

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Offrir des pistes de lecture pour aborder la nudité et l'érotisation du corps en faisant un pas de côté par rapport aux codes de la publicité
- > Ouvrir le regard à cette nudité omniprésente dans nos villes et dans le domaine artistique, de manière à nuancer les dictats de l'espace publicitaire et à libérer le nu

CONTENU

- > Un manuel
- > 45 cartes

sensibilisation, codes, érotisation, espace public, nudité, stéréotype, questionnement, genre, femme, homme, publicité, représentation, image, corps, professionnel, adulte, adolescent, animation, outil



A vos sens ! Mieux comprendre son corps pour en prendre soin

> IREPS Pôle Sarthe - France - 2017

Cette mallette sous-titrée, « Mieux comprendre son corps pour en prendre soin et développer une hygiène corporelle adaptée » est destinée aux professionnels des établissements médico-sociaux accueillant des enfants et des jeunes en situation de handicap mental léger à modéré de 8 à 16 ans (ainsi qu'aux adultes en situation de handicap sous réserve d'ajustements) présentant notamment des déficiences intellectuelles, des troubles du comportement et/ou de la personnalité. Elle contient un guide d'animation, des cartes illustrées, des cartes évaluation, des cartes expression ainsi que trois photo-expressions.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Professionnels

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Clarifier et élargir ses représentations de l'hygiène corporelle
- > Identifier les éléments constitutifs du corps visible et comprendre leur fonction
- > Affiner sa représentation et sa connaissance de soi et des autres
- > Être à l'écoute de ses sensations, les exprimer et savoir en reconnaître le caractère agréable ou désagréable
- > Découvrir le plaisir pouvant être ressenti au contact des divers composants de la salle de bain (eau, températures, textures, produits de la toilette, etc)
- > Identifier et s'approprier des gestes de la toilette
- > Constituer son nécessaire de toilette pour répondre à ses propres besoins en matière d'hygiène corporelle et de bien-être

CONTENU

- > Un guide d'animation
- > Un CD-Rom
- > 6 cartes illustrées des corps
- > 8 cartes illustrées des gestes du rituel
- > 8 cartes illustrées des règles de fonctionnement du groupe
- > 3 cartes évaluation
- > 2 cartes illustrées « la peau élastique »
- > 3 cartes expression
- > 1 photo-expression des âges (11 photos)
- > 1 photo-expression des mains (13 photos)
- > 1 photo-expression des bruits liés à la toilette (7 photos)

adulte, représentations, évaluation, pédagogie, empowerment, photo expression, hygiène, corps, handicap mental, handicap, professionnels, enfant, animation, outil pédagogique



Estimo : jouons avec nos 5 sens pour mieux nous connaître

> Valorémis Editions - France - 2016

A l'âge de l'enfance, l'échange et le débat sont indispensables pour prendre sa place dans l'espace public et bien grandir. Ce jeu permet d'accompagner les enfants dans la découverte de leur propre parole et de celle des autres. En s'identifiant aux 5 personnages de bande dessinée, ils sont invités à témoigner, échanger et imaginer sur ce que les 5 sens leur apportent dans leur approche du monde, la confiance en leurs ressentis, condition indispensable pour étayer l'estime de soi. Ce kit est conçu pour des groupes d'enfants dès 7 ans. Les activités peuvent être déployées indépendamment les unes des autres selon les objectifs pédagogiques recherchés et les temps d'animation dont vous disposez.

Enfants

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Comprendre comment les 5 sens nous accompagnent dans notre perception du monde
- > Qualifier les 5 sens comme moyen d'appréhension, de jugement et/ou de reconnaissance de nos environnements et de nous-mêmes
- > Connaître nos aptitudes sensorielles et ce qu'elles nous révèlent sur notre capacité à communiquer avec le monde
- > Apprécier comment les 5 sens aident à gagner en confiance en soi pour découvrir le monde et sa diversité
- > Déterminer des défis personnels et collectifs pour aller à la découverte du monde
- > Développer l'envie de jouer avec les sens pour mieux découvrir le monde et soi-même

CONTENU

- > Une affiche
- > Un guide d'animation et de questions pour débattre
- > Une clé USB avec de multiples activités
- > 5 cartes géantes
- > 32 cartes Emotions
- > 33 cartes de vote

capacité, communication, compétence psychosociale, émotion, confiance, imagination, échange, témoignage, estime de soi, enfant, enfance, 5 sens



Cultures du corps : Modes, normes et stéréotypes corporels en question

> Belgik Mojaik - Belgique - 2015

Cet outil est destiné à toute personne chargée de former ou d'animer des groupes de jeunes âgés de 14 à 18 ans, dans les domaines de l'enseignement, du parascolaire, des écoles de devoirs, des maisons de jeunes et mouvements de jeunesse, des loisirs, de l'alphabétisation, de l'insertion socio-professionnelle, du social, de l'interculturel et de la culture au sens large. Cet outil aborde la façon dont les normes sont véhiculées et apprises par chacun. L'animation proposée est l'occasion de voir comment la société agit pour que les normes établies soient respectées.

Adolescents

Kit

Caution : 30 €

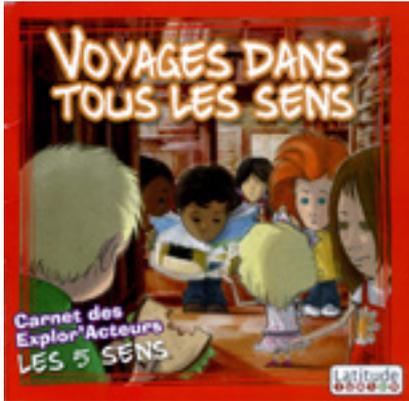
OBJECTIF

> Mettre en évidence le caractère construit, relatif et évolutif des normes en lien avec le corps et la beauté

CONTENU

- > Un carnet pédagogique
- > Un panoptique
- > Un préambule
- > Un cahier 1 « Qui est le plus beau ? » (fiche 1.1; fiche 1.2; fiche 1.3)
- > Un cahier 2 « Paroles de corps » (fiche 2.1; fiche 2.2)
- > Un cahier 3 « Corps en clichés » (fiche 3.1; fiche 3.2; fiche 3.3; fiche 3.4)
- > 15 portraits
- > 24 cartes « Jeu devine quoi! »
- > 5 cartes (A5) « Jeu les sphères de diffusion des normes »
- > Une clé USB

interculturalité, altérité, communication, diversité, préjugé, discrimination, identité, beauté, normes, stéréotype, corps, culture



Voyage dans tous les sens

> Latitudes Jeunes - Belgique - 2011

Ce kit propose diverses activités ludiques destinées aux enfants (5 à 8 ans) désireux de partir à la découverte des sens. L'approche est centrée sur le plaisir et les émotions, les enfants pourront vivre un voyage sur les 5 continents au travers d'un conte et d'animations. Les enseignants peuvent inviter les enfants à développer des compétences santé dans une démarche ludique.

Enfants

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Se connaître et connaître son corps par la prise de conscience de ses sens
- > Découvrir d'autres cultures
- > Echanger et coopérer
- > Ecouter et ouverture d'esprit
- > S'affirmer

CONTENU

- > Un carnet (carnet des explor'acteurs)
- > Un cahier pédagogique (fiches d'animation)
- > Un CD-ROM

santé, compétences psychosociales, altérité, interculturalité, enfant, petite enfance, sens, corps humain, anatomie, corps



Le corps c'est aussi...

> Cultures&Santé - Belgique - 2011

Fruit d'une collaboration entre acteurs provenant des secteurs de la promotion de la santé et de l'accueil de primo-arrivants, notamment de mineurs étrangers non-accompagnés (MENA), cet outil d'animation propose de mettre en débat et en réflexion nos représentations liées au corps et à ses nombreuses dimensions au départ d'un imagier et/ou d'une affiche. Il constitue également une porte d'entrée vers des thématiques plus spécifiques telles que la vie affective et sexuelle, l'estime de soi, l'hygiène ou encore l'alimentation...

[Disponible en téléchargement](#)

Adolescents, Adultes, Public infra
scolarisé, Professionnels

Carnet, Imagier, Kit, Panneau/
Affiche

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > créer un espace d'échange, de réflexion et de discussion autour du corps et de ses nombreuses dimensions
- > créer une porte d'entrée vers des thématiques plus spécifiques comme la vie affective et sexuelle, l'estime de soi, l'hygiène ou encore l'alimentation...

CONTENU

- > 1 affiche (60 X 85 cm)
- > 1 recueil de paroles (32 pages)
- > 50 cartes illustrées
- > 6 fiches informatives
- > 3 fiches d'animation

interculturalité, migrant, culture, représentations sociales, imagier, vision globale, corps, promotion de la santé



Mon corps et moi : le connaître, le respecter, agir

> éditions Sed - France - 2010

Ce kit propose une palette d'outils pratiques permettant à l'enseignant de mener une démarche originale qui consiste à éveiller la curiosité de l'enfant (3 à 7 ans).

Enfants

Kit

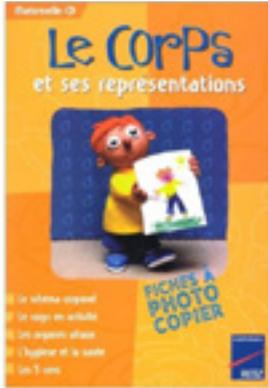
Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Comprendre le cycle de la vie humaine (de la grossesse au stade de personne âgée)
- > Découvrir les parties du corps et les cinq sens (caractéristiques et fonctions)
- > Apprendre les règles élémentaires de l'hygiène du corps

CONTENU

- > Une poupée « Zoom »
- > Un imagier des expressions
- > 36 cartes A5
- > 4 frises
- > 12 posters
- > 34 petites cartes
- > Un CD audio
- > Un fichier ressources



Le corps et ses représentations

> Retz - France - 2006

Ce fichier destiné aux enfants (3 à 5 ans) propose diverses activités autour du corps et des représentations qu'ils en font (organes, hygiène, santé, les 5 sens).

Enfants

Fichier d'activités

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Découvrir le corps
- > Réfléchir sur les représentations du corps

CONTENU

- > Un dossier



Ma santé, j'en prends soin

> La classe (cahier Tic-tac) - France - 2006

Ce fichier destiné aux enfants (3 à 6 ans) propose diverses activités liées au corps et à la manière d'en prendre soin.

Enfants

Fichier d'activités

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Faire découvrir aux enfants les gestes nécessaires au bien-être de leur corps
- > Permettre aux enfants de s'interroger, de rechercher, de comprendre, d'agir, en complétant ainsi la découverte de soi, de son corps et du monde qui l'entoure

CONTENU

- > Un dossier

hygiène, hygiène corporelle, école, enfant, petite enfance, compétences psychosociales, modes de vie, corps humain, anatomie, santé, corps



Je me découvre, je me construis

> La classe (cahier Tic-tac) - France - 2005

Ce fichier destiné aux enfants (3 à 6ans) propose diverses activités liées à la découverte du corps (origine, environnement, différence).

Enfants

Fichier d'activités

Caution : 10 €

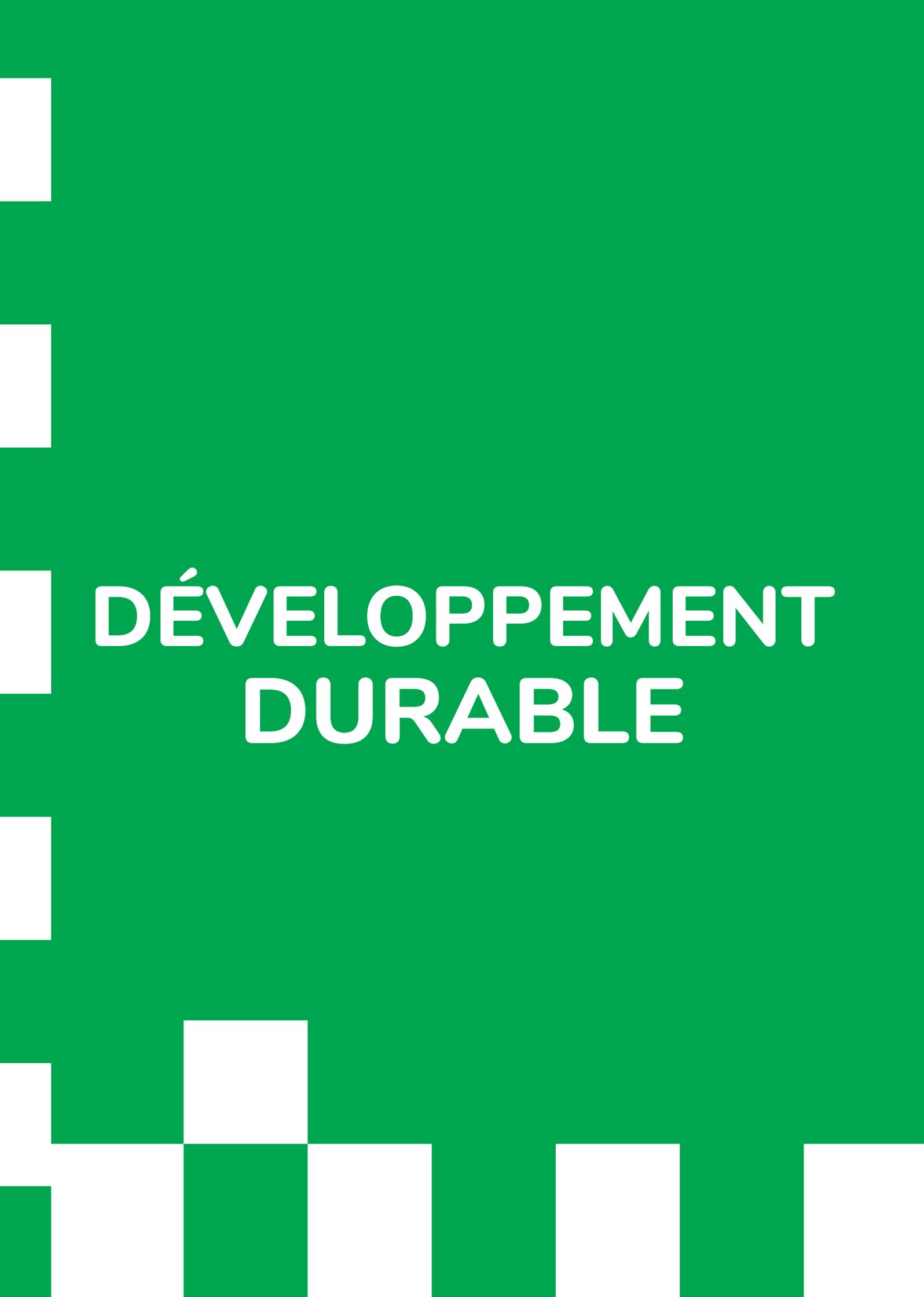
OBJECTIF

- > inviter les enfants à se découvrir (corps, origines, environnement)
- > initier au respect de la différence

CONTENU

- > 1 fichier

activité, corps

The image features a solid green background with several white squares of varying sizes and positions. On the left side, there is a vertical column of five white squares. At the bottom, there is a horizontal row of seven white squares, with the second square from the left being taller than the others. The text 'DÉVELOPPEMENT DURABLE' is centered in the middle of the page in a white, bold, sans-serif font.

DÉVELOPPEMENT DURABLE



Carboniq : vivre mieux sans CO2

> L'éclap éditions - France - 2023

Carboniq est un jeu de 110 cartes qui vous permettra de comparer l'incomparable, jouera avec vos idées reçues pour démystifier le sujet de l'empreinte carbone, avec humour et sans prise de tête. Grâce à un univers drôle et coloré, couvrant tous les aspects de la vie et aux chiffres issus de réelles données scientifiques, le jeu Carboniq vous donne toutes les cartes pour réduire durablement votre impact sur le climat.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

> Démystifier le sujet de l'empreinte carbone

CONTENU

> Un livret infos

> 110 cartes



Mallette pédagogique pour la justice climatique

> CNCD - Belgique - 2021

Cette mallette est destinée en priorité aux enseignants des écoles secondaires supérieures, voire du supérieur universitaire ou non-universitaire. Elle peut également servir aux animateurs des organisations non-gouvernementales, maisons de jeunes, des associations de femmes, d'accueil extra-scolaire, etc. Elle offre un panel d'outils de différents formats permettant à ses utilisateurs d'avoir toutes les clés en main pour mettre en place des animations autour de la justice climatique et pour l'encourager.

Adolescents, Adultes,
Professionnels, Enseignants

Kit

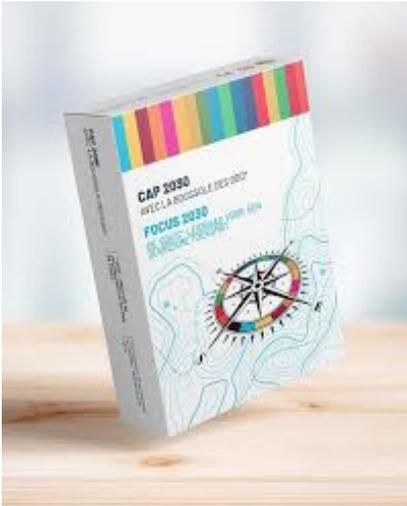
Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Permettre de comprendre le phénomène actuel de réchauffement climatique, ses causes, ses effets et ses solutions existantes
- > Permettre de réfléchir, d'argumenter, de construire ensemble un avenir viable

CONTENU

- > Un guide d'utilisation (aspects généraux)
- > Un guide thématique
- > Un guide d'utilisation (descriptif de chaque outil proposé)
- > Un jeu CAP 2030
- > Un jeu de l'oie sur le changement climatique (Euroboros, le serpent qui se mord la queue...) - mode d'emploi
- > 4 planches Euroboros
- > Une farde («Le climat change et nous? jeu de rôle»)
- > Une farde («La Transition Juste ou No Jobs On A Dead Planet»)
- > Un photolangage «Environnement et Inégalités Nord-Sud»
- > Un document «Destination Bolivie»
- > Une clé USB



Cap 2030, avec la boussole des ODD

> Associations 21 - Belgique - 2018

Cap 2030 est un jeu-animation qui familiarise les citoyennes et les citoyens aux 17 objectifs de développement durable de l'Agenda 2030 de l'ONU. Adaptable selon les circonstances et les publics, cet outil simple et souple se décline en plusieurs scénarios : version stand (courte, pour tout public), Cap priorité (animation de 2h avec des variantes ludiques selon les publics), Cap gouvernement (cycle plus long pour plusieurs tranches horaires ou une journée).

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre de renforcer les capacités des citoyennes et citoyens en se basant sur la pédagogie d'éducation populaire et en partant de ce que les personnes connaissent, sont, font ou envisagent de faire, de ce qu'elles expriment sur leurs réalités quotidiennes
- > Viser l'appropriation par des citoyennes et citoyens de l'outil d'analyse que constituent les ODD, par exemple, pour examiner un projet au regard de chaque ODD
- > Permettre une analyse critique des intitulés et contenus des ODD, par exemple, la croissance économique sur une planète aux ressources limitées
- > Contribuer à une dynamique mondiale en valorisant les actions réalisées, par exemple, des bonnes pratiques pouvant être adoptées ailleurs, revendications concrètes sur base de l'expérience de terrain à transmettre aux responsables politiques, etc.

CONTENU

- > Un manuel
- > 18 cartes
- > 3 dés
- > 6 pions

alimentation, écologie, écocitoyenneté, genre, justice, changement climatique, consommation, inégalités, croissance économique, énergie, eau, éducation, santé, souveraineté alimentaire, pauvreté, dialogue, démarche, politique, action collective, citoyen, Belgique, développement durable, objectifs, professionnel, adulte, adolescent, animation, jeu



Terrabilis : le monde de demain se joue avec vous

> Sly Frog Games - France - 2017

Le Développement Durable touche tous les acteurs et secteurs d'activité et concerne autant la façon de mener ces activités que les activités elles-mêmes. Le jeu Terrabilis s'adresse aux enseignants, animateurs, formateurs et assistants pédagogiques chargés de mettre en place des actions de sensibilisation. Ce jeu aborde et relie un large panel de notions relatives au Développement Durable. Les joueurs disposent d'argent, d'énergie et de ressources sociales et écologiques pour développer leur pays. Ils doivent faire les bons choix pour ne pas épuiser leurs ressources, Ils sont amenés à installer les infrastructures de leur choix (usines, écoles, hôpitaux, énergies fossile ou renouvelable...). La partie se termine lorsqu'un joueur a installé 10 infrastructures,

Enfants, Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Mettre en place des actions de sensibilisation autour du développement durable
- > Aborder les notions relatives au développement durable
- > Cerner les défis et les enjeux auxquels la société est confrontée
- > Percevoir la notion d'interdépendance, les liens entre les sociétés humaines
- > Adopter des comportements qui tiennent compte des équilibres écologiques et de l'importance d'une solidarité à l'échelle mondiale

CONTENU

- > Un guide d'animation
- > Un livret d'utilisation (règles du jeu)
- > Un plateau de jeu
- > Deux dés
- > Trois jetons noirs en bois, quatre pions de couleur
- > 110 cartes Quiz
- > Quatre cartes Alliance, quatre cartes Mémo
- > 21 cartes Aléas
- > 81 billets de banque
- > 81 cartes Infrastructures
- > 100 pastilles vertes, 100 pastilles roses, 99 pastilles bleues

solidarité, comportement, énergie, empreinte écologique, animation, action, sensibilisation, adulte, adolescents, jeu, histoire, éducation au développement durable, environnement, développement durable



Gestion des déchets

> Lire et Ecrire - Belgique - 2014

Ce fichier d'activités permet de confronter les participants d'une animation à la gestion quotidienne des déchets et de leur faire prendre conscience du sens réel de leur participation dans cette gestion.

Adolescents, Adultes,
Public infra scolarisé

Fichier d'activités

Caution : 20 €

OBJECTIF

> Permettre d'aborder avec un public peu ou pas scolarisé la thématique des déchets dans ses dimensions environnementale, politique, sociale et économique

CONTENU

> Un guide divisé en 8 dossiers

public infrascolarisé, gestion des déchets, activité, animation, adultes, participation, citoyenneté, écocitoyenneté, environnement, société, déchets, développement durable



Optimove Junior

> Empreintes asbl - Belgique - 2013

Optimove Junior est un jeu de société coopératif sur la mobilité urbaine. Destiné à un public d'enfants de 8 à 12 ans, il traite divers thèmes tels que l'environnement, la sécurité routière, la santé et l'aménagement du territoire.

Enfants, Adolescents

Jeu de table

Caution : 30 €

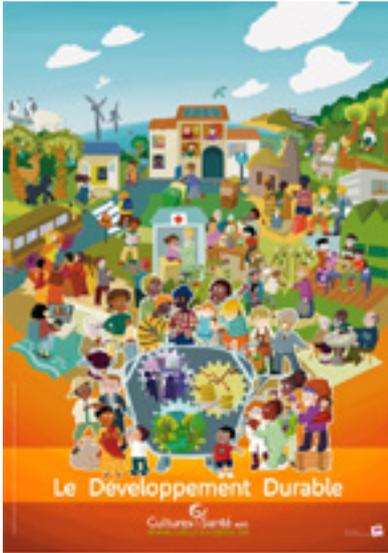
OBJECTIF

- > Sensibiliser les enfants de 8 à 12 ans à l'utilisation de moyens de déplacements alternatifs
- > Conscientiser chacun sur l'impact de ses choix en matière urbaine (notamment en terme d'environnement, de sécurité routière, de santé et d'aménagement du territoire...)
- > Découvrir les caractéristiques spécifiques de chacun des modes de transport en terme de pollution et de vitesse de déplacement
- > Favoriser le travail en groupe, l'esprit d'équipe et la coopération

CONTENU

- > Deux carnets règles du jeu (1 français/1 néerlandais)
- > Un plateau de jeu
- > 36 jetons en bois (18 jetons « objets manquants » et 18 jetons « question »)
- > 11 pions « transports » en bois (3 « piéton », 2 « vélo », 2 « voiture », 2 « bus » et 2 « train »)
- > 2 grands dés
- > Un sablier
- > 8 barrières « travaux en cours »
- > 50 cartes « question »
- > 10 cartes « défi »
- > 30 cartes « ça bouge en ville! »
- > 7 fiches « déplacements »
- > Une échelle de pollution (avec boule verte + support)
- > Un boîtier pour placer les cartes (+ 3 supports séparation)
- > Un livret d'exploitation (français/néerlandais)

adulte, adolescent, jeu, animation, ville santé, pollution, moyen de transport, écologie, écocitoyenneté, sécurité routière, environnement, mobilité, développement durable



Le Développement Durable

> Cultures&Santé - Belgique - 2011

Cet outil vise à sensibiliser au concept du développement durable dans sa globalité. Alors qu'aujourd'hui le développement durable est souvent synonyme de préservation de l'environnement, la volonté de Cultures&Santé est de restituer ce concept dans toutes ses dimensions : sociale, écologique et économique. C'est pourquoi l'affiche qui y est proposée représente une multitude d'éléments participants à l'équilibre entre ces trois dimensions constituant le développement durable.

[Disponible en téléchargement](#)

Adolescents, Adultes, Public infra
scolarisé

Kit

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Susciter une réflexion et faire avancer les représentations concernant le développement durable
- > Sensibiliser au concept du développement durable dans sa globalité en restituant plusieurs de ses fondements :
- > L'équilibre entre les trois piliers : économique, social et écologique
- > Un développement dont l'humain est à la fois le moteur et le bénéficiaire
- > Les différents niveaux d'action où se joue le développement durable et comment il peut se traduire par une multitude d'éléments concrets

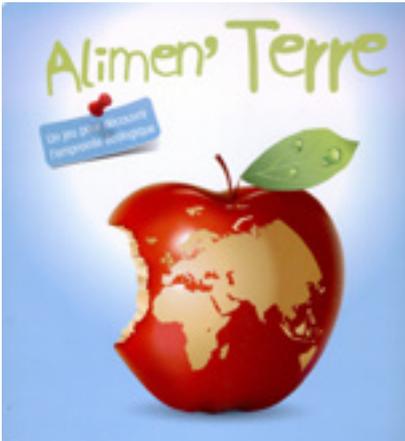
CONTENU

- > 1 affiche DD
- > 1 recueil de paroles
- > 1 manuel d'accompagnement

représentations, sensibiliser, développement durable

Alimen'Terre un jeu pour découvrir l'empreinte écologique

> Empreintes asbl - Belgique - 2011



Alimen'Terre est un jeu de société dont le but est d'amener les participants à composer un menu original (entrée, plat, dessert, boisson) à partir de différents aliments tout en respectant un contexte de repas déterminé mais attention à ne pas dépasser l'empreinte écologique pour la planète.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Seniors

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Identifier les éléments qui influencent l'empreinte écologique
- > Tisser un lien entre les choix alimentaires et leur impact sur l'environnement
- > Modifier les choix alimentaires : choisir des aliments moins polluants, diminuer le gaspillage, etc

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > Un dé (?/!)
- > Un sablier
- > 7 fiches mémo
- > 131 cartes
- > 240 jetons (130 jetons EUR + 110 pions bois)
- > Une règle du jeu (8 p.)

écocitoyenneté, empreinte écologique, modes de vie, pratique alimentaire, consommation, alimentation, écologie, pollution, environnement, développement durable



Nous, on se mouille !

> Iles de Paix - Belgique - 2010

Ce fichier destiné aux élèves de l'enseignement technique et professionnel propose des activités sur les thématiques de l'eau et du développement durable. Les élèves sont amenés à réfléchir aux conditions de vie des populations qui n'ont pas accès à l'eau et de prendre conscience des inégalités nord-sud.

Adolescents

Fichier d'activités

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Faire prendre conscience aux élèves que leur mode de vie a un impact sur la vie de millions de personnes
- > Poser des choix de comportements plus éclairés
- > Favoriser la connaissance des problèmes et l'action
- > Découvrir l'importance de l'eau dans notre vie

CONTENU

- > Un fichier (37 fiches)
- > Un manuel
- > Un CD

modes de vie, conditions de vie, écocitoyenneté, écologie, rapport nordsud, eau, développement durable



Balanza : la planète des équilibres

> Oxfam Magasins du monde et Latitude Junior - Belgique - 2009

Ce jeu de sensibilisation destiné aux enfants (9 à 10 ans) aborde les thèmes de la consommation responsable, du commerce équitable, de la citoyenneté, des déséquilibres mondiaux, etc. Il est à la fois compétitif et coopératif. On y présente des familles de consommateurs, de commerçants et de producteurs, en incarnant une de ses familles, les joueurs doivent essayer de subvenir à leurs besoins les plus vitaux tout en tentant de redresser l'équilibre de la balance.

Enfants

Jeu de table

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Sensibiliser les enfants aux déséquilibres mondiaux et aux interdépendances des régions du monde
- > Permettre de susciter la réflexion sur la problématique des échanges commerciaux traditionnels et l'alternative qu'est le commerce équitable
- > Montrer l'importance des choix que nous posons et des leviers d'action possibles

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > 6 fiches « familles »
- > 130 cartes (choix, événement, déplacement)
- > 80 dominos en bois
- > Une balance
- > 35 graines
- > Un carnet pédagogique
- > Un feuillet « partenaires »
- > Une règle du jeu
- > 6 grands pions tronqués
- > 30 petits cubes(couleurs)

enfant, souveraineté alimentaire, écologie, modes de vie, rapport nordsud, écocitoyenneté, citoyenneté, commerce équitable, consommation, développement durable



Copyright Abeilles Éditions 2008

Écologis

> Abeilles éditions - France - 2008

Ce jeu destiné aux enfants (à partir de 5 ans) propose des cartes de questions-réponses autour de l'écologie et du développement durable.

Enfants, Parents

Jeu de cartes

Caution : 10 €

OBJECTIF

> Sensibiliser les enfants et les parents sur des petits gestes simples écocitoyens

CONTENU

> 45 cartes



L'électricité

> Cultures&Santé - Belgique - 2008

Ce support d'animation vise à informer sur les conséquences de la production d'électricité sur l'environnement. Il fournit des «trucs et astuces» qui permettent à chacun de réduire sa consommation domestique

d'électricité et donc d'agir dans une perspective éco-responsable.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Public infra scolarisé

Panneau/Affiche

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Informer et sensibiliser aux effets polluants de la production d'électricité
- > Fournir des trucs et astuces permettant de diminuer sa consommation domestique d'électricité

CONTENU

- > 1 panneau d'animation
- > 28 vignettes « illustration »
- > 1 manuel d'utilisation

électricité consommation, production, pollution, sensibiliser, information, animation, développement durable



Triologie, la science du tri

> Cultures&Santé - Belgique - 2008

Jeu de société permettant d'aborder les règles du tri des déchets afin d'encourager l'acquisition des connaissances sur le tri des déchets de manière ludique et ainsi promouvoir des gestes éco-responsables. Les fiches qui accompagnent le jeu fournissent des informations complémentaires sur le développement durable et inscrire le tri des déchets dans une dimension globale.

[Disponible en téléchargement](#)

Enfants, Adolescents, Adultes,
Public infra scolarisé

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Encourager l'acquisition des connaissances sur le tri des déchets de manière ludique et ainsi promouvoir des gestes éco-responsables
- > Inscrire le tri des déchets dans une dimension globale

CONTENU

- > 6 caches en carton
- > 18 planches d'illustrations « scènes de vie »
- > 6 cartes « environnement dégradé »
- > 36 pièces de puzzle « environnement préservé »
- > 8 fiches infos
- > 1 sablier
- > 1 dé
- > 120 pastilles en bois
- > 1 évaluation du jeu

citoyenneté, déchets, tri, écocitoyenneté, développement durable, environnement, écologie



Le jeu de l'eau

> FRAPNA - France - 2007

Cet outil destiné aux enfants (à partir de 6 ans) propose trois modules de jeu (un jeu de l'oie, un jeu de l'oie agrémenté de questions et un jeu coopératif) sur la thématique de l'eau. Il offre aussi des pistes d'approfondissement, des idées d'activités et des adresses pour en savoir plus sur l'eau.

Enfants

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Faire découvrir l'eau, son cycle et l'intérêt de la protéger
- > Favoriser la compréhension des impacts de certains gestes vis-à-vis de l'eau

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > Un livret d'accompagnement
- > 4 pages A4 règles du jeu
- > 6 pions
- > 1 dé
- > 9 jetons polluants
- > 9 pièces de puzzle
- > 96 cartes

animation, modes de vie, environnement, écocitoyenneté, écologie, écosystème, pollution, eau, développement durable



Souveraineté alimentaire

> CNCD - Belgique - 2007

Ce kit offre des repères conceptuels et des pistes didactiques liés à la problématique de la souveraineté alimentaire. Il propose un jeu de l'oie avec des questions-réponses sur la mondialisation, les rapports nord/sud, le développement durable et la solidarité.

Adolescents, Adultes

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

> Sensibiliser jeunes et moins jeunes au concept de souveraineté alimentaire, aux inégalités Nord-Sud et à l'ampleur de l'insécurité alimentaire dans le monde

CONTENU

- > 2 DVD
- > 60 questions/réponses (+ 5 pions)
- > 6 affiches « Je cultive donc j'ai faim »
- > Un jeu de l'oie (+ 4 autres jeux)
- > Un dé
- > Une brochure « Demain le monde »
- > Un dossier pédagogique

animation, environnement, sécurité alimentaire, souveraineté alimentaire, rapport nordsud, solidarité, commerce équitable, mondialisation, alimentation, développement durable



Optimove

> Empreintes asbl - Belgique - 2007

Cet outil propose un plateau de jeu à grande échelle représentant une ville fictive dans laquelle les participants peuvent utiliser les moyens de transport de leur choix tout en se déplaçant le plus efficacement possible, en toute sécurité et en laissant l'empreinte écologique la plus faible. Il propose aussi un portefeuille de lectures offrant des repères quant aux thèmes abordés (la mobilité, l'environnement et la sécurité routière).

Version géante

Adolescents, Adultes

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Conscientiser chacun sur l'impact de ses choix en matière de mobilité urbaine
- > Susciter le débat sur ce sujet

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > 30 lieux
- > 21 pions de couleurs différentes
- > 103 cartes « question »
- > 30 cartes « mystère »
- > 7 fiches « déplacement et émissions de CO2 »
- > 210 cartes « transports » (30 cartes bus, 30 cartes voiture, 30 cartes vélo, 30 cartes piéton, 30 cartes scooter, 30 cartes RER, 30 cartes rollers)
- > 135 billes de CO2
- > Un tube transparent
- > 2 dés
- > Un bloc central
- > Un portefeuille de lectures
- > Un feuillet « règles du jeu »

adulte, adolescent, animation, ville, pollution, moyen de transport, écologie, écocitoyenneté, sécurité routière, environnement, mobilité, empreinte écologique, développement durable



À l'école des p'tits déj' du monde

> Oxfam - Belgique - 2005

Ce fichier offre une série de cahiers pédagogiques et pratiques pour l'enseignant désireux de mettre sur pied des petits-déjeuners équitables avec ses élèves (10 à 12 ans). Il propose aussi des jeux autour du commerce équitable.

Enfants

Fichier d'activités

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Sensibiliser les élèves aux idées du commerce équitable, à la citoyenneté et à la solidarité
- > Construire des apprentissages autour d'un projet concret

CONTENU

- > Un cahier de l'enseignant
- > Une brochure « Oxfam-Made in dignity »
- > 3 cahiers
- > 20 photos A4 + 1 récapitulatif
- > Un feuillet jeux
- > Un A4 « liste type de produits pour un p'tit déj' du monde »

consommation, projet collectif, souveraineté alimentaire, enfant, école, alimentation, rapport nordsud, solidarité, citoyenneté, commerce équitable, développement durable



Le développement durable expliqué aux enfants

> éditions de la Chambre de Commerce et d'Industrie & éditions Luc Pire - Belgique - 2004

Ce fichier offre des repères sur des concepts liés au développement durable ainsi que des activités autour de 7 grands points allant de l'empreinte écologique au progrès scientifique en passant par l'alimentation et la santé.

Enfants, Adolescents

Fichier d'activités

Caution : 10 €

OBJECTIF

> Sensibiliser les élèves au développement durable

CONTENU

> Un manuel
> 11 fiches d'activités

enfant, école, écosystème, écocitoyenneté, empreinte écologique, santé, alimentation, écologie, développement durable



DIVERSITÉ & REPRÉSENTATIONS





Feelings Malvoyance : en parler autrement

> Act In Games - Belgique - 2022

Cet outil ludique permet d'accompagner toutes les personnes ressources qui veulent parler de la déficience visuelle. Dans ce jeu coopératif, exprimez votre émotion face à une situation autour de la déficience visuelle dans la vie quotidienne. Devinez ensuite ce qu'ont ressenti les autres parmi la palette des émotions disponibles. Au terme des 8 situations de la partie, découvrez le degré d'empathie qui vous lie et discutez de vos connaissances sur le sujet !

Enfants, Adolescents,
Adultes, Professionnels

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Mettre en avant la réalité de vie des personnes aveugles et malvoyantes
- > Interroger sur les possibilités d'adaptations et d'accessibilité
- > Exposer les stéréotypes liés à la malvoyance et à la cécité

CONTENU

- > Un livret d'accompagnement
- > Un plateau de jeu
- > Un pion
- > 100 cartes Situations
- > 48 cartes Vote
- > 18 cartes Emotion
- > 10 cartes Déficience visuelle

jeu de table, animation, adolescent, adulte, professionnel, malvoyance, compétence psychosociale, sensibilisation, participation, bien être, débat, prise de conscience, représentation, émotion, déficience visuelle



Le logement : Entre espaces et cultures

> Cultures&Santé - Belgique - 2021

Cet outil propose d'explorer, en animation collective, les diverses formes de logement en Belgique et leur affectation (privée ou sociale) ainsi que les façons multiples d'investir son propre logement.

Les pistes d'animations abordent des facettes variées et interrogent « l'habiter ». Quelles sont les différentes fonctions d'un logement ? Comment les espaces sont-ils partagés, répartis et délimités ? Comment est définie l'intimité au sein de l'habitation ? Quelle part lui est dévolue ? Quelle place réserve-t-on à l'accueil, à l'invité·e, à l'extérieur ?

[Disponible en téléchargement](#)

Professionnels

Carnet, Imagier

Caution : 30€

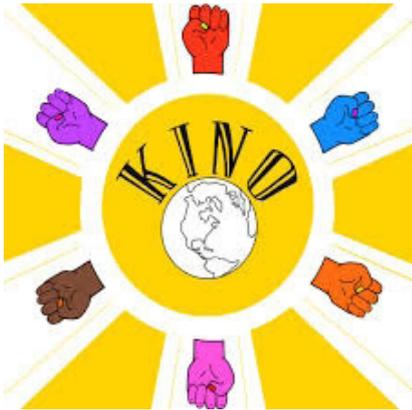
OBJECTIF

- > Enrichir ses représentations du logement et des manières de l'investir ici et ailleurs
- > S'exprimer sur une thématique universelle qui révèle chez chacun et chacune des particularités
- > Réfléchir sur les fonctions que peut remplir le logement et explorer diverses formes qu'il peut prendre à travers les cultures et les habitats.

CONTENU

- > Un carnet pédagogique en format A5 (32 pages)
- > 10 cartes parole
- > 8 cartes émotion
- > 15 photos logements et cuisines

logement, identité, culture, habitat



Kino : jeu de cartes (K : contre les discriminations/ I : intercommunautaires/ N : normaliser les différences/ O : ouverture d'esprit)

> Entreprise Kino - Belgique - 2021

Quoi de mieux qu'un jeu de société combattant les discriminations en cette période difficile ? Nous savons tous que les discriminations prennent de plus en plus d'ampleur dans notre société et créent des frontières dans celle-ci produisant l'exclusion sociale sur des critères tels que l'origine, la religion, le genre... Cet outil permet de sensibiliser à ces discriminations présentes aux 4 coins du monde ».

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre les échanges autour des discriminations présentes dans notre société
- > Permettre de sensibiliser à ces discriminations présentes aux 4 coins du monde en donnant un exemple de celles-ci et en proposant une solution pour les combattre

CONTENU

- > 36 cartes
- > Une règle du jeu

monde, société, harcèlement scolaire, harcèlement, homophobie, sexisme, racisme, différence, discrimination, adulte, adolescent, enfant, animation, jeu de cartes



KROIROUPA : un jeu pédagogique qui vous dit tout (ou presque) sur les religions et la laïcité

> CCLJ David Susskind - Belgique - 2020

Kroiroupa est un outil ludique qui permet à chacun de se retrouver dans la découverte des religions et la compréhension du principe de laïcité. C'est un jeu qui rassemble au lieu de diviser, il aborde les religions les plus représentées en Belgique : le christianisme, l'islam et le judaïsme mais aussi le bouddhisme, l'hindouisme et le sikhisme. Sans oublier d'expliquer le principe de laïcité, l'athéisme et l'agnosticisme.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Professionnels

Kit

Caution : 30 €

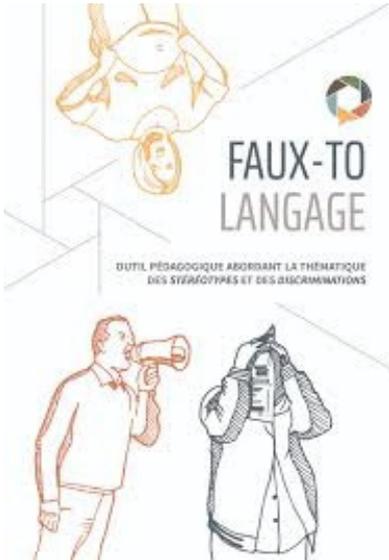
OBJECTIF

- > Découvrir les religions les plus représentées en Belgique, mieux comprendre la laïcité, l'athéisme et l'agnosticisme
- > Encourager le développement d'une pensée propre, d'un discernement éthique et le questionnement philosophique
- > Eduquer au respect de la personnalité et des convictions de chacun
- > Déconstruire les stéréotypes et les préjugés liés aux croyances et convictions
- > Promouvoir la confiance en soi et le développement de la personnalité
- > Tisser du lien social
- > Favoriser l'acceptation de l'autre avec ses différences
- > Renforcer la curiosité de l'élève
- > Accroître l'écoute et l'expression
- > Stimuler l'apprentissage ludique et coopératif

CONTENU

- > Un carnet pédagogique
- > Une grande carte représentant Kroiroupa, un corbeau
- > Une grande carte représentant le groupe de joueurs
- > 72 cartes
- > 30 jetons

islam, christianisme, vivre ensemble, coopération, apprentissage, expression, écoute, curiosité, différence, l'autre, acceptation, lien social, personnalité, confiance, croyance, préjugés, stéréotypes, déconstruire, convictions, respect, agnosticisme, athéisme, laïcité, Belgique, religion, citoyenneté, école, professionnels, enseignant, adulte, adolescent, enfant, animation, jeu



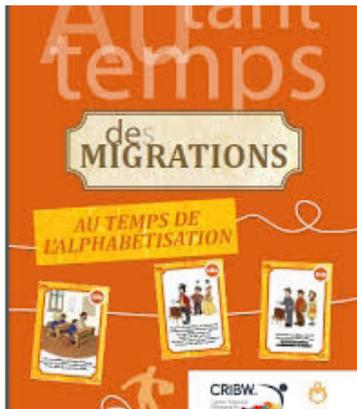
Faux-To Langage

> Infor Femmes Liège Planning Familial - Belgique - 2019

Faux-To langage est un outil ayant pour but d'aborder les stéréotypes dans une perspective globale en prenant en compte les dimensions de genre, sociales, physiques, ethniques, culturelles et religieuses. L'objectif est de créer un environnement de respect, d'équité et légitimant les différences, notamment en prenant conscience de ses propres préjugés.

<p>Enfants, Adolescents, Public infra scolarisé</p>	<p>Imagier</p>	<p>Caution : 20 €</p>
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > Aborder les problématiques liées aux stéréotypes ou aux discriminations > Permettre l'expression collective, la confrontation des points de vue et tendre ainsi vers plus de respect > Proposer des pistes de réflexions et de discussions > Donner la parole aux personnes ne maîtrisant pas la langue française 		<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > Un manuel > 54 photos > 54 cartes témoignages

interculturalité, compétences psychosociales, échange, respect, culture, genre, expression collective, discussion, réflexion, discrimination, stéréotype, outil pédagogique, adulte, adolescent, animation, imagier



Au temps de l'alphabétisation

> CRIBW asbl - Belgique - 2018

De manière ludique et coopérative, les participants sont amenés à remettre par ordre chronologique les différents événements proposés sur chaque carte afin de reconstituer une ligne du temps. Cette extension du jeu « Au temps des migrations » se compose d'un livret explicatif et de 11 cartes recto-verso de couleur orange correspondant à 11 événements. Le livret situe chaque événement dans son contexte général et offre des pistes d'exploitation pédagogique. Cette extension se joue avec les cartes du jeu de base « Au temps des migrations » dont au minimum les cartes 1964, 1965, 1974, 2006 et 2014.

Adultes	Kit	Caution : 20 €
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > Découvrir les liens forts entre l'histoire de l'alphabétisation et celle de l'immigration en Belgique francophone > Faire apparaître des correspondances entre la scolarisation, l'alphabétisation et l'acquisition du droit de vote > Mettre en avant des initiatives citoyennes à la source de changements sociaux et de décisions politiques 	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > Un livret > 11 cartes illustrées 	

histoire, adolescent, droit de vote, chômage, crise économique, éducation permanente, scolarisation, Belgique, immigration, animation, adulte, alphabétisation



En exil

> Fedasil - Belgique - 2018

Outil d'apprentissage destiné aux élèves du premier degré qui aborde, à travers un film d'animation et des exercices, des questions-clés liées à l'exil et au parcours d'un demandeur d'asile en Belgique. Il peut être utilisé pour préparer une visite dans un centre d'accueil ou comme instrument pour appréhender en classe la thématique des réfugiés et des migrants.

Adolescents, Professionnels

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Aborder les questions liées à la migration, aux réfugiés, à l'asile
- > Aborder la différence entre demandeur d'asile, migrant et réfugié
- > Conscientiser sur le parcours suivi par les personnes en exil et leurs difficultés, de leur propre pays au déroulement de la vie en centre d'accueil jusqu'à la fin de la procédure d'asile

CONTENU

- > Un dossier d'accompagnement (22 pages)
- > Un dossier d'exploration (18 pages)
- > Une clé USB intégrant un court-métrage

pauvreté, danger, guerre, conflit, protection, sécurité, réfugié, demandeur d'asile, centre d'accueil, apprentissage, demande d'asile, jeunes, enseignement, asile, exil, migration, migrant, professionnels, animation



Dîner en famille

> Crilux - Belgique - 2017

Ce jeu de société vise la déconstruction et la critique des préjugés et stéréotypes à caractère raciste. Il se compose de questions à la fois théoriques et ludiques, de défis collectifs et d'incidences, pour permettre aux joueurs de prendre du recul face à ces idées reçues.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Permettre de déconstruire les préjugés et stéréotypes à caractère raciste
- > Permettre de prendre du recul face aux idées reçues sur les migrations

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > 8 pions
- > 50 morceaux de citron de un point
- > 20 morceaux de citron de cinq points
- > 59 cartes « vrai ou faux »
- > 69 cartes « questions à choix multiples »
- > 48 cartes « origines et différences culturelles »
- > 69 cartes « pays et événements »
- > 18 cartes « défis collectifs »
- > 34 cartes « incidences »
- > 30 bandelettes « bon appétit-plusieurs langues »
- > Un manuel (36 p.)
- > 2 A4 « règles du jeu »

préjugé, représentations sociales, identité, discrimination, étranger, migrant, réflexion, interculturalité, migration, sensibilisation, information, racisme, stéréotype, adulte, adolescent, animation, jeu

Penser avec les migrants



**Penser
avec les
migrants**

> Cultures&Santé - Belgique - 2017

Outil d'animation réalisé à partir des quatre livres nés d'ateliers d'écriture, qui se sont déroulés à Cultures&Santé, et qui ont permis à des personnes ayant vécu l'exil de se raconter. Leurs histoires et leurs récits ont fourni une matière riche et inspirante à l'élaboration d'un parcours d'animations pour faire évoluer de manière ludique et créative, nos représentations par rapport à l'exil, aux migrants, à l'accueil de ceux-ci, aux identités et au vivre-ensemble. Le kit propose également différents supports auxquels ce cahier d'animation fait référence.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Professionnels

Fichier d'activités, Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

> Enrichir et faire évoluer les représentations par rapport à l'exil, aux migrants, à l'accueil de ceux-ci, aux identités et au vivre-ensemble

CONTENU

- > Le cahier d'animation « Penser avec les migrants » (24 pages);
- > Des extraits de textes;
- > Le « Cahier de doléances - Adresse aux décideurs »;
- > Le cahier « Récit d'écrits »;
- > Le cahier « L'action pour la santé en contexte multiculturel »;
- > Le carnet de témoignages « Francosphère - Voyage à la rencontre du français »;
- > Les 4 livres issus de l'atelier d'écriture.

professionnels, adulte, migration, stéréotype, représentations sociales, altérité, vivre ensemble, identité, accueil, migrant, exil



3, 2, 1... Partez ? Questionnons notre société de compétition

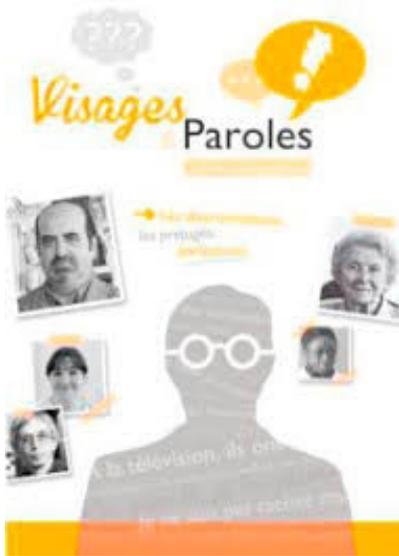
> Cultures&Santé - Belgique - 2017

Ce carnet d'animation et de réflexion permet d'aborder le thème de la compétition dans un groupe et de la mettre en lien avec les inégalités existantes dans notre société. Par des mises en situation qui activent (ou non) des mécanismes de compétition, les participant·es sont amené·es à exprimer leur ressenti et à réfléchir aux impacts de la compétition à un niveau individuel et à celui d'un groupe, jusqu'à une échelle plus globale, celle de la société et du contexte d'inégalités dans lequel la compétition s'inscrit.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Professionnels	Carnet	Caution : 20 €
OBJECTIF	CONTENU	
<ul style="list-style-type: none"> > Comprendre les mécanismes de la compétition > Identifier les contextes et les enjeux inhérents aux situations de compétition > Appréhender les différents ressentis face à la compétition > Percevoir les effets de la compétition > Identifier les liens entre société de compétition, reproduction sociale et inégalités sociales > Obtenir des clés pour agir sur sa posture professionnelle et créer des dynamiques coopératives lors d'animations de groupes 	<ul style="list-style-type: none"> > Un carnet avec volets dépliables > 8 documents à télécharger 	

société, inégalités sociales de santé, formation, reproduction sociale, cohésion sociale, méthodologie, animation, coopération, inégalités sociales, compétition



Visages et paroles (nouvelle édition)

> Ligue des Droits de l'Homme - Belgique - 2017

Ce photo expression permet d'informer et de nourrir la réflexion sur le thème du racisme et des discriminations. Il sensibilise les participants aux représentations, aux stéréotypes, aux préjugés et à leur manière de voir et de catégoriser le monde.

Adolescents, Adultes

Imagier

Caution : 20 €

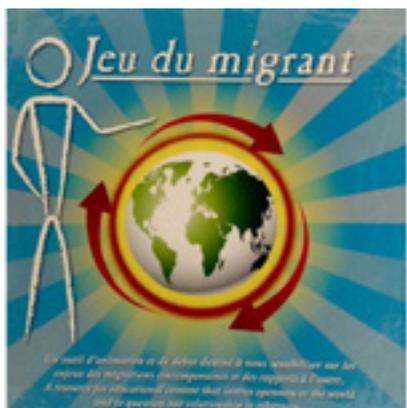
OBJECTIF

- > Aborder le sujet des préjugés et des stéréotypes
- > Prendre conscience de ses propres représentations, les confronter aux autres pour éventuellement les remettre en question

CONTENU

- > 30 photos
- > 30 récits correspondants aux photos
- > Une fiche conseil
- > 8 fiches d'activités
- > Une fiche des correspondances (visages)
- > Un manuel d'utilisation

diversité, racisme, croyance, stéréotype, groupe, préjugés, discrimination, adulte, animation, identité, citoyenneté



Jeu du migrant

> BK- Cemis, éditions Vintchore - Belgique - 2016

Ce jeu est une ressource pédagogique destinée à fournir à un large public des questions et défis clés relatifs aux migrations humaines. Il présente les principales scènes de vie auxquelles les migrants sont confrontés. Il invite aussi à découvrir d'une manière différente les coulisses et les soubresauts de l'exil, à approcher la réalité du déracinement, sa solitude mais aussi vivre de l'intérieur les motivations, aspirations et incertitudes des migrations. Ce jeu est accessible dès 6 ans et est disponible en 3 langues (français, néerlandais, anglais).

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de table

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Questionner le regard que nous portons sur les migrants et notre rapport singulier avec l'Altérité
- > Permettre de mieux appréhender les différentes causes qui jettent des milliers de personnes sur les routes, le grand nombre de situations difficiles ou dangereuses qu'elles sont amenées à vivre, la complexité des interactions entre les lieux de départ et d'installation des migrants

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > Un dé
- > 6 pions
- > Une règle du jeu
- > 69 cartes

professionnels, adulte, adolescent, animation, altérité, immigration, jeu, migration, migrant



STOP au gaspillage de potentiels

> Miroir Vagabond - Belgique - 2016

Vous trouverez ici 83 témoignages de potentiels humains gaspillés, ils constituent le point de départ de la campagne de sensibilisation de 2016 du Miroir Vagabond. Ces récits sont autant d'outils de lutte contre cet énorme gaspillage dénoncé en 2015 par l'asbl. Ces paroles de femmes et d'hommes sont en lien avec l'emploi, d'autres avec l'éducation, la migration, l'identité ou les parcours de vie en général. Vous trouverez également deux fiches pédagogiques proposant deux animations à mettre en place avec vos équipes, vos partenaires mais aussi avec les populations.

Adolescents, Adultes, Public infra scolarisé, Professionnels	Imagier	Caution : 20 €
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > Permettre de prendre conscience du gaspillage de potentiels > Permettre de lutter contre le gaspillage de potentiels et ainsi tendre vers une société plus collective et plus participative > Permettre de réfléchir à des alternatives concrètes pour une société plus juste au profit de tout le monde 	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > 84 cartes « témoignages » > 2 cartes infos > 2 cartes « fiches pédagogiques » > 6 cartes (noir et blanc) 	

représentations, migrant, témoignage, parcours de vie, société, animation, identité, migration, éducation, emploi, homme, femme, sensibilisation, récit, adulte



8 animations sur les stéréotypes, les préjugés et les discriminations : en découvrir avec les préjugés

> Equipes Populaires - Belgique - 2016

Les hommes ceci, les femmes cela, les latins aiment faire la fête et les nordiques sont efficaces : nous sommes tous imprégnés de stéréotypes, ils sont même nécessaires car ce sont des raccourcis qui nous permettent de nous représenter le monde. Mais le sentier est étroit et le stéréotype peut nous faire basculer dans le préjugé qui conduit tout droit à la discrimination. Ce cahier d'animation propose des fiches pédagogiques et les outils nécessaires pour réaliser des animations autour de cette thématique.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Fichier d'activités

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > S'approprier des concepts, le repérage et le décodage des stéréotypes, préjugés et discriminations à l'œuvre dans la société, dans des domaines concrets tels que l'emploi, le logement, la publicité ou la perception de l'immigration
- > Désamorcer par l'expression et l'échange, des mécanismes qui peuvent conduire chacun de nous à émettre des préjugés

CONTENU

- > Un CD Rom
- > Une revue « Contrastes »
- > 8 fardes animations contenant chacune plusieurs annexes

publicité, genre, emploi, immigration, migrant, groupe, adulte, adolescent, discrimination, préjugé, stéréotype, animation



Le petit caillou : regards croisés sur la vieillesse et l'immigration

> Centre Vidéo de Bruxelles - Belgique - 2016

Comment vieillit-on dans son pays d'accueil lorsque l'on est migrant ? Songe-t-on au retour dans son pays d'origine ou reste-t-on près de ses enfants et de son réseau social construit année après année ? Ce documentaire propose des témoignages de personnes âgées issues de l'immigration et plus particulièrement des femmes, afin de connaître leurs réalités, leurs besoins et leurs rêves pour une vieillesse heureuse et un suivi adéquat de leurs soins de santé.

Adultes, Seniors

DVD

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Prendre conscience des réalités, des besoins et des rêves des personnes issues de l'immigration pour une vieillesse heureuse et un suivi adéquat de leurs soins de santé en Belgique
- > Permettre le débat autour du vieillissement dans le pays d'accueil
- > Permettre le débat autour de la question du retour dans son pays d'origine ou non à l'âge de la retraite

CONTENU

- > Un DVD (40 minutes)

DVD, soins de santé, soins, besoins, femmes, Belgique, retraite, pays d'accueil, origines, réseau social, vieillissement, immigration, adulte, animation



Les messagers de l'alpha

> Cultures&Santé - Belgique - 2016

Kit pédagogique qui vise, à travers une dynamique ludique et participative, à sensibiliser à l'analphabétisme, à ses causes et à l'alphabétisation. Il a été imaginé pour permettre à des adultes en apprentissage de lecture et d'écriture de témoigner de leurs difficultés à trouver leur place dans une société où l'écrit est omniprésent. Il s'est construit au départ de l'idée originale du groupe Y'a pas d'âge, un groupe formé d'(anciens) apprenant·es dans le cadre des projets de sensibilisation menés par l'asbl Lire et Écrire Namur.

[Disponible en téléchargement](#)

Enfants, Adolescents, Adultes, Professionnels	Kit	Caution : 30 €
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > Sensibiliser à la question de l'analphabétisme et de l'alphabétisation à travers la création d'un espace ludique et d'échanges, de réflexion et de mise en situation > Permettre à des apprenants (ou à d'anciens apprenants) de devenir des co-animateurs de l'outil de sensibilisation, de pouvoir témoigner de leur vécu et de renforcer leurs ressources et capacités > Soutenir les formateurs ou relais en alphabétisation à la mise en place d'un projet de sensibilisation à l'analphabétisme et à l'alphabétisation dans les écoles 	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > 6 îlots > 6 éventails > 18 cartes > Un support pour l'animateur > Un dé > Un sablier > Un guide d'utilisation du jeu > Un manuel pour le formateur 	

expression, langue, école, adulte, compétences psychosociales, citoyenneté, sensibiliser, alphabétisation, jeu, animation



l'M[age] : Les générations en questions

> Cultures&Santé - Belgique - 2015

Fruit d'une collaboration entre Enéo - Mouvement social des aînés et Cultures&Santé, cet outil d'animation permet de croiser les regards de différentes générations et d'enrichir les représentations qu'elles ont les unes des autres à partir de 97 cartes et autour de 19 thématiques.

[Disponible en téléchargement](#)

Enfants, Adolescents, Adultes,
Seniors

Fichier d'activités

Caution : 30 €

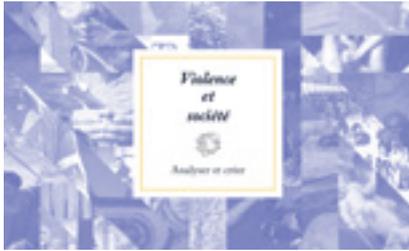
OBJECTIF

> Croiser les regards de différentes générations sur une série de sujets et enrichir les représentations qu'elles ont les unes des autres

CONTENU

- > Un guide de l'animateur
- > 66 cartes « Réflexion » (dont une vierge)
- > 26 cartes « Action » (dont une vierge)
- > 2 cartes « Joker »
- > 3 cartes « La beauté au fil du temps »
- > Un tableau des thématiques (en téléchargement)

dialogue, représentations sociales, expression, relation intergénérationnelle



Violence et société : Analyser et créer

> Cultures&Santé - Belgique - 2015

Kit d'animation qui vise à créer un espace collectif de réflexion et de création artistique sur la question de la violence existant au sein de notre société et produite par celle-ci. Cet outil propose de traiter la question à travers trois volets : l'expression et l'analyse des différentes formes de violence, l'expression des émotions ressenties face à des actes de violence, et enfin, l'expression artistique au départ de ce thème.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes	Kit	Caution : 30 €
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > S'exprimer sur le thème de la violence sociétale > Construire des éléments de compréhension de la violence sociétale en prenant du recul par rapport à ses manifestations > Identifier des leviers pour la combattre 	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > Un manuel d'animation > 4 reproductions d'oeuvres des Musées royaux des Beaux-arts de Belgique ? > 9 reproductions d'oeuvres réalisées par les participants du groupe du QUEF > ? ? 9 fiches descriptives des oeuvres réalisées par les participants du groupe du QUEF 	

éducation permanente, création, expression artistique, expression, société, violence



Özge | Un documentaire qui donne la parole aux femmes turques sur leur immigration
2015 - 55 minutes - animation

un film de FÉLIX CHÉLON et YILMAZ ÖZBİLEK

Özge et sa petite Anatolie : un documentaire qui donne la parole aux femmes sur leur immigration

> Média Animation - Belgique - 2015

Ce projet mené à l'initiative de Média Animation asbl s'inscrit dans le cadre de la commémoration des 50 ans des accords bilatéraux belgo-marocains et belgo-turcs. Les témoins nous plongent dans leur passé et interpellent la réalité plurielle de la jeunesse actuelle dont les parents sont nés et ont étudié en Belgique.

Adultes

DVD

Caution : 10 €

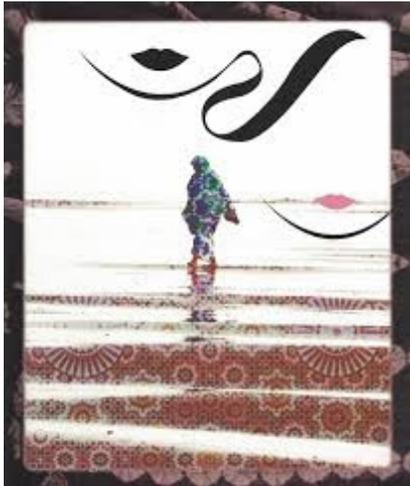
OBJECTIF

- > Échanger autour de l'immigration des femmes turques
- > Informer sur leur vécu, leurs coutumes, leur vie en Belgique, leurs difficultés d'adaptation, etc

CONTENU

- > Un DVD (55 minutes)

difficulté, langue, génération, Belgique, coutume, échange, Turquie, immigration, histoire, femme



Là-bas d'ici

> Interstices asbl - Belgique - 2014

« Là - bas d'ici » est un projet pédagogique mené dans le cadre des 50 ans de présence féminine marocaine en Belgique. Ce coffret est une invitation au voyage et à la curiosité qui tous deux alimentent l'esprit critique et donnent un point d'appui aux désirs de changement. Ce projet est adressé aux jeunes de 10 à 18 ans en milieu scolaire, ceux issus de l'immigration marocaine, leurs condisciples belges et d'autres nationalités. Il est aussi adressé aux adultes susceptibles de les encadrer et à ceux qui fréquentent les associations d'éducation permanente et d'alphabétisation.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Fichier d'activités

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Aborder l'immigration marocaine en Belgique
- > Aborder le parcours féminin de la migration
- > Construire la relation et le dialogue interculturel
- > Rendre visible le parcours de ces femmes
- > Rendre plus accessible un ensemble d'informations et de connaissances en vue de favoriser le dialogue interculturel
- > Soutenir l'émancipation des jeunes issus de l'immigration

CONTENU

- > Un livret informatif (47 pages)
- > Un DVD
- > Un feuillet A5 infos
- > 7 fiches d'animation

associations, école, émancipation, transmission, accords bilatéraux, mort, double nationalité, analphabétisme, virginité, sexe, inceste, amour, tabous, intergénérationnel, femme, homme, histoire, Maroc, Belgique, immigration, adulte, adolescent, animation, outil



Décortiquons-nous ! Modes corporelles d'ici et d'ailleurs

> Cultures&Santé - Belgique - 2014

Cet outil d'animation ludique et participatif, invite à créer un espace de réflexion, d'échange, de discussion et de co-construction de savoirs, à propos des normes corporelles. Il entend mettre en lumière le caractère relatif, construit et évolutif des normes liées au corps et à la beauté. L'ensemble des supports et des pistes d'animation proposées permettent de déconstruire les stéréotypes.

[Disponible en téléchargement](#)

Adolescents, Adultes,
Public infra scolarisé

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

> Prendre conscience du caractère relatif, construit et évolutif des normes relatives au corps et à la beauté

CONTENU

- > Un guide d'animation (72 pages)
- > Une clé USB avec documents à projeter Une fiche « Panoptique »
- > 15 cartes pour le jeu « les origines »
- > 5 cartes pour le jeu « les sphères de diffusion »
- > 15 cartes pour le jeu « Devine quoi... »

altérité, interculturalité, communication interculturelle, communication, mode de vie, habit, culture, représentations sociales, identité, discrimination, stéréotype, normes sociales, corps



Handicap, Toi-même !

> Le Potelier asbl - Belgique - 2014

Cette mallette est destinée à l'animation de groupe en milieu scolaire ou associatif. Elle est conçue comme un outil de facilitation pour l'animation à la sensibilisation à la différence et à l'égalité des chances d'une part, et d'autre part, elle cherche à favoriser la prise de conscience et la compréhension des participants quant au thème de l'handicap et du vécu des personnes handicapées.

Enfants, Adolescents, Adultes, Parents	Kit	Caution : 30 €
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > Sensibiliser les jeunes au monde du handicap > Permettre d'appréhender, de comprendre et de rencontrer les personnes handicapées > Vivre leur réalité, reconnaître leurs sentiments > Accepter leurs différences et apprécier leurs compétences > Susciter la réflexion et ouvrir la discussion concernant le regard que pose la société sur la personne porteuse de handicap ou de maladie mentale > Permettre la déstigmatisation 		<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > Un livret pédagogique > Un DVD > 4 A4 Synthèse module 1, 2, 3 > 12 A5 Règles du jeu de cartes > 26 A4 Fiches historiques > 3 A4 (ressenti sur le film, fiche observateurs)

préjugés, professionnels de santé, altérité, discrimination, respect, égalité, adulte, adolescent, enfant, handicap physique, handicap mental, handicap



Ma ville, mon quartier

> CNAPD - Belgique - 2014

« Ma ville, mon quartier » est un outil pédagogique qui questionne les représentations et interroge les préjugés pour porter un autre regard sur nos villes et nos quartiers. Encourager à penser, encourager à agir, c'est ce que souhaite la CNAPD qui a saisi cet outil pertinent pour interroger les perceptions de la ville par ses habitants : ses attraits, ses difficultés, ses problèmes. Principalement orienté sur Bruxelles mais pas exclusivement, le photolangage proposé ici rassemble des clichés qui sont autant d'instantanés d'une ville contemporaine en profonde recherche d'identités et dont les défis sont à la mesure du cosmopolitisme qui l'anime. Les photos proviennent en grande partie de Maisons de jeunes et de particuliers qui ont répondu à un appel à contribution.

Adolescents, Adultes

Imagier

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Permettre de déconstruire les discours simplistes sur l'intégration
- > Mettre en perspective les complexités socio-économiques expliquant les difficultés d'intégration et la violence dans certains quartiers
- > Questionner les représentations et interroger les préjugés
- > Permettre de porter un autre regard sur nos villes et nos quartiers

CONTENU

- > Un livret d'informations « ma ville, mon quartier : déconstruire les discours simplistes » (64 p.)
- > Un dossier pédagogique (30 p.)
- > Un feuillet d'informations
- > 5 carnets d'animations (étape 1 à 5)
- > 3 carnets (objectifs, observations, conditions)
- > 74 photos

animation, identité, culture, immigration, intégration, politique, quartier, ville, regard, préjugé, représentation



Tempo'Anim

Une animation sur le temps

> Cultures&Santé - Belgique - 2012

Ce guide d'animation invite à explorer la thématique du temps qui passe sous un angle original et élargi. Les pistes d'animation proposées permettront de questionner les représentations du temps, de s'interroger sur son rapport au temps et le mettre en perspective avec celui des autres. Cette animation peut constituer une porte d'entrée pour aborder de nombreuses thématiques comme le stress, les loisirs, la rentabilité, la technologie, la vitesse de l'information et de la communication mais aussi les liens entre le temps et nos modes de vie, nos comportements individuels et collectifs, notre bien-être.

[Disponible en téléchargement](#)

Adolescents, Adultes

Kit

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Elargir le champ des représentations du temps
- > S'interroger sur son rapport au temps
- > Mettre en lien notre modèle de société et son impact sur notre rapport au temps

CONTENU

- > Un guide d'animation (28 pages)
- > Un carnet de paroles sur le temps



Des habits et nous Le vêtement, vecteur de signes

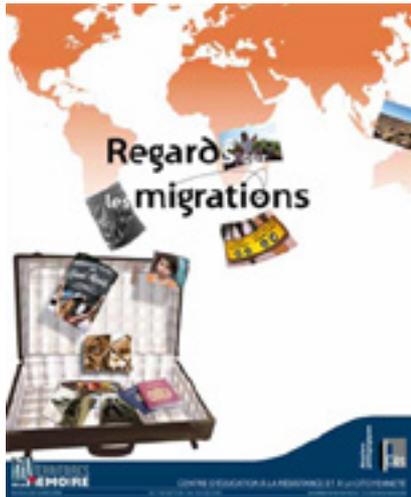
> Cultures&Santé - Belgique - 2012

Cet outil d'animation et de réflexion permet aux participant·es d'analyser les fonctions d'un vêtement et les signes qu'il peut envoyer. Au cours des différentes phases de l'animation, les participant·es se trouvent dans les rôles d'émetteurs et de récepteurs de messages à partir de combinaisons de vêtements. Ces supports ludiques ont été imaginés pour susciter l'échange entre les participant·es, la réflexion et la co-construction de savoirs autour de la communication vestimentaire et de la relativité des messages qu'ils envoient.

[Disponible en téléchargement](#)

Adolescents, Adultes, Public infra scolarisé	Kit	Caution : 30 €
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > Relever les fonctions du vêtement > Prendre conscience de la fonction communicationnelle du vêtement > Prendre conscience de la relativité des signes véhiculés par le vêtement 	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > 3 fiches « identité » vierges > 3 classeurs « vêtements » > 3 supports « modèle » > un manuel > 10 cartes « récit de vie » 	

normes sociales, interculturalité, habit, culture, communication, vêtement, identité, stéréotype, représentations sociales



Regards sur les migrations

> Territoires de la mémoire - Belgique - 2011

Ce dossier pédagogique permet, à travers différentes activités, d'aborder avec une classe ou un groupe les questions liées au phénomène des migrations passées, actuelles et futures ; notamment les préjugés, les stéréotypes et les discriminations.

Adolescents, Adultes

Fichier d'activités

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Élaborer une réflexion critique sur des questions liées au phénomène des migrations passées, actuelles et futures
- > Prendre conscience de ses propres préjugés et stéréotypes ainsi que des conséquences qu'ils peuvent entraîner

CONTENU

- > Un dossier du professeur (27 p.)
- > Un dossier de l'élève (73 p + page de garde, 10 chapitres et 17 activités)
- > Un livret Annexes (27 p.)

adulte, professionnels, animation, démographie, diversité, droits, identité, représentations sociales, citoyenneté, stéréotype, discrimination, interculturalité, immigration, migration



Mobil'Anim Une animation sur les mobilités

> Cultures&Santé - Belgique - 2011

Ce guide d'animation permet d'explorer la thématique de la mobilité sous un angle original et élargi.

Être mobile, c'est se déplacer physiquement mais aussi virtuellement. En élargissant le champ de la mobilité, on évite de catégoriser les individus a priori et on relève la complexité et la relativité de la mobilité de chacun. L'occasion de valoriser des pratiques et de porter un regard positif sur ses propres ressources et sa propre mobilité ; d'en évaluer l'impact sur la vie quotidienne et d'identifier des freins et des moteurs.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Public infra scolarisé

Carnet

Caution : 10 €

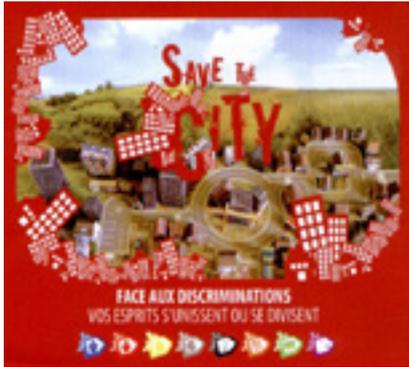
OBJECTIF

- > Elargir le champ des représentations de la mobilité
- > Porter un regard positif sur ses propres ressources, sa propre mobilité et son impact sur la vie quotidienne
- > Identifier la mobilité comme un déterminant de la qualité de vie, ses freins et ses moteurs
- > Déterminer collectivement un levier sur lequel agir en vue d'augmenter la capacité à être mobile

CONTENU

- > Un livret (24 pages)

expression, déterminants de santé, représentations sociales, animation, mobilité



Save the city : Face aux discriminations, vos esprits s'unissent ou se divisent !

> Ligue de l'enseignement du Val d'Oise - France - 2010

Save the City destiné aux enfants et adolescents (8 à 14 ans) est un jeu de société où la coopération est de mise pour lutter contre les discriminations. Le but est de favoriser l'apaisement pour détruire le Mur des Discriminations, symbole de l'incapacité des citoyens à s'entendre et à comprendre l'autre dans sa différence.

Enfants, Adolescents

Jeu de table

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Comprendre les enjeux liés à la discrimination
- > Permettre et favoriser l'émergence d'une participation citoyenne de chacun des jeunes dans le respect de la parole de chacun
- > Favoriser l'engagement citoyen des adolescents

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > Un dé, 1 pion brique, 1 pion tension, 4 pions citoyens, 5 pions joueurs
- > 5 aides de jeu
- > 38 cart'avance
- > 32 cartes frein
- > 10 cartes conflits et conséquences + 10 cartes conflits et conséquences vierges
- > Un dossier pédagogique
- > Une règle du jeu

solidarité, exclusion, adolescent, interculturalité, altérité, handicap, stéréotype, stigmatisation, discrimination, participation, citoyenneté



Soli Terre

> Bataclan - Belgique - 2010

Ce jeu interactif et ludique prône la solidarité et la coopération, une modification des représentations stigmatisantes auprès de la société et une restauration du lien social entre les personnes handicapées et la société. Il se veut informatif et pédagogique.

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de table

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Sensibiliser, informer et travailler les stéréotypes sur la thématique du handicap
- > Aborder différents types d'handicap : surdité, cécité, autisme, handicap mental, physique

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > Un livret de l'animateur
- > Un dé
- > Un DVD
- > Un livret « Animons des enfants extra-ordinaires »
- > 5 pions
- > 90 batonnets et 60 boules magix
- > 6 cartes BD
- > 43 cartes-questions
- > 20 cartes-bonus, 15 cartes défis
- > 20 cartes aide
- > 31 cartes info-flash
- > 8 cartes jeu de rôle
- > 2 fiches langue des signes
- > 2 gros élastiques

animation, compétences psychosociales, lien social, stigmatisation, représentations, diversité, altérité, handicap physique, handicap mental, autisme, cécité, surdité, handicap, stéréotype



Apprendre à vivre ensemble

> Laisse ton empreinte - France - 2009

Ce kit aborde la thématique de la violence, et plus précisément des conflits entre jeunes par le biais d'histoires et de chansons originales, dans le but d'une prise de conscience des jeunes vis-à-vis de cette violence.

Enfants, Adolescents, Adultes

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre de prévenir la violence chez les jeunes en analysant les différentes étapes d'un conflit
- > Apprendre au jeune à se connaître et à connaître ses ressentis, afin d'éviter les conflits

CONTENU

- > Un manuel pédagogique divisé en 3 parties
- > Un CD audio
- > Un cahier et chansons originales

communication, compétence psychosociale, relation sociale, vie relationnelle, affective et sexuelle, relation aux autres, jeunes, conflit, violence



Et si le quartier était un animal ?

> Cultures&Santé - Belgique - 2009

À partir d'une série de cartes imagées et de la question « Et si le quartier était un animal ? » cet imagier permet aux participant-es de questionner les représentations qu'ils peuvent avoir d'un quartier et de les mettre en perspective avec celles des autres

[Disponible en téléchargement](#)

Adolescents, Adultes,
Public infra scolarisé

Imagier, Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

> Encourager les participants à exprimer leurs représentations individuelles de leur quartier afin d'en faire des sujets de réflexion et de les mettre en perspective en les confrontant à celles des autres

CONTENU

- > 23 cartes images « animal »
- > 23 cartes textes « témoignages d'habitants »
- > 5 cartes totem vierges
- > Un livret d'accompagnement (38 pages)

représentations sociales, qualité de vie, ville, quartier, expression

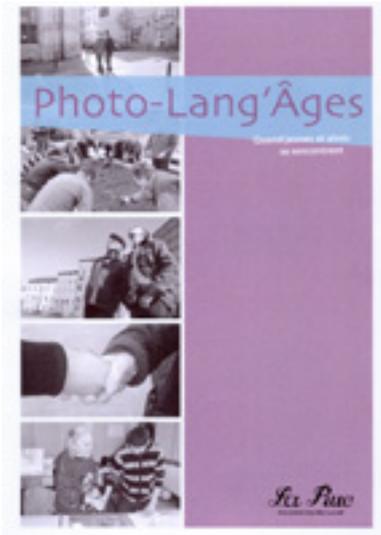


Photo-Lang'Âges : Quand jeunes et âgés se rencontrent

> La Rue - Belgique - 2008

Cet outil composé de 50 photos est un support à l'expression. Il permet d'aborder la thématique de l'intergénérationnel et plus précisément la génération des jeunes et celle des âgés.

Adolescents, Adultes

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre à des individus ou à un groupe de s'exprimer oralement sur une question ou un sujet par le choix d'une ou de plusieurs photographies
- > Aider à aller à la rencontre de l'autre, de mieux le comprendre à travers la connaissance de ses préoccupations, de ses désirs, de ses positions
- > Approfondir ses relations à l'autre en associant l'affectif au discours

CONTENU

- > 50 photos
- > Un livret pédagogique (fr/nl)

compétences psychosociales, altérité, relation aux autres, communication, stéréotype, représentations, relation intergénérationnel, séniors, intergénérationnel



Quand les papiers arrivent...

> Ciré - Belgique - 2007

Ce DVD propose des témoignages de personnes sans papiers ou proches des sans papiers, elles posent plusieurs questions « quand les papiers arrivent, qu'est-ce que cela change dans leur vie ?, qu'est-ce qui change dans leur rapport au monde et dans leurs relations avec les autres ? ». Ces personnes nous dévoilent leurs espérances, leurs envies, leurs projets, leurs rêves, etc.

Adolescents, Adultes

CD-Rom

Caution : 10 €

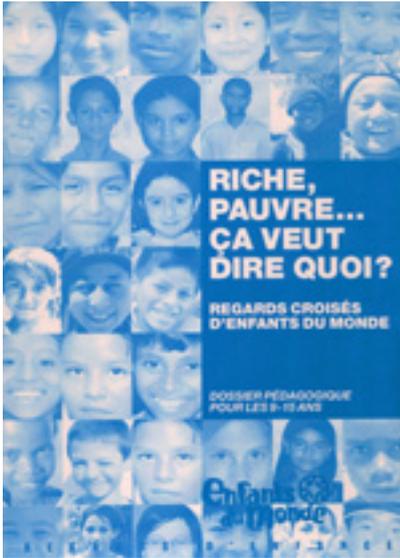
OBJECTIF

> Permettre de mettre un visage sur ces personnes dites « sans-papiers » et d'aller à la rencontre de ces personnes qui ont chacune leur histoire et leur projet

CONTENU

> Un CD-ROM

système, interculturalité, migrant, stigmatisation, sanspapiers, représentations



Riche, pauvre, ça veut dire quoi ? Regards croisés d'enfants du monde

> Enfants du monde - Suisse - 2006

Ce photoexpression aborde les notions de pauvreté versus richesse et s'ouvre sur la question de l'avenir des jeunes. Il propose des pistes pédagogiques invitant les élèves à observer les photos et exprimer leurs émotions et leurs représentations.

Adolescents, Adultes

Imagier

Caution : 20 €

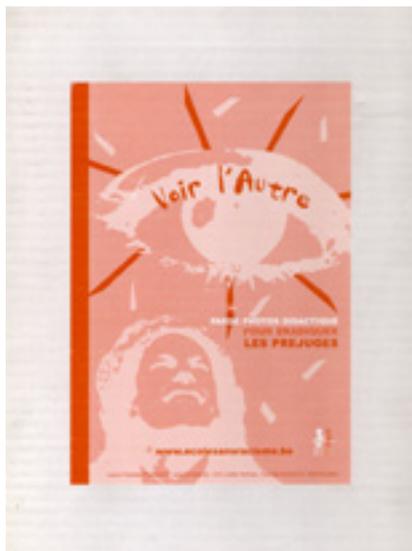
OBJECTIF

- > Faire émerger et confronter les représentations des élèves sur les thématiques de la pauvreté, la richesse, l'avenir...
- > Permettre de susciter le débat par l'observation et l'analyse des photos

CONTENU

- > 34 photos et 34 légendes des photos (A5 noir/blanc)
- > Un guide pédagogique
- > 15 textes pour les élèves (de A à O)

altérité, enfant, stéréotype, stigmatisation, précarité, richesse, pauvreté, représentations



Voir l'Autre

> Ecole Sans Racisme - Belgique - 2005-2006

Ce photoexpression offre un point d'appui aux enseignants et aux travailleurs de la jeunesse que le racisme et les préjugés préoccupent. Il permet de mettre en évidence les stéréotypes à partir desquels les jeunes réagissent face à d'autres personnes en particulier quand elles sont issues de l'immigration.

Adolescents, Adultes

Imagier

Caution : 20 €

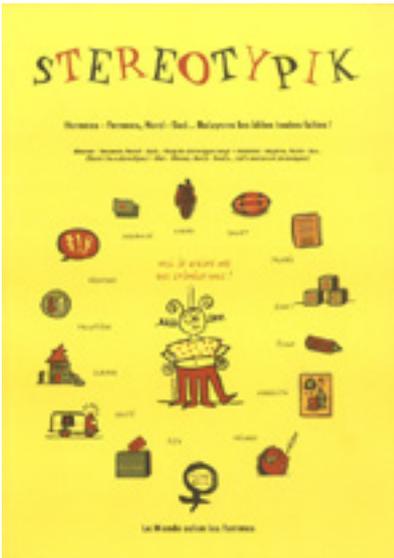
OBJECTIF

- > Faire émerger les stéréotypes et les idées préconçues
- > Donner une information de base sur les stéréotypes et préjugés racistes

CONTENU

- > 60 photos
- > 1 manuel d'accompagnement (33 p.)
- > 20 fiches biographiques
- > Une fiche « récit de vie »
- > 4 fiches de présentation schématique
- > 22 fiches complémentaires

normes sociales, immigration, sexisme, racisme, migrant, interculturalité, altérité, stigmatisation, stéréotype



Stéréotypik

> Le monde selon les femmes - Belgique - 2005

Ce fichier destiné aux enfants (8 à 12 ans) propose des repères conceptuels et des activités ludiques et de réflexion sur les stéréotypes, les préjugés et les discriminations.

Enfants

Fichier d'activités

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Aider à déconstruire les stéréotypes sur les relations hommes-femmes et Nord-Sud
- > Permettre aux enfants, à partir d'un mot, de prendre conscience de ces stéréotypes, de débattre, de confronter des opinions

CONTENU

- > Un fichier d'activités

représentations, sexisme, égalité homme-femme, interculturalité, altérité, stigmatisation, rapport nord-sud, discrimination, stéréotype



Visages et paroles

> Ligue des Droits de l'Homme - Belgique - 2005

Ce photo expression permet d'informer et de nourrir la réflexion sur le thème du racisme et des discriminations, il sensibilise les participants aux représentations, aux stéréotypes, aux préjugés et à leur manière de voir et de catégoriser le monde. Le travail porte sur la connaissance, la reconnaissance et l'expression de ses propres préjugés et ce par une expression tantôt orale, tantôt écrite, tantôt scénique.

Adolescents, Adultes

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Aborder le sujet des préjugés et des stéréotypes
- > Prendre conscience de ses propres représentations, les confronter aux autres pour éventuellement les remettre en question

CONTENU

- > 40 photos
- > 40 fiches reprenant les paroles des personnes photographiées
- > 14 fiches d'activités
- > 3 fiches : grille d'évaluations (recto-verso)
- > 1 fiche « Pour une utilisation optimale des fiches d'activités »
- > Un livret d'information
- > Une fiche des correspondances « Visages et paroles »

altérité, interculturalité, migrant, immigration, stigmatisation, représentations, stéréotype, discrimination



L'humanité en mouvement

> Alliance Sud - France - 2005

Ce photoexpression autour des thèmes migration et développement démographique montre des êtres humains du monde entier dans différentes situations de vie. Il propose des activités basées sur les photos et des repères. Il s'adresse aux enfants (12 à 18 ans).

Adolescents

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Interroger les représentations et déconstruire les stéréotypes sur les thèmes liés à l'immigration
- > Susciter le débat sur la migration et l'immigration

CONTENU

- > 50 photos
- > Un manuel

migrant, récit, interculturalité, altérité, stigmatisation, exil, immigration, stéréotype, représentations, migration



Au tant/temps des migrations

> CRIBW asbl - Belgique - S.D.

A travers une approche ludique et coopérative, ce jeu propose de remettre par ordre chronologique les différents événements proposés sur chaque carte afin de reconstituer une ligne du temps des migrations. Ce jeu est avant tout un outil pédagogique mis à disposition des enseignants et animateurs qui souhaitent aborder avec leur groupe la thématique des migrations. Il est composé de 28 cartes recto-verso correspondant à 28 événements et d'un livret explicatif situant chaque événement dans son contexte général et offrant des pistes d'exploitation pédagogique. Il existe une extension à ce jeu intitulée « Au temps de l'alphabétisation », à utiliser lorsqu'on veut aborder le thème de l'alphabétisation. L'animateur doit utiliser certaines cartes du jeu de base « Au temps des migrations » ; cartes 1964, 1965, 1974, 2006 et 2014.

Adolescents, Adultes

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Aborder l'histoire des migrations
- > Aborder les causes ou contraintes qui poussent les personnes à migrer
- > Appréhender les ouvertures et fermetures des frontières à travers l'histoire et ce qui a motivé ces décisions
- > De « mettre en miroir » les migrations d'hier avec celles d'aujourd'hui
- > Déconstruire certaines représentations, préjugés et stéréotypes liés au phénomène migratoire
- > Questionner les identités nationales

CONTENU

- > Un livret explicatif
- > 28 grandes cartes

migrant, Belgique, altérité, politique migratoire, politique, enseignant, identité, stéréotype, préjugé, représentation, histoire, adulte, adolescent, animation, migration



Personita

> OH-Cards - France - Sans date

Ce jeu de cartes contient 77 portraits, en couleur décrivant une grande variété d'enfants et de jeunes de toutes cultures (du nord au sud, de l'est à l'ouest) et 44 cartes de situations, schémas de liens, de relations et d'événements. Les cartes portraits peuvent être utilisées seules ou associées aux cartes de situations.

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Développer la créativité
- > Mettre l'accent sur la coopération
- > Jouer à lire les visages et les personnages
- > Imaginer les connexions et coïncidences
- > Stimuler l'imagination, la peinture ou l'écriture
- > Permettre de pratiquer la communication

CONTENU

- > 77 cartes portraits
- > 44 cartes de situations, schémas de liens, de relations et d'événements

imagier, animation, interculturalité, compétences psychosociales, communication, coopération, créativité, génération, famille, imagination, portrait, relation, culture, enfants, jeunes



Mallette pédagogique pour la justice migratoire

> CNCD - Belgique

La mallette pédagogique « Justice migratoire », panel d'outils de différents formats (outils papiers, outils à télécharger, multimédias, films) se veut avant tout autoportante. Elle est destinée en priorité aux enseignants des écoles secondaires supérieures, voire du supérieur universitaire ou non-universitaire. Elle peut également servir aux animateurs des organisations non-gouvernementales, maisons de jeunes, des associations de femmes, d'accueil extra-scolaire, etc. Les outils permettent d'avoir une bonne compréhension de la situation et des enjeux de cette thématique complexe.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Kit

Caution : 40 €

OBJECTIF

- > Permettre la mise en place d'animations autour de la justice migratoire et l'encourager
- > Permettre de comprendre les revendications

- > Permettre de démonter les idées reçues sur les personnes migrantes
- > Proposer une autre façon de voir et de vivre les migrations

CONTENU

- > Une brochure guide de l'utilisateur
- > Une farde « guide de l'utilisateur » contenant 18 fiches et un A4 sommaire des outils de la mallette pédagogique
- > Une pochette « Jeu des chaises » version réfugiés contenant 3 A4 « animation » + 6 A4 « version géopolitique 2016 » et 3 A4 « N/B » (tableau 1, 2, 3)
- > Une farde « Au-delà des frontières : du rêve à l'action » contenant un dépliant (3 volets) et 4 A4 « Action 1, 2, 3, 4 »
- > Une brochure « Dossier de campagne », une brochure « La migration ici et ailleurs »
- > Un dépliant (3 volets) « Animation autour du journal le Bienvenu » et un journal « Le bienvenu » (journal populaire de solidarité)

- > Une farde A5 « Carnet de route » contenant un guide d'animation et 10 fiches témoignages
- > Une brochure « Réfugiés et étrangers : Petit guide anti-préjugés »
- > Une brochure « Les émigrants belges d'hier, un miroir pour aujourd'hui »
- > Une brochure « Les mineurs étrangers non accompagnés en Belgique »
- > Une pochette contenant un livret de l'utilisateur (jeu de rôles sur les réfugiés et le vivre ensemble), 18 cartes « A vous de jouer » et 14 cartes « personnage »
- > Une pochette « Au tant/temps des migrations » contenant une brochure (50 ans d'immigration marocaine et 28 cartes illustrées)
- > Un CD et un DVD collector

professionnels, adulte, adolescent, préjugé, stéréotype, témoignage, réflexion, animation, dignité, sécurité, équité, travail, conditions de vie, protection sociale, droits, migration, inégalités



ENVIRONNEMENT & SANTÉ



Less (-) is More (+)

> Ecoconso - Belgique - 2020

Dans ce jeu des 6 familles créé par Ecoconso, débarrassez-vous de ce qui est superflu et collectionnez les bienfaits : santé, économies, convivialité, pouvoir d'action, liberté, sens... Chaque carte propose des conseils pratiques pour s'interroger et passer à l'action. L'outil peut être utilisé par des animateurs pour nourrir la réflexion au sein de leurs groupes.

Adolescents, Adultes

Jeu de cartes

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Permettre de s'interroger sur nos choix de consommation et des comportements respectueux de l'environnement et de la santé
- > Permettre la sensibilisation au sein des groupes

CONTENU

- > Un feuillet infos
- > 42 cartes

jeu de cartes, animation, santé, économie, pouvoir d'action, liberté, sens, avenir, adolescents, adultes, professionnels, déchets, malbouffe, nature, pollution, technologie, déplacement, réflexion



Envi et santé : le jeu de l'environnement et de la santé

> ADES du Rhône - France - 2012

Cet outil d'éducation à la santé environnementale destiné plutôt à un jeune public propose diverses activités ludiques qui amènent à conscientiser des liens entre santé et environnement. Apport théorique et présentation de solutions alternatives guideront chacun à travailler la question.

Adolescents

Jeu de table

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Concourir à l'amélioration de la santé des populations et notamment des jeunes de 12 à 25 ans
- > Sensibiliser aux liens entre santé et environnement
- > Ouvrir le dialogue
- > Travailler les représentations
- > Proposer une réflexion sur les effets de nos pratiques au quotidien

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > Un livret pédagogique
- > Un A4 règle du jeu
- > Un A4 réponses défi échelle
- > Un A4 réponses pictogrammes
- > Un dé
- > Un sablier
- > 4 pions
- > 89 cartes questions
- > 54 cartes défi échelle
- > 20 cartes mimes
- > 12 cartes picto

jeu, animation, représentations, environnement, santé, jeunes, prévention, ENVIRONNEMENT & SANTÉ

Le PÉDAGOSON

Pour dissiper les malentendus



La pédagogie du son

Le pédagoSon : Pour dissiper les malentendus... et éviter les malentendants

> Mutualité Française Région Centre - France - 2008

Ce fichier est construit autour des thèmes de l'audition et de la musique, il est organisé en 5 chapitres : le son pour le plaisir (compétences psychosociales), le monde des sons (histoire, physique), le parcours du son (physiologie, santé), les musiques amplifiées (histoire de la musique, instruments, courants) et la législation. Il peut être utilisé dans son ensemble ou aborder un sujet particulier avec des adolescents (12 à 18 ans).

Adolescents

Fichier d'activités

Caution : 10 €

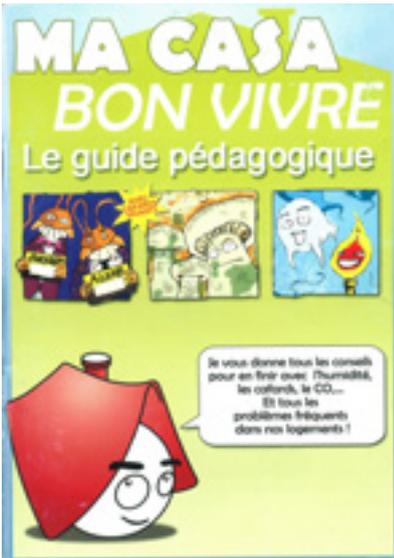
OBJECTIF

- > Sensibiliser les jeunes collégiens et lycéens au plaisir de l'écoute de la musique
- > Développer l'esprit critique afin que les jeunes soient en mesure de réaliser des choix en matière d'écoute musicale
- > Apporter des connaissances sur le fonctionnement de l'appareil auditif, la législation en vigueur en matière de bruit...
- > Sensibiliser aux risques auditifs
- > Développer le respect de soi-même et l'autonomie
- > Promouvoir le respect d'autrui

CONTENU

- > Un fichier

relation aux autres, santé environnementale, musique, compétences psychosociales, ouïe, corps, pollution sonore, bruit, facteur de risque, facteur de protection, prévention, respect, audition



Ma Casa Bon vivre

> Habitat & Rénovation - Belgique - 2006

Ce DVD propose un film passant en revue les diverses dégradations et pollutions qui peuvent survenir dans une habitation ainsi que d'autres courts métrages sur la question du logement en tant que déterminant de santé.

Adolescents, Adultes

DVD

Caution : 10 €

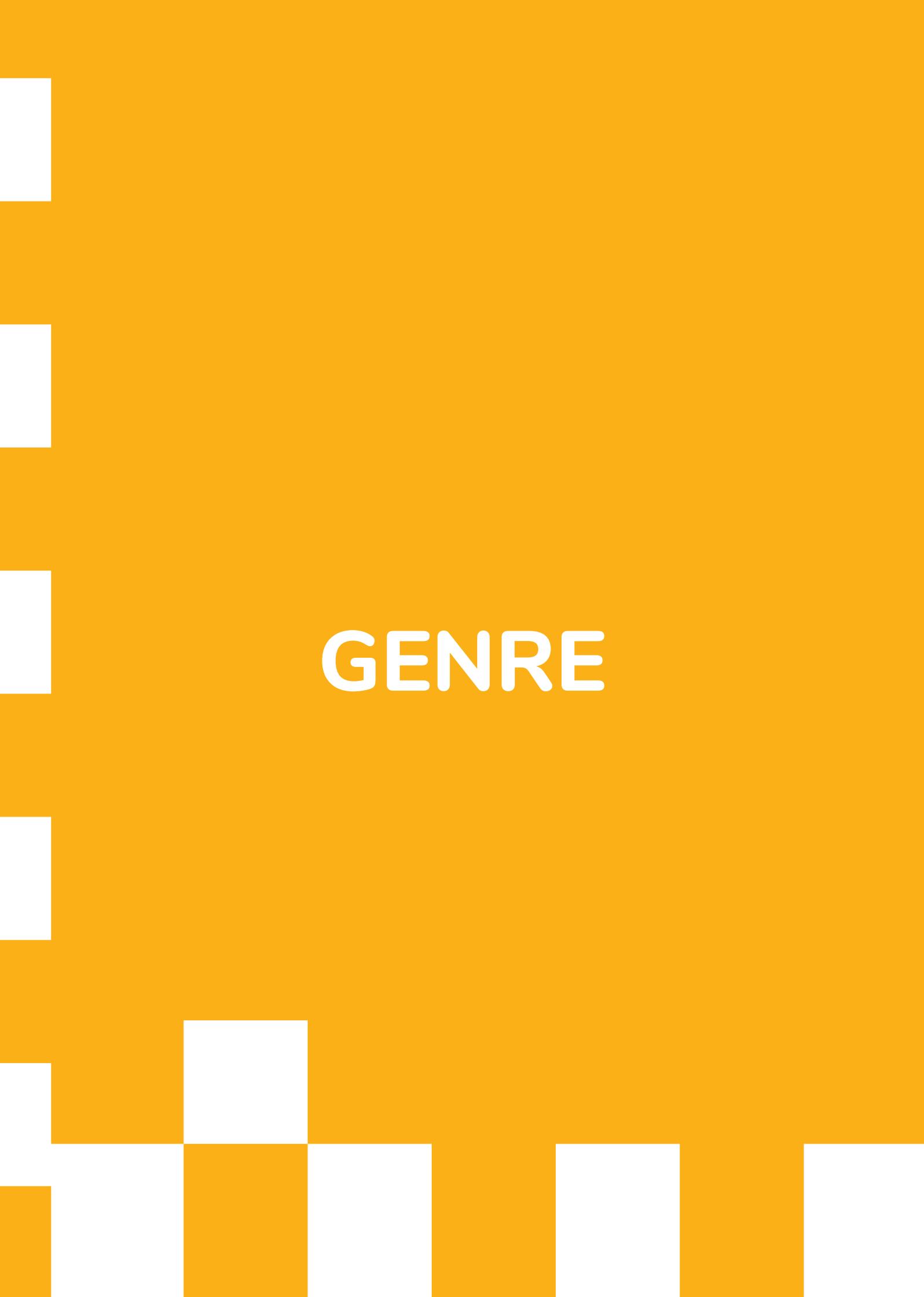
OBJECTIF

- > Sensibiliser aux conséquences sur la santé d'un logement dégradé
- > Fournir des idées pour prévenir ou palier les problèmes d'insalubrité dans la maison

CONTENU

- > Un DVD
- > Un guide pédagogique

environnement, santé environnementale, facteur de risque, insalubrité, humidité, pollution domestique, facteur de protection, prévention, habitat, maison, déterminants de santé, logement, pollution



GENRE



Mémo de l'égalité : métiers

> Topla - France - 2021

Ce jeu permet aux enfants d'associer un métier autant à une femme qu'à un homme : un astronaute, une astronaute, un architecte, une architecte, un docteur, une docteure... Une édition spéciale métiers avec 25 paires pour se projeter dans tous les métiers sans se laisser influencer par les stéréotypes. Les règles du jeu sont disponibles en plusieurs langues.

Enfants

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre aux enfants d'associer un métier autant à une femme qu'à un homme
- > Permettre d'aborder les stéréotypes
- > Permettre aux enfants de se familiariser avec l'égalité

CONTENU

- > Un feuillet infos (plusieurs langues)
- > 50 cartes métiers
- > 4 cartes règles du jeu (plusieurs langues)



C'est cliché. Les stéréotypes de genre

> Réseau Canopé - France - 2021

Ce jeu permet de sensibiliser aux stéréotypes de genre, de faire émerger le débat autour des stéréotypes de genre à travers plusieurs thématiques. Il invite les joueurs à questionner les représentations liées au genre par l'échange, le partage d'expérience et l'argumentation. Il permet aux joueurs de mieux se connaître entre eux, de construire une opinion personnelle et critique et de réfléchir aux problèmes concrets posés dans leurs vies d'adolescents.

Adolescents, Professionnels

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Questionner les adolescents sur les points communs et les différences entre les filles et les garçons
- > Les faire réfléchir autour de la notion de stéréotype de genre
- > Aborder les différentes identités de genre afin qu'aucun adolescent ne se sente exclu
- > Aborder la notion d'égalité entre les filles et les garçons
- > Faire comprendre aux élèves qu'il n'y a pas de comportement, de compétences, de centres d'intérêt ou d'activités spécifiques au genre

CONTENU

- > Un livret pédagogique
- > Une règle du jeu
- > Un plateau de jeu
- > Un dé à 6 faces
- > 10 jetons Défis
- > 4 cartes Progression
- > 20 cartes Quiz
- > 20 cartes Devine
- > 20 cartes Action/Réaction
- > 20 cartes Si j'étais
- > 12 cartes Zoom
- > 1 carte à enlever

échange, égalité, expérience, fille, garçon, genre, identités de genre, stéréotype



Le jeu des Cis familles

> Lacôtepéturie - Belgique - 2020

Le jeu des Cis familles est une microédition qui a vu le jour en 2020. Un jeu des 7 familles queer contemporain dont le but est de chambouler les schémas familiaux préétablis pour que les plus jeunes puissent davantage s'identifier à de nouvelles compositions émergentes : monoparentale, avec deux pères, deux mères, sans enfants ou encore sans humains.

Adolescents, Adultes, Enfants

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre de chambouler les schémas familiaux préétablis
- > Permettre aux plus jeunes d'identifier de nouvelles compositions familiales émergentes

CONTENU

- > Un feuillet infos – règles du jeu
- > 61 cartes



Moi c'est MADAME : le jeu qui impose le respect

> L'éclap - Belgique - 2020

As-tu déjà été dans cette situation où un mec vient te saouler dans la rue, te manques de respect au travail ou même chez toi? Tu connais cette frustration intense parce que tu n'as pas réussi à lui dire le fond de ta pensée sur le moment? T'inquiète, avec ce jeu, tu vas pouvoir t'entraîner à riposter pour avoir des répliques en stock la prochaine fois qu'un relou t'embêtera. Ce jeu inspiré du podcast YESSS, valorise les femmes qui ont réussi à riposter face au sexisme ordinaire.

Adolescents, Adultes

Jeu de cartes

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Apprendre à riposter contre le sexisme
- > Libérer la créativité
- > Travailler la répartie
- > Découvrir plein de choses sur la culture féministe

CONTENU

- > 103 cartes Attaque
- > 101 cartes Riposte
- > 8 cartes Sororité
- > 5 cartes Profil
- > Une carte Flash
- > Une carte Bonus Créa
- > Une carte Moustache
- > Un carnet infos
- > 30 jetons Impro

comportement, confiance, sexisme, vie relationnelle, violence psychologique



Légitimes - Un outil pédagogique sur les inégalités de genre dans le sport

> Cultures&Santé - Belgique - 2023

Légitimes, un jeu de Women we share et Cultures&Santé pour stimuler une réflexion sur les inégalités de genre dans le sport. Plongé-es dans un championnat sportif (fictif !), vous chercherez à remporter des médailles et repérerez les divers obstacles freinant les parcours des sportives.

Dans une seconde partie « empowerment », vous découvrirez et discuterez autour de portraits de femmes belges engagées et inspirantes. Le jeu se conclue sur des actions menées pour contrecarrer ces inégalités.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Professionnels

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Insuffler une réflexion sur les inégalités de genres et les obstacles auxquels les femmes et minorités de genre font face en s'appuyant majoritairement sur l'analyse du milieu sportif et plus brièvement sur celui de la musique
- > Découvrir des portraits de femmes et minorités de genre pour valoriser les actions de contemporaines et inspirer d'autres à se réaliser
- > Ouvrir la discussion sur des leviers possibles à activer pour lutter contre ces inégalités

CONTENU

- > Un guide pédagogique avec des pistes d'animation et du contenu théorique
- > Une annexe avec des noms de sportives belges
- > 30 médailles (10 de bronze, 10 d'argent et 10 d'or)
- > 72 cartes :
 - > 5 cartes «Sportives»
 - > 5 cartes «Médailles» pour les cacher
 - > 6 cartes «Sur la scène»
 - > 18 cartes «Sports»
 - > 11 phrases «Inspiration»
 - > 9 cartes «Caractéristiques»
 - > 2 cartons «rouge» au recto et «mise» au verso
 - > 16 cartes «Obstacles»:
 - > 10 cartes grises et rouges (ex.: carte Médias)
 - > 6 cartes jaunes et grises (ex.: carte Racisme)



(Dé)Genrer la ville : Espace public, genre et masculinités (Kit)

> Cultures&Santé - Belgique - 2020

Ce kit pédagogique invite à réfléchir sur le rôle de l'espace public dans la construction sociale du genre, notamment la construction des masculinités et les privilèges qui en découlent, et à analyser la manière dont les rapports inégaux de genre organisent en même temps l'espace public.

Il propose une série de 22 illustrations mettant en scène différents exemples d'inégalités entre les sexes et les genres produites par ou dans l'espace public.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Public infra scolarisé,
Professionnels

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Réfléchir au rôle de l'espace public dans la construction sociale du genre, notamment les masculinités
- > Réfléchir à la manière dont les rapports inégaux de genre organisent l'espace public
- > Prendre conscience de la position dominante des hommes dans les sociétés et sur leur rôle dans la lutte pour l'égalité

CONTENU

- > Un carnet comprenant des pistes d'animation, des repères théoriques et bibliographiques de 54 pages en format A5
- > Une série de 22 illustrations

conscientiser, inégalités de genre, mobilité, aménagement du territoire, inégalités sociales, discrimination, féminismes, représentations sociales, sexisme, sentiments d'insécurité, éducation permanente, citoyenneté, genre, masculinité, espace public



Féminismes en couleurs

> Cultures&Santé - Belgique - 2019

Ce kit pédagogique invite à la réflexion et à la discussion autour de combats de femmes d'ici et d'ailleurs pour prendre conscience des différentes formes du féminisme et enrichir nos représentations. Au fil des pistes d'animation proposées et d'une série de 11 cartes-photos, les participant·e·s sont amené·e·s à discuter sur la diversité des femmes représentées, leurs expériences et leurs vécus. L'outil constitue une porte d'entrée pour discuter des stéréotypes, des inégalités et discriminations sociales, ainsi que plus largement des systèmes de domination au sein de nos sociétés.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Public infra scolarisé,
Professionnels

Imagier, Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Prendre conscience de l'existence de différents types de féminisme, d'un féminisme pluriel
- > Réfléchir sur de multiples problématiques et vécus de femmes et en discuter

CONTENU

- > 11 cartes-photos
- > Un carnet comprenant des pistes d'animation, des repères théoriques et bibliographiques (40 pages)

altérité, minorités, politique, action communautaire, action collective, intersectionnalité, dalit, rom, afroféminisme, émancipation, inégalités, discrimination, féminismes, représentations sociales, citoyenneté, éducation permanente



Discriminations et harcèlement : prévenir les LGBTI phobies

> Chronique Sociale - France - 2019

Ce photolangage a été conçu pour fournir des moyens permettant de prévenir les discriminations, inégalités, harcèlement et violence dont sont l'objet les personnes qui ne se conforment pas aux rôles, genres et attendus sociaux dominants. Il vise à susciter une prise de conscience, à faciliter des interventions éducatives pour accroître la vigilance face aux discriminations et aux actes de harcèlement dont sont l'objet celles et ceux qui sont différents ou sont perçus comme tels et pour inciter à l'action préventive et susciter l'entraide entre jeunes et adultes. Les photographies permettent de travailler les problématiques des discriminations, du harcèlement, et de la construction identitaire de genre

Enfants, Adolescents, Adultes

Imagier

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Proposer des visées éducatives et une méthode de travail en groupe
- > Connaître et reconnaître la pluralité des parcours et des expressions du genre
- > Susciter une prise de conscience des représentations liées au genre
- > Favoriser la place de toutes et tous dans une société ouverte à la diversité
- > Fournir un dispositif d'animation permettant de travailler ces questions avec des groupes de jeunes et d'adultes

CONTENU

- > Un manuel
- > 48 photos

imagier, animation, genre, LGBTI, discrimination, harcèlement, enfants, adolescents, adultes, milieu scolaire, LGBTphobies, homophobie, stéréotype, conséquences, victimes, harceleurs, cyber harcèlement, identité sexuelle, inégalités, violence, réflexion, prise de conscience, expression, écoute, représentations, diversité



Vive Olympe ! Un jeu pour explorer l'histoire des droits des femmes en Belgique

> Cultures&Santé - Belgique - 2018

À travers un dispositif ligne du temps, ce kit propose de parcourir l'évolution du statut des femmes et de leurs droits à partir d'une série de 30 cartes illustrées. Celles-ci font référence à 30 moments-clés de l'histoire des droits des femmes en Belgique et traversent 6 thématiques : l'emploi, l'instruction, la santé – les droits sexuels et reproductifs, la famille, la citoyenneté et le mouvement social. L'animation met en évidence le lent processus d'acquisition de ces droits, fruit de longues luttes politiques, à l'heure où l'égalité entre les sexes n'est pas encore accomplie, ni dans les faits, ni dans les droits.

[Disponible en téléchargement](#)

Adolescents, Adultes,
Public infra scolarisé

Imagier

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Prendre connaissance de l'histoire des droits des femmes en Belgique
- > Prendre conscience du long processus de leur acquisition
- > Mener une réflexion sur l'émancipation des femmes et l'égalité femme-homme dans une perspective historique et thématique

CONTENU

- > 30 cartes réparties en 6 familles thématiques et illustrant chacune un moment-clé de l'histoire des droits des femmes
- > Un guide des illustrations permettant de contextualiser les moments-clés répertoriés
- > Un guide d'animation proposant pistes d'animation et références bibliographiques et pédagogiques



Tu la connais ? Le jeu des 7 familles

> Centre Hubertine Auclert - France - 2017

Ce jeu propose de faire découvrir aux enfants (et aux plus grands) des femmes ayant marqué l'histoire, dans tous les domaines et à toutes les époques, sur le principe universel du jeu de mémoire et d'observation. Composé de 35 cartes et d'un livret de notices biographiques, il représente 7 familles correspondant à 7 époques historiques : antiquité, moyen-âge, renaissance, lumières, époque industrielle, XX^e siècle et aujourd'hui, à travers cinq types de personnalités (une savante, une artiste, une écrivaine, une cheffe et une héroïne).

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de cartes

Caution : 10 €

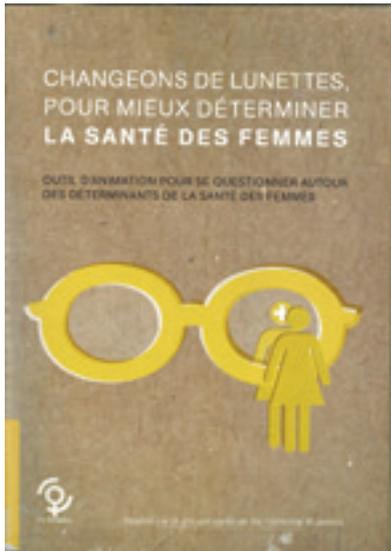
OBJECTIF

> Faire découvrir les femmes qui ont marqué l'histoire dans tous les domaines et à toutes les époques

CONTENU

- > Un livret de jeu
- > 35 cartes à jouer
- > Une carte recto verso d'instructions

représentations, histoire, genre, portrait, échange, lutte contre les inégalités, animation, jeu, citoyenneté, femmes



Changeons de lunettes, pour mieux déterminer la santé des femmes : outil d'animation pour se questionner autour des déterminants de la santé des femmes

> Vie Féminine - Belgique - 2014

Cet outil permet de mener une réflexion autour de la question des déterminants de la santé des femmes suivant une méthodologie de l'intervention sociologique qui s'appuie sur « l'outil de l'étoile ». L'étoile aide à explorer la problématique, baliser le travail, analyser le résultat de l'expression, produire du savoir. Les débats s'organisent autour d'une question centrale située au centre de l'étoile. Pour commencer, il faut identifier la thématique de départ (les violences faites aux femmes, l'accès au logement pour les femmes seules avec enfants...) ensuite, construire une étoile autour de la thématique choisie.

Adultes, Public infra scolarisé,
Professionnels

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Sensibiliser à une approche globale de la santé des femmes
- > Contribuer à la diffusion d'une lecture féministe de la santé
- > Diffuser un outil qui parle des déterminants sociaux de la santé et du genre comme déterminant de santé

CONTENU

- > Un plateau de jeu (étoile)
- > Un cahier de l'animatrice
- > Un A4 Carte SIS
- > Un A4 article Axelle
- > Un A4 tableau des mots traduits
- > Un feuillet d'adresses utiles
- > 9 A4 Méthodologie de l'intervention sociologique
- > 11 cartes « pictos » + 9 cartes vierges + 7 languettes

stéréotype, débat, changement social, pistes d'action, savoir collectif, dénoncer, déconstruire, santé mentale, réflexion, inégalités, soins, genre, sensibilisation, santé, déterminants de santé, femme, animation



La mallette Genre : pour découvrir l'égalité femmes/hommes en s'amusant

> AMO bruxelloises - Belgique - 2014

Cette mallette s'adresse à toutes les personnes (animateurs-trices, enseignants-es, éducateurs-trices,...) qui souhaitent travailler les questions de genre avec un groupe d'enfants, d'adolescents, d'adultes ainsi que les personnes déficientes intellectuelles. Elle peut être utilisée avec un groupe mixte ou non mixte.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Professionnels

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Aborder plusieurs thématiques autour des questions de genre, égalité hommes/femmes, homophobie, hypersexualisation, discrimination, stéréotype, préjugés, etc.
- > Permettre le questionnement et la réflexion
- > Proposer des pistes méthodologiques

CONTENU

- > Un guide de l'animateur (32 p.)
- > Une ligne du temps (de 1889 à 2009)
- > 8 fiches 6-12 ans
- > 2 fiches A5 N/B 6-12 ans (jeu des plaquettes - cerveau global)
- > 2 fiches A5 N/B +12 ans (les femmes et les hommes dans la pub - trèfle de l'empowerment)
- > 15 fiches + de 12 ans
- > 27 photos (photolangage)
- > 22 photos (photomontage)
- > 34 cartes « jouette »
- > 53 cartes « les deux pôles »
- > 44 cartes « terminus »
- > 48 cartes « poisson d'avril »

genre, égalité, discrimination, inégalité, stéréotype, sexisme, homosexualité, homme, femme, adolescent, adulte, professionnel, animation, homophobie, hypersexualisation



Austérité et dette, les femmes s'en mêlent

> Vie Féminine - Belgique - 2014

Cet outil d'alphabétisation économique permet par le biais de différentes animations, de réfléchir collectivement sur les mesures d'austérité prises en Belgique et sur leurs conséquences en particulier sur les femmes.

Adultes

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Réfléchir en groupe sur la situation sociale en Belgique, et plus précisément sur les mesures d'austérité
- > Prendre conscience des discriminations vécues par les femmes
- > Construire un savoir collectif critique à partir des réalités de vie des femmes du groupe
- > Agir collectivement pour changer les conditions de vie des femmes

CONTENU

- > Une farde composée de 16 fiches
- > Un cahier de l'animatrice
- > Un CD
- > Un livret « Petit dico de l'austérité »
- > 2 posters
- > 5 « modules »

Agir pour un monde non sexiste

> Planning familial 38 - France - 2011

*Agir
pour un monde
non sexiste*

A travers 30 cartes illustrées, cet outil permet de lutter contre les inégalités entre les sexes en essayant de faire prendre conscience aux adultes mais aussi aux plus jeunes, de l'existence de ces inégalités.

Adolescents, Adultes

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

> Aborder la problématique de l'inégalité entre les sexes

CONTENU

> 30 cartes illustrées
> 2 cartes (présentation du jeu, présentation des cartes)

genre, stéréotype, inégalités sociales, inégalités, racisme, discrimination, santé sociale, vie relationnelle, affective et sexuelle, citoyenneté, égalité, égalité homme/femme, représentations sociales, femme, sexisme



Filles/Garçons : le grand duel

> Milan jeunesse - France - 2011

Cet outil présente différentes fiches qui proposent des contextes d'inégalités historiques ou actuelles. De plus par le biais d'un quizz, cet outil permet d'opposer les filles et les garçons sur leurs capacités à faire mentir ces clichés sexistes.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Parents, Professionnels

Fichier d'activités

Caution : 20 €

OBJECTIF

> Lutter contre la discrimination liée au sexe

CONTENU

- > 45 fiches quizz, tests et défis
- > 6 fiches (filles/garçons : les scores)
- > 5 fiches (le duel)= : =
- > 3 fiches (réponses au quizz)
- > Une fiche (solutions)



Participation et citoyenneté des femmes au Nord et au Sud

> Cultures&Santé - Belgique - 2011

Ce photo-expression se veut un support permettant de susciter une réflexion collective sur la participation citoyenne des femmes et de prendre conscience de moyens pour renforcer leur autonomie et leur pouvoir d'agir, ici et là-bas.

Fruit d'une collaboration entre l'ONG Le Monde selon les Femmes, initiatrice du projet, et de Cultures&Santé porteur de la réédition, l'outil d'animation est une version actualisée et augmentée du photo-expression publié il y a quelques années.

[Disponible en téléchargement](#)

Adolescents, Adultes, Public infra
scolarisé, Professionnels

Imagier, Kit

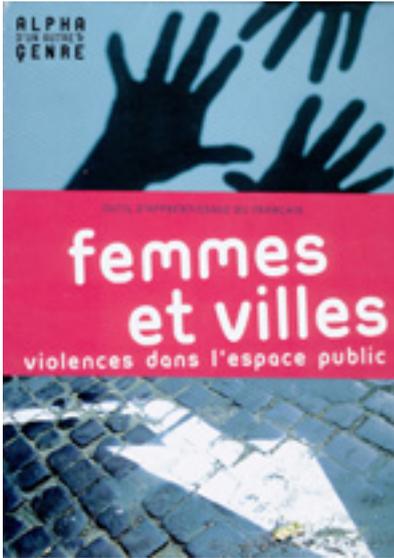
Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Susciter une réflexion collective sur la participation citoyenne des femmes
- > Prendre conscience de moyens pour renforcer l'autonomie et le pouvoir d'agir des femmes ici et là-bas

CONTENU

- > 27 photographies noir et blanc
- > 27 fiches thématiques
- > Un manuel



Femmes et villes : Violences dans l'espace public

> Vie Féminine - Belgique - 2010

Ce photoexpression se décline en diverses activités et constitue un outil d'apprentissage du français. Au-delà de l'aspect ludique, le but de cet outil est d'impliquer les participantes et de les inviter à débattre sur des problématiques touchant aux droits des femmes ou à leur vie quotidienne.

Adultes, Public infra scolarisé

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre d'apprendre le français
- > Permettre de réfléchir nos rapports à la ville
- > Débattre sur des problématiques touchant aux droits des femmes ou à leur vie quotidienne
- > Exprimer leurs revendications
- > Développer leur esprit critique

CONTENU

- > 60 photos
- > 3 fiches techniques
- > 5 fiches d'animation
- > 1 fiche de présentation
- > 1 feuillet « Pour continuer la réflexion »

représentations, expression, environnement, genre, ville, stéréotype, communication, analphabétisme, alphabétisation, éducation permanente, égalité homme/femme, femme, violence, esprit critique, droits humains, citoyenneté



Evolution du statut juridique de la femme au cours des deux derniers siècles en Belgique

> FCPPF - Belgique - 2009

Cet outil qui s'adresse à un public d'adultes est proposé comme support d'animations/débats autour du thème de l'évolution des droits de la femme, l'égalité entre hommes et femmes. Il propose des pistes de réflexion à l'animateur ainsi qu'aux participants. Le but du jeu consiste à associer les indices aux événements et de replacer les événements sur la ligne du temps.

Adultes	Kit	Caution : 20 €
---------	-----	----------------

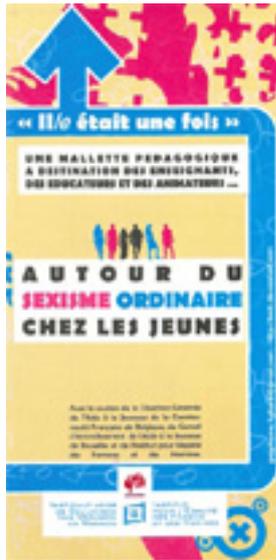
OBJECTIF

- > Permettre d'aborder l'évolution du statut juridique de la femme au cours des deux derniers siècles en Belgique
- > Permettre le débat autour de l'égalité entre hommes et femmes
- > Proposer des pistes de réflexion

CONTENU

- > Un livret
- > Une ligne du temps
- > 4 planches A4
- > 18 cartes A5
- > 23 petites cartes

histoire, évènement, statut juridique, réflexion, stéréotype, société, homme, égalité, débat, animation, droits, statut, évolution, Belgique, femme



Autour du sexisme ordinaire chez les jeunes

> AMO bruxelloises - Belgique - 2008

Cet outil créé par la plate-forme des AMO bruxelloises est destiné aux enseignants, éducateurs, animateurs. Il permet de mener avec les jeunes des projets sur les questions de genre, de susciter le débat autour du rapport entre filles et garçons. Il propose de nombreux documents dont les fiches pédagogiques présentant des animations et leur mode d'utilisation pour l'animateur. Les fiches présentent également d'autres variantes de ces animations ainsi que des jeux « brise-glace ».

Adolescents

Kit

Caution : 20 €

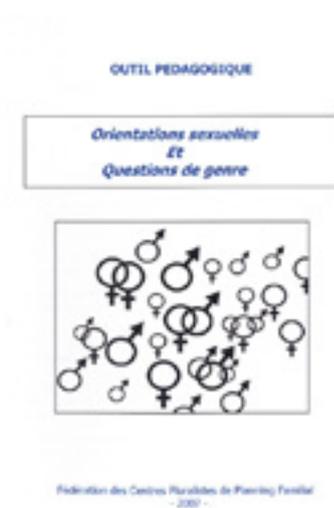
OBJECTIF

- > Aborder le sexisme chez les jeunes
- > Sensibiliser, réfléchir, échanger, s'amuser... autour de l'identité des filles et des garçons et de leurs relations mutuelles, dans une perspective d'égalité et de respect

CONTENU

- > Un CD + 2 feuillets infos (rose)
- > Une brochure 45 p.
- > Un livret ressources 17p.
- > 2 DVD (1 : La femme est un homme comme les autres/ 2 : Qui passe l'aspirateur ? + fiche pédagogique DVD (orange))
- > 21 Fiches A5 (pour l'animation)
- > 41 cartes « les poissons »
- > 21 cartes numérotées (01-21) : + 1 carte jeu sur l'égalité entre femmes et hommes
- > 5 cartes infos (mode d'emploi, animation)
- > 43 cartes A5 (Parler en images)
- > 136 minis cartes

animation, adolescent, égalité homme/femme, compétences psychosociales, EVRAS, vie relationnelle, affective et sexuelle, identité, sexisme, genre



Orientations sexuelles et questions de genre

> Fédération des Centres Pluralistes de Planning Familial - Belgique - 2007

Cet outil propose des activités pour sensibiliser des groupes d'adultes ou d'adolescents aux questions d'orientations sexuelles et de sexisme. Au travers des activités proposées, les personnes prennent conscience des représentations que nous pouvons avoir sur les questions de genre, constructions sociales et historiques et de cerner les préjugés ou images négatives que nous pourrions avoir sur l'homosexualité.

Adolescents, Adultes

Imagier

Caution : 10 €

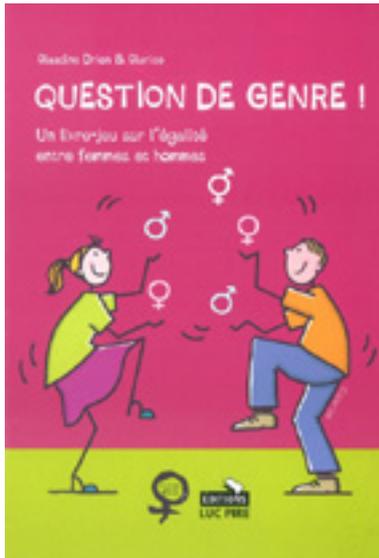
OBJECTIF

> Amener les personnes à développer leurs compétences pour s'ouvrir à davantage d'égalité de droits et de traitements, de respect de la diversité, notamment en matière d'identité sexuée et d'orientation sexuelle

CONTENU

- > 45 photos
- > Un guide d'utilisateur

sexisme, sexualité, identité sexuelle, identité, droits humains, compétences psychosociales, stéréotype, stigmatisation, genre, homosexualité, altérité, diversité, respect, égalité homme/femme



Question de genre

> Le monde selon les femmes - Belgique - 2007

Ce kit est un outil d'animation pour tout public qui traite de l'égalité entre les femmes et les hommes, on y trouve des informations chiffrées, des textes de loi, des réflexions, des pistes pour une approche genre et des témoignages tirés de la vie au Nord et au Sud de la planète.

Adolescents, Adultes

Kit

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Promouvoir l'égalité entre hommes et femmes
- > Identifier les mécanismes qui entravent l'égalité entre hommes et femmes, au Nord comme au Sud
- > Comprendre les mécanismes sociaux et culturels qui sont à la base des discriminations basées sur le sexe (approche genre)

CONTENU

- > 21 cartes illustrées
- > 5 cartes infos
- > Un livre de 95 pages

citoyenneté, femme, rapport nordsud, stigmatisation, stéréotype, égalité homme/femme, genre, représentations



Filles & Garçons : questions de respect ?

> Valorémis Editions - France - S.D.

Pour les professionnels en situation éducative en milieu scolaire ou périscolaire, cet outil de médiation permet d'aborder de manière vivante et ludique les stéréotypes et les attitudes et postures discriminantes. Il permet de favoriser l'émergence des représentations portant sur les relations filles/garçons, c'est un support de débat idéal.

Adolescents, Adultes,
Professionnels, Enseignants

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Favoriser l'émergence des représentations portant sur les relations filles/garçons
- > Permettre d'aborder les stéréotypes et les attitudes discriminantes
- > Permettre d'aborder divers thèmes : respect, autonomie, identité, altérité, etc
- > Permettre le débat et les échanges

CONTENU

- > 55 cartes

citoyenneté, femme, rapport nord-sud, stigmatisation, stéréotype, égalité homme-femme, genre, représentations

A decorative graphic consisting of several white squares of varying sizes and positions on a solid blue background. The squares are arranged in a pattern that suggests a staircase or a series of steps, with some squares appearing to be stacked or overlapping. The word 'HYGIÈNE' is centered in the middle of the page in a white, bold, sans-serif font.

HYGIÈNE



Quand le gant de toilette reste sec...

> Centre d'Education du Patient - Belgique - 2017

Un jeu pour aborder de manière ludique et efficace les différentes notions de l'hygiène. Avec ses mimes, dessins, photolangage, questions-réponses, cet outil original et dynamique permet aux professionnels de la santé et du social d'explorer différentes dimensions de l'hygiène corporelle, vestimentaire, environnementale, alimentaire, domestique... Modulable, il fournit aux animateurs une base d'activités qu'ils peuvent facilement adapter aux caractéristiques et besoins de leurs publics, il suscite le débat et laisse une grande place à l'échange.

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Permettre aux professionnels de la santé et du social d'explorer différentes dimensions de l'hygiène
- > Soutenir les équipes de soins dans leurs différentes approches thérapeutiques
- > Mettre en place des activités autour de l'hygiène
- > Susciter le débat et les échanges
- > Permettre aux participants d'acquérir de nouvelles informations

CONTENU

- > Un guide pédagogique à destination des professionnels
- > Un guide de l'animateur
- > Un plateau de jeu
- > 66 photos
- > 2 dés
- > 4 pions
- > 125 cartes blanches
- > 54 cartes bleues
- > 54 cartes vertes
- > 3 gants de toilette (un rouge, un bleu et un gris)
- > 4 pages A4 (grille d'évaluation)



Hygiène personnelle : boîte à outils pédagogiques pour sensibiliser aux différentes questions d'hygiène personnelle

> Bataclan - Belgique - 2014

Cet outil présente les règles de base simplifiées de l'hygiène personnelle. Il permet d'être capable d'adopter des bonnes pratiques en matière d'hygiène personnelle, par l'intermédiaire d'activités ludiques.

Adolescents, Adultes

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Sensibiliser aux différentes questions d'hygiène personnelle
- > Mettre à la disposition des personnes en situation de handicap des moyens pour répondre aux besoins qui leur sont spécifiques
- > Améliorer leur qualité de vie, tant au sein de leurs lieux de travail qu'en dehors.

CONTENU

- > Un manuel pédagogique (4 p.)
- > Un DVD
- > 8 carnets de l'animateur
- > 169 cartes illustrées



Danse avec les poux

> Question Santé - Belgique - 2011

Ce kit destiné aux enfants (5 à 11 ans) contient différents éléments pouvant être utilisés de façon isolée ou complémentaire, selon les besoins de l'animation et favorise les actions préventives et la conscientisation collective.

Enfants

Kit

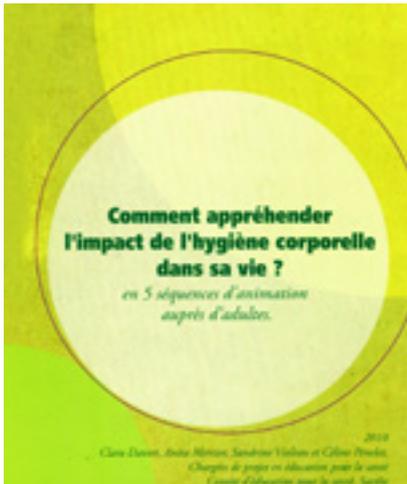
Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Informer sur la problématique de la pédiculose
- > Développer la tolérance et le respect de soi et des autres
- > Développer la coopération, la solidarité, la collaboration en milieu scolaire
- > Développer le sens critique de l'enfant

CONTENU

- > Un manuel d'utilisation (36 p.)
- > Une brochure « Antoine et le bateau Pouh »
- > Une brochure « Danse avec les poux » (N/B 12 p.)
- > Un DVD
- > 64 cartes « Trouv'pou » + 8 cartes vierges (bleu, orange, vert, mauve) = 72 cartes
- > 50 cartes questions



Comment appréhender l'impact de l'hygiène corporelle dans sa vie ?

> CODES - France - 2010

Ce kit est un programme pédagogique qui propose 5 séquences d'animation sur la thématique de l'hygiène corporelle. Il est destiné aux professionnels des champs éducatif, social et sanitaire, et à toutes personnes ayant en charge l'accompagnement socioprofessionnel d'adultes. Il permet de s'interroger sur ses propres représentations de l'hygiène corporelle et donne quelques notions concernant l'évolution de l'hygiène corporelle à travers l'histoire, les différentes cultures du corps, etc.

Adultes

Kit

Caution : 50 €

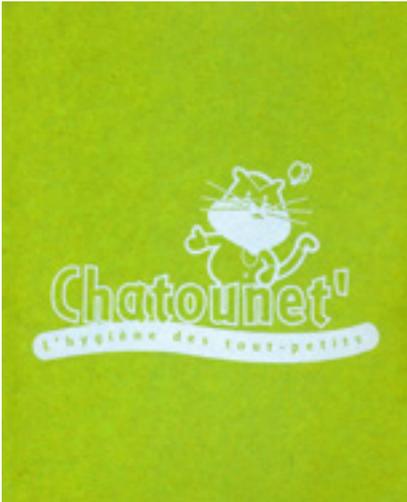
OBJECTIF

- > Aborder la thématique de l'hygiène corporelle auprès d'un groupe d'adultes
- > Aborder le lien entre image du corps et hygiène corporelle
- > Repérer l'impact de l'hygiène corporelle sur la relation à soi-même, aux autres...
- > Aborder les normes sociales et les représentations de l'hygiène, les pratiques d'hygiène...

CONTENU

- > Un dossier (81 pages)
- > 40 photos
- > 10 images A5 (bleu-rouge)
- > 64 images (noir-blanc)

modes de vie, histoire, interculturelité, santé globale, stigmatisation, représentations, normes sociales, relation aux autres, estime de soi, image de soi, adulte, corps, hygiène corporelle, hygiène



Chatounet : l'hygiène des tout-petits

> CODES du Cher - France - 2006

Ce fichier destiné aux enfants (6 à 11 ans) permet d'animer tout un ensemble d'activités autour de l'alimentation, l'hygiène et les rythmes de vie. Les fiches d'activité proposées sont des outils d'aide à la disposition de l'enseignant pour la mise en place d'un travail sur des savoirs, savoir-faire et savoir-être.

Enfants

Fichier d'activités

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Développer chez les enfants des comportements appropriés concernant leur santé
- > Connaître et appliquer quelques règles simples d'hygiène corporelle et bucco-dentaire
- > Améliorer les habitudes alimentaires et les rythmes de vie des enfants (activité physique et sommeil)

CONTENU

- > Une farde contenant 56 pages
- > 10 affiches

The background is a solid orange color. On the left side, there is a vertical column of five white squares of varying heights. At the bottom, there is a horizontal row of five white squares of varying heights, with the second square from the left being the tallest. The text is centered in the middle of the page.

LITTÉRATIE EN SANTÉ



Quelques clés pour évaluer l'information en lien avec ma santé

> Cultures&Santé - Belgique - 2020

Les informations en lien avec la santé sont présentes partout et en continu. Sur internet notamment, où chacun-e est libre de publier ou de partager du contenu, les informations trouvées sont de qualité très variable. Elles peuvent être incomplètes, trompeuses, contradictoires ou orientées à des fins commerciales. Ainsi, il est parfois difficile de pouvoir faire le tri afin d'utiliser des informations fiables mais aussi pertinentes pour sa santé et celle de son entourage. Ce guide propose des repères méthodologiques permettant de mieux jauger l'importance et la confiance à accorder aux informations qui nous parviennent.

[Disponible en téléchargement](#)

Professionnels

Fichier d'activités

À consulter sur place

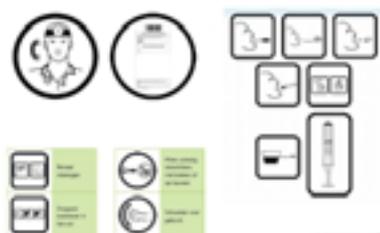
OBJECTIF

- > Fournir une méthode et des questions de réflexion permettant de mieux jauger l'importance et la confiance à accorder aux informations en lien avec la santé qui nous parviennent
- > Proposer des pistes d'animation pour renforcer les capacités des membres d'un groupe à : s'exprimer sur leurs vécus, ressentis, préoccupations en ce qui concerne la prise d'informations pour la santé
- > faire le tri dans les informations pour la santé véhiculées et à évaluer la fiabilité
- > distinguer un fait, une opinion, un témoignage
- > identifier les facteurs qui entrent en ligne de compte dans la sélection et l'évaluation de l'information (et notamment les biais cognitifs)
- > initier une réflexion sur ce que chacun-e peut mettre en place face à la surinformation
- > prendre conscience de leur responsabilité en tant que relais d'informations et de l'impact que le partage d'informations peut avoir sur d'autres personnes

CONTENU

- > Un guide (45 pages format A4)

infodémie, citoyenneté, santé mentale, fiabilité des informations, pistes d'animation, inégalités sociales de santé, infox, biais cognitif, discussion, vécu, évaluation, littératie en santé, covid19, information pour la santé, information



Picto Pharma - outil de communication

> Editions Politeia sa - Belgique - 2020

Cet outil se base sur l'utilisation de pictogrammes classés par thème (voies d'administration, recommandations, symptômes/effets secondaires, ...). Il propose des planches permettant d'expliquer les moments de prise de médicaments par rapport aux repas.

Adolescents, Adultes, Parents,
Seniors, Public infra scolarisé,
Professionnels

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

> Soutenir la communication entre les pharmaciens et leurs patients

CONTENU

- > Un mode d'emploi (français/néerlandais)
- > Un schéma de médication horizontal (imprimé sur tableau blanc pour permettre de l'utiliser comme support à la communication)
- > Un schéma de médication vertical (idéal pour les patients arabophones qui lisent de droite à gauche)
- > 7 planches de pictogrammes
- > 3 planches représentant le schéma de médication permettant d'expliquer les moments de prise de médicaments par rapport aux repas

outil pédagogique, communication, adultes, patients, professionnels, pharmacie, langue, difficulté, médicaments



Babel boost : un outil de dialogue

> Brusano - Belgique - 2020

Cet outil a été créé dans le cadre du projet bruxellois BOOST et du développement de soins intégrés pour les personnes malades chroniques. Il a été élaboré avec des professionnels de la santé et du social, des chercheurs ainsi que des patients et leurs proches. L'outil vise à ouvrir le dialogue, à prendre un temps pour identifier ce qui est important pour la personne que vous accompagnez et à cibler les dimensions auxquelles accorder une attention particulière pour améliorer sa qualité de vie.

Adultes, Professionnels

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre d'ouvrir le dialogue
- > Permettre d'identifier ce qui est important pour la personne que vous accompagnez
- > Permettre de cibler les dimensions auxquelles accorder une attention particulière pour améliorer sa qualité de vie
- > Permettre de repérer des besoins non exprimés et les situations de vulnérabilité
- > Permettre d'ouvrir des perspectives de déblocage de situations problématiques qui entravent sa santé
- > Permettre de construire ou renforcer la relation et le lien de confiance

CONTENU

- > 15 cartes
- > Un dépliant mode d'emploi

compétences psychosociales, aidants proches, confiance, lien social, relation, besoins, accompagnement, professionnel, adulte, échange, dialogue, animation, imagier, outil



Imagier pour la communication soignant-soigné : germes de parole

> Elsevier Masson - France - 2018

Les difficultés de communication avec des personnes aphasiques se traduisent souvent par une frustration pour les soignants, médecins, l'équipe pluri-professionnelle, les proches, qui sont démunis face à une demande mal ou non comprise. Ce livre est une aide pour les personnes aphasiques qui pourront l'utiliser en lien avec un aide-soignant, des proches... Cet outil, illustré par des pictogrammes et commentaires renforcera les échanges entre soignant et soigné.

Adultes

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Fournir un outil de communication à tout interlocuteur d'un sujet aphasique
- > fournir des outils pour les activités du quotidien
- > Faciliter la vie des patients tout en contribuant à leur réadaptation
- > Permettre à toute personne présentant des difficultés de communication d'exprimer ses souhaits, ses besoins

CONTENU

- > Un livre

alimentation, hygiène, aphasie, maladie, famille, médecin, patient, dialogue, relation soignant/soigné, relation aux autres, relation, communication, imagier



Parole donnée : les patients, la précarité, la relation de confiance

> Promo Santé & Médecine Générale asbl - Belgique - 2016

Outil comprenant un guide d'animation et un film (sur clé USB). A l'intention de toute personne désireuse de mettre en place une animation/sensibilisation centrée sur la relation de confiance, le guide d'animation se veut une source d'informations utiles mais aussi d'inspiration pour les intervenants. La première partie aborde la grande pauvreté, ses définitions, ses caractéristiques. La seconde partie propose une trame pour l'animation ainsi que des pistes de réflexion qui peuvent être développées lors du débat qui suit la présentation du film. Le film présente des témoignages de patients et de médecins généralistes qui évoquent leur vécu quant à la précarité et la relation patient-médecin.

Adultes, Seniors, Public infra
scolarisé, Professionnels

Dossier

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Aborder la grande pauvreté
- > Aborder la relation de confiance patient-médecin
- > Permettre la mise en place d'animations
- > Proposer des pistes de réflexion pour animer le débat
- > Mettre en évidence des situations positives de construction d'une relation de confiance et comment y arriver

CONTENU

- > Un guide d'animation
- > Une clé USB

public infrascolarisé, personne fragilisée, adultes, inégalités sociale de santé, pauvreté, soins, exclusion, débat, réflexion, témoignage, professionnels de santé, médecin généraliste, prévention, promotion de la santé, confiance, relation, précarité, patient

LA LITTÉRATIE
EN SANTÉ
D'un concept
à la pratique

GUIDE D'ANIMATION

La littératie en santé : D'un concept à la pratique (guide d'animation)

> Cultures&Santé - Belgique - 2016

La notion de la Littératie en santé renvoie à ce qui se joue entre les individus et les informations utiles pour leur santé. S'informer pour agir en faveur de sa santé et de celle de ses proches requiert la mobilisation de nombreuses capacités : lire, écrire et calculer, mais aussi communiquer, résoudre des problèmes, évaluer et trier les renseignements trouvés... Dès lors, comment soutenir les personnes dans la prise de décisions éclairées pour leur santé ? Comment lever les freins à l'application des informations transmises ? Composé de deux parties, ce guide offre des repères pour comprendre ce que recouvre ce concept et 11 pistes d'animation à utiliser avec un groupe.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Public infra scolarisé,
Professionnels

Carnet

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Comprendre ce qu'est la littératie en santé
- > Être capable de renforcer la littératie en santé des membres d'un groupe à travers des pistes d'animation collective

CONTENU

- > Un guide de 83 pages format A4

promotion de la santé, accessibilité, empowerment, guide, animation, pratique, adulte, théorie, information, santé, littératie en santé

BOOKICS



Bookics health

> Crossics - Luxembourg - 2014

Ce carnet est un recueil d'illustrations de symptômes qui permettra aux professionnels de la santé de pouvoir dialoguer avec des patients qui ne parlent pas la même langue, et ainsi établir un diagnostic précis.

Professionnels

Carnet

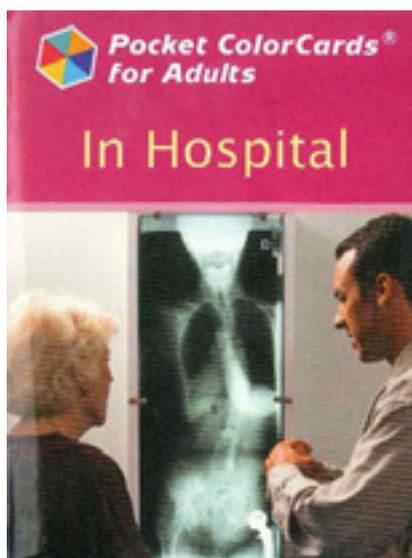
Caution : 10 €

OBJECTIF

> Permettre une meilleure communication entre le médecin et le patient de langue étrangère

CONTENU

> Un carnet



A l'hôpital

> Speechmark - Royaume-Uni - 2011

A travers 38 cartes, « A l'hôpital » nous fait découvrir le monde hospitalier de manière imagée afin de pouvoir s'en faire une idée plus concrète et de mieux comprendre ce milieu qui fait peur à tant de monde.

Adultes, Seniors

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre d'aider le patient et le thérapeute à parler de leurs préoccupations ou de leurs problèmes, ainsi qu'à communiquer leurs besoins
- > Informer le patient sur l'environnement hospitalier et les procédures à suivre

CONTENU

- > 38 photos illustrées
- > 10 cartes infos (plusieurs langues)

professionnel, sénior, adulte, médecin, système de santé, soins, prévention, soins de santé, photo expression, hôpital



Kit de communication pour améliorer le dialogue entre les équipes soignantes et les patients

> Elsevier Masson - France - 2010

Ce kit, sous forme de triptyque, est composé de pictogrammes, de fiches de dialogue traduites en différentes langues et permet aux équipes soignantes une meilleure prise en charge des patients.

Adultes, Public infra scolarisé

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Améliorer la communication et la prise en charge des personnes ayant des difficultés d'expression et/ou de compréhension
- > Favoriser la bientraitance du patient
- > Permettre aux équipes soignantes de recueillir des données essentielles à la prise en charge des patients grâce à une série de pictogrammes représentant diverses situations

CONTENU

- > Une farde (pictogrammes + 65 fiches de dialogue)

imagier, animation, hôpital, langue, interculturalité, communication interculturelle, médecin, relation soignantsoigné, communication, public infrascolarisé



Bongour Docteur : une réflexion sur les difficultés d'accès à l'information médicale

> La Jarnigoine - Canada - 2009

Ce DVD a été réalisé par des adultes en alphabétisation, il contient des sketches, des entrevues, des témoignages. Il met en scène les problèmes d'accès à l'information médicale que rencontrent les personnes en situation précaire et ne maîtrisant pas la langue. Ces personnes donnent leurs idées pour essayer d'améliorer ce problème.

Adultes, Public infra scolarisé

DVD

Caution : 10 €

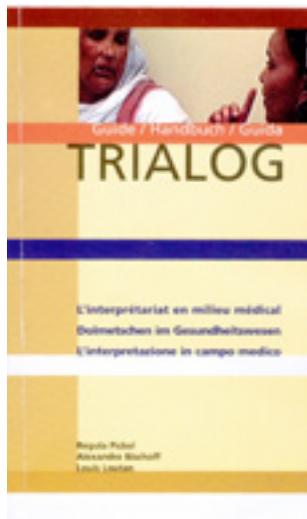
OBJECTIF

- > Mener une réflexion sur les difficultés d'accès à l'information médicale auxquelles sont confrontées les personnes peu scolarisées
- > Améliorer l'accès à l'information médicale
- > Faciliter la compréhension entre le médecin et le patient

CONTENU

- > Un DVD

DVD, animation, communication interculturelle, communication, précarité, médecin, relation soignantsoigné, analphabétisme, accès à l'information, alphabétisation



Trialog : l'interprétariat en milieu médical

> Interpret - Suisse - 2006

Cet outil met l'accent sur les difficultés d'accès à l'information médicale des personnes peu scolarisées et maîtrisant peu ou pas la langue. Il met en lumière les difficultés de compréhension dans la relation soignant-soigné et l'importance de faire appel à un traducteur professionnel.

Adultes, Public infra scolarisé

DVD

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Mener une réflexion sur les difficultés d'accès à l'information médicale auxquelles sont confrontées les personnes peu scolarisées
- > Permettre de prendre conscience de l'importance de faire appel à un traducteur professionnel afin de faciliter la compréhension entre le médecin et le patient
- > Améliorer l'accès à l'information médicale
- > Découvrir diverses facettes d'une relation thérapeutique à trois (les dangers, les difficultés, les réussites)

CONTENU

- > Un DVD
- > Un guide

interculturalité, relation soignantsoigné, analphabétisme, langue, hôpital, médecin, communication interculturelle, communication, accès à l'information, public infrascolarisé

The background is a solid dark blue. On the left side, there is a vertical column of five white squares. At the bottom, there is a horizontal row of seven white squares of varying heights, creating a bar chart-like effect.

MALADIES & PRÉVENTION

**Covid-19 :
Discutons
vaccination**



Covid-19 : Discutons vaccination (Guide d'animation)

> Cultures&Santé - Belgique - 2021

Réalisé en collaboration avec Question Santé, ce guide offre des repères pédagogiques et des pistes d'animation qui permettent à chacun-e de s'exprimer sur la question de la vaccination contre la Covid-19 et de recevoir des informations claires et adaptées sur le sujet.

En individuel ou en collectif, ce guide invite également à porter un regard critique sur les enjeux de santé et de société que la vaccination soulève.

[Disponible en téléchargement](#)

Professionnels	Dossier	À consulter sur place
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > L'animation peut permettre aux participant-es de : S'informer et mener une réflexion sur la vaccination contre la Covid-19, son utilité et ses enjeux > Exprimer leur ressenti > Renforcer leurs ressources psychosociales leur permettant d'analyser de manière critique les enjeux de la vaccination et de faire des choix éclairés > Identifier des ressources en lien avec la vaccination contre la Covid-19 	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > Un guide d'animation (52 pages) > 6 illustrations Vaccination > 6 photos Enjeux vaccination 	

regard critique, recommandations, information pour la santé, ressources, vécu, pistes d'animation, s'exprimer, entretien individuel, s'informer, animation collective, campagne vaccinale, expression, société, repères théoriques, représentations, santé, promotion de la santé, campagne de vaccination, vaccination, covid19, vaccin, ressentis



KROBS

> Game Works Sarl - Suisse - 2018

Krobs est un jeu de cartes qui parle de microbes, ceux que l'on vient de découvrir et dont nous ne connaissons pas encore la dangerosité et de ceux que nous connaissons déjà depuis longtemps mais auxquels nous sommes confrontés de plus en plus souvent aujourd'hui. Ce jeu amusant et éducatif permet de prendre garde, dans la vie quotidienne, des comportements qui sont sans danger, ceux qui présentent des risques et surtout que faire pour les éviter.

Enfants, Adolescents,
Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre de sensibiliser à quelques - uns des microbes qui nous entourent
- > Apprendre quels sont dans la vie quotidienne les comportements qui sont sans danger et ceux qui présentent des risques et surtout que faire pour les éviter

CONTENU

- > 3 règles du jeu (Français, Allemand, Anglais)
- > 96 cartes Krobs
- > 50 cartes Maladie
- > 9 cartes Trophée
- > 3 cartes infos
- > 20 jetons Temps

jeu de cartes, animation, enfant, microbe, sensibilisation, dangerosité, maladie, aliment, animal, prévention, comportement à risque

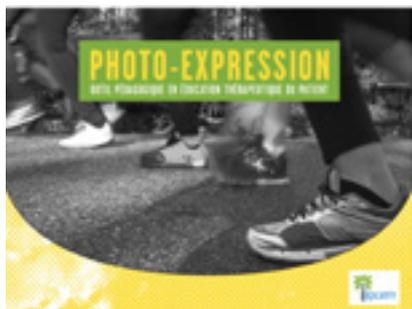


Photo-Expression : Outil pédagogique en éducation thérapeutique du patient

> IPCEM - France - 2018

Outil pédagogique destiné à faciliter chez les patients l'expression de soi, les représentations et le vécu de la maladie. L'outil peut s'utiliser en groupe ou en mode individuel dans le cadre de l'éducation thérapeutique. A partir d'une question ou d'un thème de discussion posé par le soignant-éducateur, le patient sélectionne parmi les photos celle qui lui semble en relation avec la question posée, il explicite son choix et répond aux questions et commentaires des autres participants.

Adolescents, Adultes

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Faciliter la communication et les échanges entre patients sur la vie et leur maladie
- > Développer des compétences d'adaptation à la maladie
- > Aider le patient à s'exprimer sur son vécu et ses représentations

CONTENU

- > 35 photos

animation, compétence, vie, échange, communication, soignant, patient, éducation thérapeutique, vécu, expression, représentations, maladie chronique, maladie, adultes, adolescents, imagier, outil



Diabète, les 7 actions, à l'intention des soignants éducateurs

> IPCEM - France - 2016

Ce support pédagogique destiné aux soignants permet de travailler la compétence de prise de décision du patient diabétique adulte. Il est constitué de 7 fiches cartonnées avec 7 languettes présentant chacune une situation de la vie quotidienne. Pour chaque situation, une question est posée et 6 actions sont proposées sur la face visible des languettes. La septième languette correspond à « autre action » non prédéfinie que peut proposer le patient. Le 7 actions peut être utilisé dans le cadre d'une séance d'évaluation pédagogique, de préférence en séance individuelle mais une animation en séance collective est aussi possible.

Adultes, Professionnels

Fichier d'activités

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre de travailler la compétence de prise de décision des patients
- > Permettre de mobiliser leur compétence de décision avec leur entourage
- > Soutenir l'apprentissage

CONTENU

- > 7 fiches cartonnées



La course poursuite du diabète et de l'insuffisance cardiaque

> L' A.F.O.R.C.E.S. - France - 2012

Ce jeu est destiné au patient diabétique ou insuffisant cardiaque et à son entourage. Il constitue un outil d'évaluation des connaissances et des acquis. Les participants se déplacent sur le plateau de jeu et doivent répondre à des questions autour de différentes thématiques : généralités sur le diabète, alimentation, hypoglycémie, auto-surveillance, insulinothérapie, activité physique, médicaments, alimentation et diététique, etc.

Adultes, Professionnels

Jeu de table

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Acquérir et consolider des connaissances
- > Apprendre à gérer sa maladie
- > Acquérir de l'autonomie
- > Savoir communiquer autour de sa maladie

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > 4 pions de couleur
- > Un dé
- > 26 cartes jaunes
- > 37 cartes bleues
- > 17 cartes rouges
- > 23 cartes mauves
- > 60 cartes (insuffisance cardiaque)
- > Une fiche A5 (apprendre en s'amusant et en famille)
- > 2 pages A4 (notice à l'usage du soignant éducateur : mode d'emploi du jeu)
- > 3 pages A4 (évaluation des connaissances autour du diabète)

professionnels de santé, éducation du patient, adulte, activité physique, alimentation, animation, glycémie, maladie, diabète



Magnet Santé

> Comité Régional d'Education pour la santé (CRES) - France - 2011

Cet outil est un support d'animation, d'information et de sensibilisation autour de la prévention des cancers auprès d'adultes maîtrisant difficilement le français. Il propose des planches anatomiques et plusieurs magnets.

Public infra scolarisé

Panneau/Affiche

Caution : 30 €

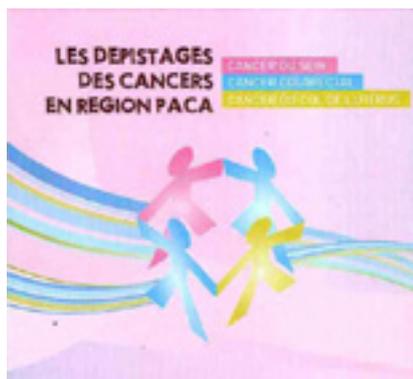
OBJECTIF

> Sensibiliser et informer le public migrant en difficulté de compréhension de la langue française à des questions de santé notamment de prévention des cancers

CONTENU

- > 2 panneaux silhouettes homme/femme
- > 6 planches anatomiques
- > 49 magnets
- > Un livret de l'utilisateur
- > Un livret sélection bibliographique
- > Un questionnaire d'évaluation

animation, alphabétisation, analphabétisme, activité physique, alimentation, facteur de protection, relation soignant-soigné, médecin, dépistage, corps, déterminants de santé, conduites à risque, communication interculturelle, migrant, modes de vie, maladie, cancer, prévention, public infrascolarisé



Les dépistages des cancers en région PACA

> CRES PACA - France - 2010

A l'aide des différents composants de ce kit, les professionnels de la santé vont pouvoir informer de manière imagée et interactive sur la thématique des dépistages des cancers.

Adultes, Professionnels

Kit

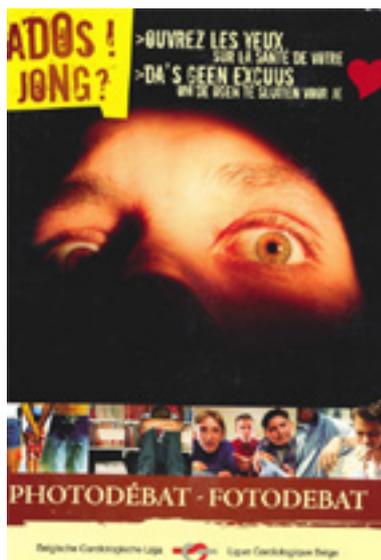
Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre de faire connaître les modalités de dépistage du cancer existantes
- > Améliorer les connaissances sur l'organisation des dépistages existants
- > Permettre d'ouvrir le débat sur les représentations du cancer chez les participants

CONTENU

- > Un diaporama de formation (CD ROM)
- > 59 fiches questions/réponses
- > 50 photo expression
- > 3 planches anatomiques
- > 4 questionnaires d'évaluation (CD ROM)
- > Un livret de l'utilisateur



Ados ! Jong ? Ouvrez les yeux sur la santé de votre coeur

> Ligue Cardiologique Belge - Belgique - 2006

Ce photoexpression propose un dossier sur la prévention des risques cardiovasculaires qui offre des repères conceptuels, des approches éducatives et méthodologiques, des pistes pour ouvrir le débat sur les comportements et les habitudes de vie des adolescents (12 à 18 ans).

Adolescents

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Offrir une approche globale de la santé
- > Renforcer l'esprit critique sur les modes de consommation et le style de vie
- > Prévenir les risques cardiovasculaires d'une mauvaise alimentation, de l'inactivité physique et du tabagisme

CONTENU

- > Un dossier pédagogique
- > Un mode d'emploi
- > Une brochure ados « Ados ouvrez les yeux sur la santé de votre coeur »
- > Un brochure parents « Ouvrez les yeux sur la santé de vos ados »
- > 30 photos

animation, conduites à risque, modes de vie, adolescent, maladie, facteur de protection, facteur de risque, santé cardiovasculaire, assuétude, activité physique, tabagisme, alimentation, coeur, prévention



Mallette pédagogique d'éducation pour la santé

> IREPS Auvergne - France - 2006

Cette mallette permet par l'intermédiaire de différentes animations d'aborder les notions liées à la santé en générale mais surtout au Sida avec les adolescents et les jeunes adultes.

Adolescents, Adultes, Professionnels	Kit	Caution : 20 €
OBJECTIF	CONTENU	
<ul style="list-style-type: none"> > Aborder la prévention du Sida avec les jeunes > Travailler les représentations liées à la santé, la sexualité et le VIH > Développer des capacités à prendre des décisions autonomes et responsables > Réfléchir autour du thème de la discrimination vécue par les personnes séropositives 	<ul style="list-style-type: none"> > Un guide d'utilisation > Une fiche « jeu du préservatif masculin » > Une fiche « jeu du préservatif féminin » > Une brochure > 37 cartes « Sida : que savons-nous ? » > 62 photos > 5 BD « Histoire d'une rencontre » 	

adulte, adolescent, professionnels, animation, maladie, sexualité, facteur de protection, discrimination, facteur de risque, IST, sérophobie, sida, prévention, éducation pour la santé



Sidactif

> Centre hospitalier MoulinsYzeure - France - 2006

Ce jeu est un support d'information et de réflexion autour de la thématique du Sida. Il permet d'informer le public de manière ludique afin que chacun puisse prendre conscience qu'il est acteur de sa santé et de celle des autres.

Adolescents, Adultes

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Sensibiliser différents publics au message de prévention du Sida et des autres maladies sexuellement transmissibles
- > Dédramatiser par une activité ludique qui permet le dialogue spontané, par l'abord du sujet par différentes facettes : éducation sexuelle, informations médicales et sociales

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > Un A4 règles du jeu
- > Un A4 présentation du jeu
- > Un présentoir de 152 cartes questions
- > Un lot de 130 cartes messages
- > Un dé
- > 6 pions

adultes, adolescents, animation, EVRAS, vie relationnelle, affective et sexuelle, conduites à risque, facteur de risque, facteur de protection, sexualité, maladie, IST, mst, prévention, sida



Sida : ne te fais pas dribbler !

> Plate-forme Prévention Sida - Belgique - 2005



Ce kit propose des fiches informatives, des activités pédagogiques, des adresses utiles, du matériel de sensibilisation, etc. et permet à tout acteur éducatif ou professionnel de santé d'aborder la question des IST et du Sida avec les jeunes (13 à 18 ans).



Adolescents	Kit	Caution : 10 €
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > Améliorer les connaissances sur le sida et les IST > Renforcer les comportements de protection en matière de sexualité > Promouvoir les attitudes de respect et de solidarité à l'égard des personnes séropositives 	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > Un CD-ROM > Un livret (le petit livre rose) > Un fichier ressources (4 p.) > Un A4 « Le sport contre le sida, à l'école aussi » > Un A4 questionnaire > Un A4 introduction (4 p.) > Un A4 « Test de connaissances sur le sida » > Un A4 « fiche de présentation » > Un échantillon préservatif > 6 A4 recto/verso « questions » > 4 A4 recto/verso « fiches d'activités » 	

relation aux autres, altérité, compétences psychosociales, IST, EVRAS, vie relationnelle, affective et sexuelle, adolescents, conduites à risque, facteur de risque, facteur de protection, prévention, maladie, mst, sida



Les femmes et le dépistage du cancer du sein

> Observatoire de la Santé du Hainaut - Belgique - 2003

Ce guide sert d'aide à l'animation pédagogique sur la thématique du dépistage du cancer du sein. A travers les différentes parties du guide, les femmes de milieux précaires pourront s'informer sur les données médicales et les démarches à suivre pour se faire dépister.

Seniors

Fichier d'activités

Caution : 20 €

OBJECTIF

> Sensibiliser et informer les femmes de milieux défavorisés de l'intérêt du dépistage du cancer du sein

CONTENU

> Un guide (54 p.) divisé en 6 parties : objectifs et utilisation, fiches d'animations, données médicales et épidémiologiques, passer un examen de dépistage, évaluation de l'action menée, pour en savoir davantage

précarité, professionnel, information, femme, animation, cancer, dépistage, pathologies diverses



Diab-A-Table

> Michel Bielen - Belgique - Date non communiquée

Cet outil est destiné à tout patient atteint de diabète traité ou non par médicaments. Il aborde quatre grands thèmes: généralités, collations, situations particulières, activités physique. Il s'adresse aux professionnels de santé travaillant avec des personnes diabétiques.

Adultes, Parents, Seniors,
Professionnels

Jeu de table

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Conférer aux patients diabétiques les règles essentielles en hygiène alimentaire
- > Permettre d'acquérir les connaissances nécessaires afin de devenir des acteurs de leurs conditions de vie

CONTENU

- > 1 règlement du jeu
- > 2 dés
- > 6 pions
- > 24 vignettes couleurs
- > 1 plateau de jeu
- > 70 cartes vertes
- > 24 cartes rouges
- > 15 cartes bleues
- > 15 cartes mauves

professionnels de santé, obésité, nutrition, éducation thérapeutique, diabète type 2, glycémie, collations, activité physique, alimentation, jeu, personnes diabétiques, diabète

The background is a solid blue color. On the left side, there is a vertical column of five white squares. At the bottom, there is a horizontal row of seven white squares of varying heights, creating a bar chart-like effect.

MÉDIAS & NUMÉRIQUE



@h...Social : prévention et usage des réseaux sociaux (nouvelle version)

> Bureau Information Jeunesse de l'Orne - France - 2020

Dans cette nouvelle version d'@h...Social, les participants sont invités à gérer le profil d'un personnage sur les réseaux sociaux. Ils doivent être les premiers à atteindre la barre symbolique du million d'abonnés en publiant différents contenus mais ils devront veiller à maintenir un certain degré de prudence sous peine de voir leur compte disparaître. Sans compter que les autres participants peuvent également publier sur leur profil et que quelques événements inattendus pourront venir pimenter la partie. Saurez-vous faire face aux événements qui se présenteront sur votre chemin? Utiliserez-vous à bon escient les réseaux sociaux et applications mises à votre disposition ?

Adolescents, Adultes,
Professionnels, Enseignants

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Favoriser un usage raisonné et raisonnable des réseaux sociaux
- > S'interroger sur ses pratiques et ses usages sur les réseaux sociaux
- > Comprendre le fonctionnement et les mécanismes de financement des réseaux sociaux et des applications
- > Susciter les échanges autour de thématiques actuelles : cyberharcèlement, écologie numérique, mécanisme de l'attention, utilisation des données personnelles

CONTENU

- > Un manuel
- > Un plateau
- > Un dé
- > 6 pions
- > 6 supports pions
- > 61 cartes "Prudence"
- > 50 cartes "Publication"
- > 50 cartes "Cadenas"
- > 25 cartes "Événement"
- > 6 cartes "Profil Personnage"

jeu de table, animation, réseau social, adolescent, adulte, professionnel, débat, échange, internet, vie privée, données personnelles, prévention, enseignant, pratique, usage



Nuit bleue

> Bertrand Vandeloise-CVB/Ecole du sommeil - Belgique - 2019

Nuit bleue est un film outil qui permet d'aborder l'hyperconnectivité nocturne et le sommeil des jeunes. Ce film pourra être utilisé par les professionnels confrontés aux problématiques liées aux troubles du sommeil en classe, directions d'écoles, professeurs, équipes éducatives, PSE, PMS, AMO, etc.

Enfants, Adolescents, Parents,
Professionnels

DVD

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre d'aborder la thématique de l'hyperconnectivité et du sommeil
- > Permettre de sensibiliser les jeunes sur le mésusage et l'abus des écrans qui amènent à des risques d'hyperconnectivité, voire de dépendance
- > Permettre de confronter les jeunes à leur rapport au sommeil et à la connectivité
- > Permettre de (re)mettre en question l'utilisation des écrans mais aussi de créer un dialogue autour de cette technologie

CONTENU

- > Un DVD (35 minutes)
- > Un cahier d'animation (20 p.)

santé, pratique, prise de conscience, questionnement, surconsommation, danger, promotion de la santé, dépendance, risques, abus, mésusage, usage, sensibilisation, parentalité, AMO, PSE, école, troubles du sommeil, professionnels, hyperconnectivité, jeunes, écrans, sommeil, animation, DVD



L'Éduc Ecrans : pour accompagner nos enfants à grandir avec les écrans

> Valorémis Editions - France - 2018

L'Éduc Ecrans est un support ludique de médiation qui favorise l'émergence de propositions éducatives adaptées à chacun tout en interpellant les parents sur leurs expériences passées et à venir. L'outil est destiné aux professionnels (psychologues, éducateurs...) chargés d'animations collectives dans le domaine de l'accompagnement à la parentalité au sein d'associations, de structures d'accueil du jeune enfant, en établissement scolaires... Il est composé d'un plateau divisé en huit zones thématiques auxquelles correspondent huit paquets de cartes-questions.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Parents, Professionnels

Jeu de table

Caution : 30 €

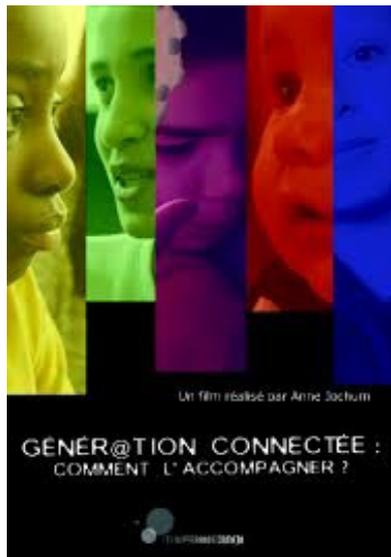
OBJECTIF

- > Réfléchir entre parents à la place des écrans dans la famille
- > Susciter la réflexion
- > Partager des expériences
- > Proposer des pistes de réflexion
- > Favoriser l'émergence de propositions éducatives adaptées à chacun
- > Interpeller les parents sur leurs expériences passées et à venir

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > Une règle du jeu (4 p.)
- > 24 cartes de 12 questions (288 questions au total)
- > 24 jetons
- > 2 fiches « Nos pistes pour faire autrement » et « nos retours d'expérience »
- > 12 cartes « opinion » (a priori souhaitable / a priori non souhaitable)
- > Un feuillet Sitographie/Bibliographie
- > Un sablier
- > Un dé

assuétude, accompagnement, professionnels, médiation, pistes d'action, expérience, représentation, échange, réflexion, usage, écrans, animation, jeu, famille, parentalité, parent, enfant, outil pédagogique



Génération connectée : Comment l'accompagner ?

> Les Films Préparons Demain - France - 2017

Téléphones, ordinateurs, tablettes, consoles... Autant d'outils numériques qui font partie de notre quotidien et de celui de nos enfants. Nos enfants ont aujourd'hui un accès fascinant sur ce monde virtuel qui génère cependant des conflits et des inquiétudes au sein des familles. Ces usages jouent-ils un rôle sur le développement de l'enfant ? Comment poser un cadre d'utilisation de ces nouveaux outils qui sont devenus incontournables ? Différents spécialistes (psychologue, psychomotricien, sociologue...) nous font part, dans ce DVD, de leurs constats lorsque l'enfant reste trop en contact avec les écrans. Autant de rencontres qui vont nous faire prendre connaissance de certains enjeux de construction psychique et motrice, pour mieux nous positionner sur cette question.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Parents, Professionnels

DVD

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Prendre connaissance de certains enjeux de construction psychique et motrice
- > Relever les difficultés rencontrées par les enfants qui passent trop de temps devant les écrans
- > Proposer des pistes de compréhension et d'éducation susceptibles d'aider les parents à bien accompagner les enfants
- > Relever les aspects positifs de ces outils
- > Installer la notion de temps d'utilisation chez l'enfant

CONTENU

- > Un DVD (54 min)

temps, inconvenient, avantage, réseaux sociaux, écrans, spécialiste, communication, console, tablette, ordinateur, téléphone, internet, professionnels, parent, adolescent, enfant



@-xperTic : devenez un expert des Technologies de l'Information et de la Communication

> Bureau Information Jeunesse de l'Orne - France - 2016

Dans la continuité de l'outil @h...Social édité en 2013, E-xperTIC est un subtil mélange de prévention et de culture générale sur les smartphones/tablettes, les jeux-vidéos, les sites internet, les tchats, les e-mails et les réseaux sociaux. Avec E-xperTIC, vous vous surprenez à apprendre sur la culture numérique, à aborder des notions de droits ou de bonnes pratiques, à vous sensibiliser à certains risques... tout en vous amusant. E-xperTIC peut se jouer avec un minimum de 5 joueurs, la présence d'un animateur est recommandée.

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Sensibiliser les joueurs aux enjeux liés à l'utilisation des TIC (Technologies de l'Information et de la Communication)
- > Apprendre sur la culture numérique
- > Aborder des notions de droits ou de bonnes pratiques
- > Sensibiliser à certains risques

CONTENU

- > 5 plateaux de jeu Serveur
- > 60 cartes « réseaux sociaux »
- > 60 cartes « smartphone/tablette »
- > 60 cartes « site internet »
- > 60 cartes « jeux vidéo »
- > 60 cartes « E-mail/tchat »
- > Une règle du jeu



Internet et moi, questions d'usage(s)

> Valorémis Editions - France - 2015

Ce jeu est un support de débat idéal pour les professionnels investis auprès de la jeunesse. Il traite de la relation que les jeunes entretiennent avec Internet et les réseaux sociaux, il se veut être un outil de médiation éducatif

Enfants, Adolescents,
Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Favoriser l'émergence des représentations portant sur les réseaux sociaux, la traçabilité, la virtualité réelle ou supposée des rencontres et des liens
- > Permettre le débat

CONTENU

- > 55 cartes

professionnels, représentation, médiation, animation, relation, jeunes, réseaux sociaux, internet



Ce qui vous regarde... No hate !

> Autre éditeur - Belgique - 2014

Cet outil composé d'un manuel et d'un DVD est destiné principalement aux enseignants et travailleurs de jeunesse dans un cadre scolaire ou associatif. Grâce aux supports audiovisuels présents sur le DVD, il propose aux pédagogues plusieurs manières interactives et ludiques d'aborder la problématique du discours de haine en ligne et de créer le débat avec les jeunes de 10 à 20 ans.

Enfants, Adolescents

DVD

Caution : 20 €

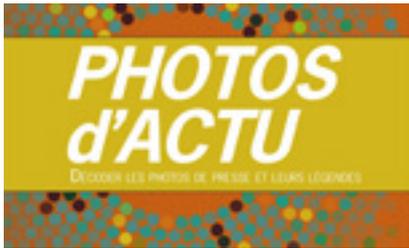
OBJECTIF

- > Guider l'éducateur dans son travail de sensibilisation du jeune public à la problématique du discours de haine en ligne
- > Mettre en garde contre le discours de haine en ligne et les risques qu'il représente pour la démocratie et les individus en particulier les jeunes
- > Favoriser une meilleure utilisation d'internet en tant qu'outil de communication
- > Aider les jeunes à se mobiliser pour les droits humains « en ligne » et « hors ligne »
- > Réduire le seuil de tolérance quant au discours de haine en ligne
- > Circonscrire le discours de haine en ligne et développer des outils pour les combattre
- > Soutenir les victimes et se solidariser pour aider les groupes ciblés par le discours de haine en ligne

CONTENU

- > Un DVD
- > Un manuel pédagogique

violence, communication, cyber harcèlement, accompagnement, internet, réseaux sociaux, discrimination, haine, éducation, jeunes



Photos d'actu - Décoder les photos de presse et leur légende

> Cultures&Santé - Belgique - 2013

Comme son nom l'indique, cet outil d'animation et de réflexion vise à permettre à chacun de porter un regard critique sur les photos d'actualité et plus largement sur la manière dont l'information est construite et présentée dans la presse écrite, notamment par l'association d'une image et d'un texte, ainsi que sur la manière dont chacun peut l'interpréter.

Adolescents, Adultes, Public infra
scolarisé

Kit

Caution : 30 €

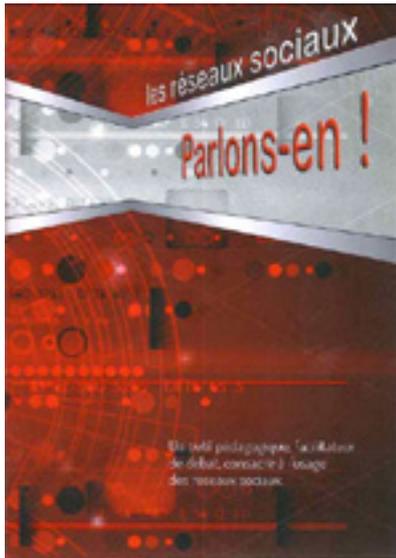
OBJECTIF

- > Réfléchir à la valeur informative et symbolique des photos de presse
- > Se questionner sur le sens de l'association photo/légende
- > Prendre conscience de la diversité de sens que peut prendre une photo ou un texte, notamment quand ils sont associés

CONTENU

- > Un manuel (48 pages)
- > Un questionnaire
- > 45 photos
- > 2 légendes

presse, photographie, analyse, médias, esprit critique, éducation permanente



Les réseaux sociaux, parlons-en !

> AMO Oxyjeune - Belgique - 2013

Cet outil de prévention autour de l'usage des réseaux sociaux offre des conseils et des informations utiles afin d'utiliser ces réseaux sociaux de la manière la plus responsable possible.

Adolescents, Adultes, Seniors

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre le débat sur l'usage des réseaux sociaux
- > Sensibiliser les jeunes aux dangers potentiels des réseaux sociaux

CONTENU

- > Un DVD
- > 3 fiches : lexique, personnes ressources, les réseaux sociaux, parlons-en !!!
- > 9 fiches « animation »

usage, réseaux sociaux, adulte, adolescent, animation, outil, prévention, information, médias



Regard sur l'info

> Cultures&Santé - Belgique - 2011

Cet outil d'animation, destiné aux professionnels désireux de développer des démarches d'éducation permanente, vise à permettre à chacun de porter un regard critique sur les informations présentées dans les médias d'information, à travers la prise de conscience des différents critères influençant les choix des rédactions dans les processus de sélection puis de hiérarchisation de l'information.

[Disponible en téléchargement](#)

Adolescents, Adultes, Public infra scolarisé	Kit	Caution de : 30 €
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > Identifier les critères de sélection et de hiérarchisation de l'information > Porter un regard critique sur les informations présentées dans les médias d'information 	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > 45 fiches « titre » > Un guide d'utilisation (44 pages) 	

information, presse, ligne éditoriale, regard critique, médias



@h...Social ! Prévention et usages des réseaux sociaux

> Bureau Information Jeunesse de l'Orne - France - 2010

Le jeu @... social est un jeu de plateau permettant aux joueurs de reproduire les conditions d'un réseau social mais sans écrans interposés. Le but est de prévenir les adolescents, mais également les adultes, aux risques liés à l'utilisation des réseaux sociaux.

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de table

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Sensibiliser à un usage responsable des réseaux sociaux
- > Apprendre à gérer son profil de réseau social en évitant les pièges
- > Aborder de manière ludique les problématiques liées aux réseaux sociaux
- > Ouvrir le débat sur divers sujets liés à l'usage des réseaux sociaux : droit à l'image, respect de la vie privée, diffamation, harcèlement, réputation, etc

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > Une règle du jeu (12 p.)
- > Un dé
- > 6 pions (pour personnages)
- > 12 personnages (6x2)
- > 55 cartes « prudence »
- > 29 cartes « questions »
- > 6 cartes « profil personnage »
- > 46 cartes « publication »

réputation, harcèlement, droit à l'image, réseaux sociaux, écrans, jeu, professionnel, animation, adulte, enfants, médias, respect, danger, adolescents



Le juste click

> Centre de jeux éducatifs - Belgique - 2009

Ce jeu informatif et interactif sur la sécurité en ligne aborde le Web de manière amusante. Il s'adresse aux enseignants qui désirent sensibiliser leurs élèves (10 à 12 ans) en leur apprenant à utiliser ce média d'une façon sûre et responsable. Il permet aux jeunes de dialoguer et de se servir d'internet de manière raisonnable.

Enfants

Jeu de table

Caution : 20 €

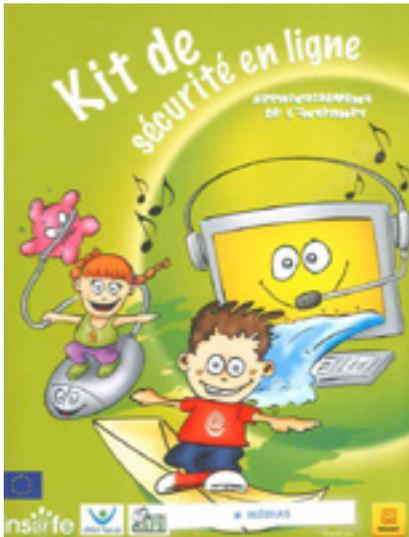
OBJECTIF

- > Sensibiliser les enfants aux risques liés à internet
- > Adopter une attitude critique par rapport à ce qu'ils voient et ce qu'ils font sur internet
- > Comprendre pourquoi certaines actions peuvent présenter des risques et la nature de ces risques
- > Apprendre à identifier les sites qui présentent des risques

CONTENU

- > Un manuel d'utilisation
- > Un manuel consacré au plaisir du surf sur internet
- > Une affiche (+ 2 copies A3)
- > 8 pions
- > 72 cartes « tâche » (bleues, vertes, roses)
- > 18 pièces @
- > 12 cartes (smiley)
- > 12 profils (A5 verts)
- > 24 websites(A5 bleus et roses)
- > 2 feuillets parcours

animation, facteur de risque, enfant, adolescent, prévention, conduites à risque, modes de vie, internet, médias



Kit de sécurité en ligne : approvisionnement de l'internet

> Insafe - Belgique - 2008

Ce kit nous fait prendre conscience des avantages du Web, tout en insistant sur les nombreux dangers qu'il peut occasionner aussi bien chez les enfants que chez les plus grands.

Enfants, Parents

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Conférer aux parents et aux enfants des informations indispensables à une utilisation la plus adéquate possible d'Internet
- > Prévenir des avantages et des risques présents sur le Web

CONTENU

- > Une brochure ludique pour toute la famille
- > Une brochure : guide pour les parents-protégez vos enfants en ligne !
- > 2 cartes de situation ?
- > Des autocollants ?
- > Une brochure « Les règles d'or pratiques pour toute la famille » ?

adolescents, adulte, enfant, prévention, danger, médias



Décode le monde ! De l'influence des médias sur la santé

> CODES 06 - France - 2006

Ce kit est un programme participatif et interactif articulé en quatre modules. Il s'adresse aux adolescents (12 à 16 ans) et développe différentes activités qui décortiquent les publicités, les discours et les écrits. Il met en lumière la nécessité de réfléchir aux émotions suscitées par les images, aux identifications recherchées par le biais des stars, des slogans, etc. Ce programme est destiné aux établissements scolaires.

Adolescents

Kit

Caution : 20 €

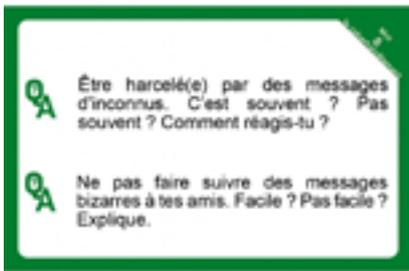
OBJECTIF

- > Développer l'esprit critique des adolescents par rapport aux médias
- > Augmenter les capacités des individus à faire des choix favorables à leur santé

CONTENU

- > Une farde de 53 pages
- > Un CD-ROM (fiches supports d'animation)
- > Un DVD

animation, esprit critique, déterminants de santé, santé, consommation, éducation permanente, citoyenneté, publicité, médias



Moi et le cyberharcèlement

> Valorémis Editions - France - S.D

Issu de la collection « Questionnons Autrement », voici un support de cartes-questions au service de vos futurs débats éducatifs et citoyens dans le cadre de vos ateliers. Le besoin de se protéger et de faire face aux actes malveillants, de veiller à ne pas être acteur direct ou indirect de harcèlement via les réseaux sociaux sont autant de sujets abordés par les 90 questions ouvertes proposées aux utilisateurs. Outil de médiation permettant d'aborder de manière vivante et ludique les expériences et attentes pour mieux apprendre de soi et auprès des autres.

Adolescents

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Sensibiliser à l'usage des réseaux sociaux
- > Apprendre à se protéger du cyberharcèlement
- > Favoriser l'émergence des représentations portant sur la prévention face aux actes malveillants
- > Permettre le débat et les échanges

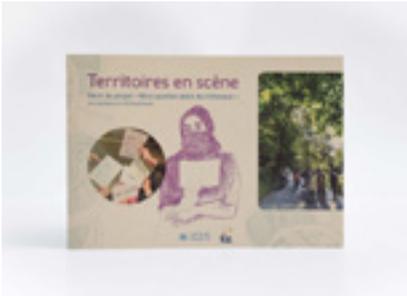
CONTENU

- > 55 cartes

relation aux autres, violence, cyber harcèlement, jeu, débat, professionnels, représentations, prévention, harcèlement, danger, jeunes, internet, réseaux sociaux, médias

A decorative graphic consisting of several white squares of varying sizes and positions on a solid purple background. The squares are arranged in a way that suggests a grid or a pattern, with some squares overlapping or being partially cut off by the edges of the frame.

MÉTHODOLOGIE



Territoires en scène

> Cultures&Santé - Belgique - 2022

Ce carnet raconte la seconde partie du projet « Mon quartier plein de richesses » mené au sein de l'Atelier des Petits Pas à Schaerbeek. La notion de territoire y est abordée par le biais de l'expression orale et corporelle. Celle-ci constitue un beau moyen d'appréhender ce qui nous entoure, d'occuper l'espace, de se découvrir et de rencontrer l'Autre. C'est donc un territoire situé entre vécu et imaginaire qu'un groupe de femmes a exploré dans le cadre d'un cours de Français Langue Etrangère pendant plus d'un an. Le carnet épingle aussi une série de séquences d'animation expérimentées lors de cet intense parcours ; elles pourront constituer une source d'inspiration pour vos propres actions et projets.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Public infra scolarisé,
Professionnels

Carnet

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Prendre connaissance d'une action collective menée par un groupe de femmes en cours de Français Langue Etrangère sur la question du territoire
- > Découvrir une série de séquences d'animation conçues autour de l'expression orale et corporelle

CONTENU

- > Un carnet

citoyenneté, territoire, expression artistique, quartier, représentation, environnement,
marche exploratoire, géographie, ville



Écoute mon quartier ! Un outil d'exploration sonore et intergénérationnelle du territoire

> Cultures&Santé - Belgique - 2019

Ce carnet propose le récit d'une démarche intergénérationnelle, des capsules sonores et des idées d'animation pour encourager un groupe d'habitant-es à explorer un territoire à travers le son. Fruit d'un partenariat, il constitue tant une invitation à expérimenter les démarches vécues, qu'à trouver des idées et moyens pour utiliser le son comme manière d'appréhender et de découvrir un quartier. Il permet par ailleurs d'interroger les représentations des diverses générations et de favoriser le lien entre celles-ci.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Parents, Seniors, Public infra scolarisé, Professionnels	Carnet	Caution : 20 €
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > Porter un regard (différent) sur un quartier, un territoire > Questionner et enrichir ses représentations des générations, d'un territoire > (Ré)interpréter un territoire à travers le médium sonore et des animations exploratoires > Susciter la créativité et la rencontre intergénérationnelle 	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > Un carnet (32 pages) > Une carte USB 	

son, bruxelles, jeunesse, seniors, maison de jeunes, projet collectif, activité, marche exploratoire, cohésion sociale, environnement, représentations, expression artistique, intergénérationnel, territoire, citoyenneté



Osez le plaidoyer pour la santé ! Balises pour une démarche communautaire

> Cultures&Santé - Belgique - 2019

Ce guide permet d'appréhender le plaidoyer pour la santé, d'explorer les éléments-clés d'une démarche communautaire dans ce domaine et de découvrir des expériences menées par des groupes de citoyen·nes. Cet outil apparaît comme un levier de transformation essentiel pour réduire les inégalités sociales de santé. Il montre la nécessité d'encourager des actions de plaidoyer pour la santé et l'équité, et d'en dégager des balises concrètes pour les mener.

[Disponible en téléchargement](#)

Professionnels

Dossier

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Comprendre la notion de plaidoyer en lien avec la santé et ses déterminants
- > Poursuivre un processus réflexif sur la démarche de plaidoyer menée par un groupe
- > Envisager des leviers concrets pour mener des démarches de plaidoyer efficaces
- > Prendre connaissance de bonnes pratiques dans ce domaine

CONTENU

- > Un guide de 82 pages (format A4)

méthodologie, participation citoyenne, participation, démocratie, paroles, contexte de vie, promotion de la santé, éducation permanente, santé communautaire, démarche, politique, action collective, déterminants de santé, inégalités sociales, inégalités sociales de santé, plaidoyer, santé



Cartes et rêves : Un outil d'exploration du territoire ludique et créatif

> Cultures&Santé - Belgique - 2018

Cartes et rêves est le fruit d'une action collective axée sur la thématique du territoire et qui a permis à des habitants de Forest de (re)découvrir un quartier de la commune. Leur vision du quartier, celui vécu, celui rêvé, s'est exprimée à travers la réalisation de cartes poético-géographiques.

Cet outil contient un dépliant qui présente les grandes étapes de la démarche et une des cartes réalisées par le groupe et 10 fiches « consigne ». L'ensemble permet à d'autres groupes de partir à la découverte d'un territoire, et de créer leurs propres cartes.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Public infra scolarisé,
Professionnels

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Porter un regard (différent) sur un quartier, un territoire
- > Enrichir ses représentations d'un quartier, d'un territoire
- > (Ré)interpréter un territoire à travers différents moyens d'expression artistique
- > Susciter la créativité et l'étonnement

CONTENU

- > Un feuillet de présentation du projet
- > Un livret de témoignages « Entre les mots »
- > La carte vécue et rêvée (grand format)
- > 10 cartes de consignes d'animation



Prends tes quartiers ! Un outil d'exploration du territoire ludique et poétique

> Cultures&Santé - Belgique - 2017

Kit pédago-créatif pour (re)découvrir un territoire à travers l'écriture et des animations ludiques.

[Disponible en téléchargement](#)

Adultes, Professionnels

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Faire émerger et enrichir ses représentations d'un quartier, d'un territoire
- > Faire (re)découvrir un territoire à travers le médium de l'écriture et des animations exploratoires
- > Susciter l'étonnement

CONTENU

- > 15 cartes de consignes
- > Un feuillet de présentation du projet
- > Un livret de témoignages des habitants

environnement, représentations, quartier, cohésion, ville, écriture, expression, territoire, citoyenneté



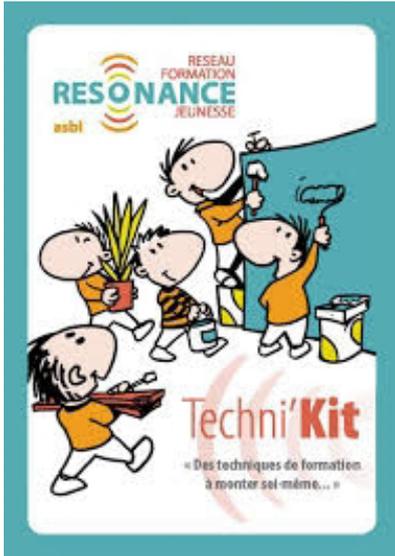
Bâisseurs de possibles

> SynLab - France - 2017

Vous souhaitez réaliser un projet citoyen ? Créer un climat de classe favorable ? Et/ou donner du sens aux apprentissages fondamentaux ? A travers une démarche pédagogique en quatre étapes, cette boîte à outils invite les enfants à exprimer et à réaliser leurs idées pour améliorer leur école, leur quartier ou plus largement la société. Ils prennent ainsi conscience qu'ils peuvent être des citoyens actifs, à leur échelle.

Enfants, Adolescents, Professionnels	Kit	Caution : 20 €
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > Permettre aux enfants de prendre conscience qu'ils ne sont pas trop petits pour changer les choses > Donner du sens aux apprentissages fondamentaux (lire, écrire, expression orale, etc) > Permettre d'aborder le programme en sciences (développement durable notamment) > Permettre de se lancer dans un projet interdisciplinaire qui fédère la classe > Motiver les élèves et créer du lien entre les apprentissages > Favoriser le développement des compétences émotionnelles et civiques > Permettre aux enfants d'identifier un problème qui les touche > Imaginer une solution à ce problème > Réaliser cette solution > Partager l'expérience 	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > Un guide de l'enseignant > 32 cartes outils (A5) > 24 cartes de responsabilités > 2 grands posters effaçables (la charte + notre histoire ou comment nous changeons le monde): > 8 affiches > Un CD > Une affiche « Bienvenue dans la boîte à outils » > 153 figurines > 322 socles (pour les figurines) 	

kit, accompagnement, outils, classe, école, débat, coopération, apprentissage, projet collectif, citoyenneté, citoyen, enseignant, adolescent, enfant, animation



Techni'Kit : des techniques de formation à monter soi-même

> Réseau Formation Résonance Jeunesse - Belgique - 2013

Riche de son expérience dans le domaine de la formation, Résonance propose un recueil de fiches techniques de formation. Les activités proposées permettent de mettre le participant au centre des apprentissages, en le rendant acteur de sa formation. Cet outil n'est pas un ensemble de modules « clé sur porte » mais bien un répertoire d'activités que le formateur va pouvoir s'appropriier et adapter en fonction de l'objectif qu'il poursuit, du contenu à aborder, de son public et de sa réalité de terrain.

Adultes

Fichier d'activités

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Faire connaissance, briser la glace et se motiver
- > Découvrir des contenus, des concepts ou s'approprier des ressources
- > Synthétiser, co-construire, se réapproprier et réactiver des contenus
- > Faire émerger des idées, produire des solutions
- > Echanger, partager des expériences
- > Evaluer, exprimer son ressenti
- > Analyser, prendre du recul
- > Faire émerger les représentations

CONTENU

- > 60 fiches d'activités
- > 6 pages recto-verso

cohésion, groupe, formation, échange, communication, briseglace, formateur, animateur, adulte, adolescent, animation, outil pédagogique



Questionner les représentations sociales en promotion de la santé

> Cultures&Santé - Belgique - 2013

Qui n'a jamais ressenti un décalage, une incompréhension entre ses idées et celles des autres, dans une animation, une formation ? Ces différences de points de vue, autour d'une question de santé (en lien avec l'alimentation, l'hygiène, la qualité de vie...) sont souvent l'expression de représentations sociales différentes qui coexistent dans un groupe. Que sont les représentations sociales ? En quoi peuvent-elles déterminer la réussite d'un projet de promotion de la santé ? Ce carnet tente d'apporter un éclairage sur ces questions.

[Disponible en téléchargement](#)

Professionnels	Carnet	À consulter sur place
OBJECTIF	CONTENU	
<ul style="list-style-type: none"> > Comprendre le concept de représentations sociales > Mettre en place des démarches de questionnement des représentations sociales et en déterminer les enjeux > Envisager les représentations sociales comme des leviers d'action efficaces pour promouvoir la santé 	<ul style="list-style-type: none"> > Un carnet (58 pages) 	



Du je au nous

> Flora asbl - Belgique - 2010

Outil qui propose une méthodologie pour travailler la participation avec son public. Différents modules peuvent ainsi être agencés en fonction des groupes selon leurs besoins et sont soutenus par un volet théorique et un volet didactique. Différentes techniques (appelées « les energizers ») et exercices courts sont également proposés en vue de favoriser la dynamique de groupe de manière ludique.

Adultes

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Sensibiliser les groupes en insertion à la participation citoyenne
- > Faciliter l'expression des groupes
- > Développer un projet collectif citoyen
- > Permettre aux groupes d'élaborer leurs propres définitions de la participation citoyenne
- > Aider les groupes à construire un parcours spécifique et élaborer un projet choisi par eux

CONTENU

- > Un guide pédagogique
- > Une carte des modules
- > Un mode d'emploi
- > Un livret « matériel didactique, exemples de... »
- > 9 modules

adultes, activité, briseglasse, animation, groupe, méthodologie, projet, participation, citoyenneté

A solid purple background with several white squares of varying sizes scattered across it. The squares are arranged in a way that some are stacked vertically on the left side, while others are more isolated or form a partial row at the bottom.

PARENTALITÉ



Félix, Zoé, Boris et les Vôtres (version 2018)

> Fédération des Initiatives Locales pour l'Enfance - Belgique - 2018

Ce complément de cartes du jeu « Félix, Zoé, Boris et les Vôtres » est une version 2018 pour jouer avec les parents et entre professionnels. Il permet de faire naître une réflexion sur les démarches éducatives et la pratique de chacun. Il s'adresse à un public varié et peut être manipulé dans différentes perspectives : organisation de rencontres, débats, réunions avec des parents, animation de réunions d'équipe, etc.

Adultes, Parents, Professionnels	Jeu de table	Caution : 20 €
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > Faire naître une réflexion sur les démarches éducatives et la pratique professionnelle de chacun > Permettre les échanges et les réflexions constructives > Accompagner les professionnels dans la mise en oeuvre du jeu au sein de leur public spécifique > Créer un lieu d'échange, d'information et de formation sur les pratiques éducatives > Permettre d'aborder diverses thématiques liées aux questions de la parentalité : éducation des enfants, relations familiales, développement de l'enfant, sécurité, hygiène, etc. 	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > Un livret d'accompagnement > 100 cartes questions destinées aux professionnels du 0-3 ans (illustrées par un biberon) > 100 cartes questions destinées aux professionnels du 3-18 ans (illustrées par un ballon) > 100 cartes questions axées sur les relations d'équipe (illustrées par un pont) > 30 cartes « bulles d'air » (illustrées par un arbre) > 30 cartes vierges 	

parentalité, hygiène, sécurité, représentations, limites, besoins, échange, dialogue, enfants, développement, relation aux autres, relation parent/enfant, éducation, parents, adultes, professionnels, animation, jeu

Parent'art

> asbl Picol/LSL/Comité Petite Enfance - Belgique - 2015



Ce jeu est un outil d'échange, de communication et d'accompagnement des parents, destiné aux professionnels qui désirent informer leur public sur les différentes démarches à effectuer de l'annonce de la grossesse à l'entrée scolaire. Cet outil comporte deux volets : des repères temporels par rapport aux démarches et des situations ouvrant à la discussion par rapport à la vie en milieu d'accueil

Professionnels

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre de débattre et d'échanger
- > Informer et accompagner les parents dans leurs différentes démarches de l'annonce de la grossesse à l'entrée scolaire

CONTENU

- > Un tableau magnétique représentant la ligne du temps
- > Une farde pour les magnets
- > 38 magnets
- > Un guide de l'animateur
- > 2 brochures « A la recherche d'une place d'accueil pour votre enfant ? »

périnatalité, littératie en santé, accessibilité, accès à l'information, petite enfance, alimentation, accouchement, grossesse, système, professionnels, milieu d'accueil, échange, animation, enfant, parentalité, parent



Exposition : le sommeil, l'alimentation, l'activité physique du jeune enfant

> ADES du Rhône - France - 2011

Cet outil d'animation se compose d'affiches et d'un guide portant sur les rythmes de vie du jeune enfant : sommeil, alimentation et activité physique. Il se propose comme un tiers à l'échange pour amener les familles à exprimer et à développer leurs idées, il est un support au dialogue et à l'interaction entre professionnels et parents.

Enfants, Parents, Professionnels

Exposition

Caution : 20 €

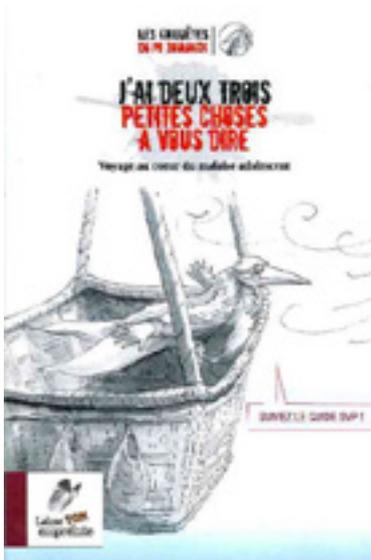
OBJECTIF

- > Sensibiliser les parents ainsi que les professionnels sur l'importance des 3 rythmes de vie du jeune enfant
- > Favoriser les échanges
- > Permettre l'expression des représentations
- > Amener les familles à exprimer et à développer leurs idées

CONTENU

- > Un CD (guide pédagogique)
- > 7 affiches plastifiées (3x alimentation, 2x sommeil, 2x activité physique)

sensibiliser, professionnels, représentation, animation, échange, rythme de vie, activité physique, alimentation, sommeil, parentalité, parent, enfant



J'ai deux trois petites choses à vous dire

> Laisse ton empreinte - France - 2011

Ce petit film d'animation présente des rencontres individuelles et collectives avec d'une part un personnage de fiction (le professeur Zoulouck) et d'autre part des témoignages réels de jeunes qui sont en situation de conflit et de malaise, ainsi que des parents et professionnels qui leurs répondent.

Adolescents

DVD

Caution : 10 €

OBJECTIF

> Permettre d'aborder avec les jeunes la thématique des problèmes relationnels jeunes-parents

CONTENU

> Un DVD (32 min 50)
> Un livret d'accompagnement

animation, relation sociale, compétence psychosociale, santé sociale, famille, relation parentenfant, relation aux autres, parent, jeunes, témoignage, conflit, santé mentale



Les carnets du pr. Zoulouck, la relation parents - ados

> Laisse ton empreinte - France - 2011

Fichier d'activités destiné à tout professionnel travaillant avec des adultes / parents et désirant aborder la question de la relation parents/adolescents.

Adultes, Parents

Fichier d'activités

Caution : 10 €

OBJECTIF

- > Permettre à chaque parent de mieux comprendre la relation qu'il a avec ses enfants
- > Permettre d'identifier certaines facettes de la personnalité de l'enfant qui peuvent être source de conflit à l'adolescence
- > Aborder plusieurs thématiques : tendance à surprotéger, déléguer, comparer, mettre la pression, être en opposition

CONTENU

- > Un fichier d'activités (46p.)

échange, débat, activité, professionnels, animation, adulte, estime de soi, conflit, relation parentsadolescents, parentalité



Paroles de parents... Parents d'adolescents de 12 à 18 ans

> Association IPT - France - 2010

Cet outil permet de mettre en place des espaces d'échanges entre parents. Il s'adresse plus particulièrement aux parents ayant des adolescents (de 12 à 18 ans). Il leur permet de faire émerger leurs propres ressources, de rompre le silence et de bénéficier de l'expérience des autres.

Parents

Jeu de cartes

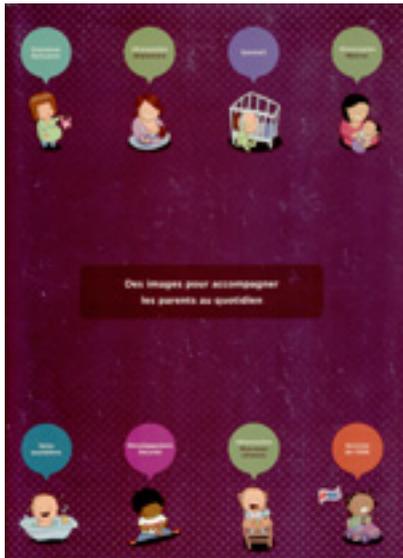
Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre aux parents de réfléchir à leur positionnement
- > Donner aux parents la possibilité d'échanger sur leurs préoccupations liées à leurs enfants
- > Favoriser la prise de conscience des compétences et des ressources de chacun par rapport à ses pratiques éducatives pour mieux les exploiter
- > Valoriser les parents dans leur rôle et dans leur fonction
- > Prévenir l'individualisation des difficultés

CONTENU

- > Un livret d'accompagnement (23 p.)
- > Un dé à 4 faces
- > 30 cartes « Paroles de parents-paroles d'ados »
- > 30 cartes « Mises en situation »
- > 30 cartes « Qu'en pensez-vous? »
- > 20 cartes « Ressources »



Des images pour accompagner les parents au quotidien

> ONE - Belgique - 2010

Ce kit contient des fiches pouvant servir de support à la communication entre le parent ou futur parent et le professionnel, pour toute thématique liée à la parentalité et à la périnatalité.

Adultes, Parents, Public infra
scolarisé

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

> Transmettre des messages d'éducation pour la santé et de soutien à la parentalité à partir de fiches reprenant des messages prioritaires sous forme de dessins et schémas explicites

CONTENU

- > Un dossier pédagogique (21 p.)
- > Un dossier « Grossesse et naissance »
- > Un A4 recto/verso « Services de l'ONE » (accompagnement de 0 à 6 ans)
- > Un A3 recto/verso « Services de l'ONE » (milieu d'accueil collectif)
- > Un A3 recto/verso « Sommeil »
- > Un A3 recto/verso « Soins quotidiens » »
- > Un livret « De nouveaux aliments en douceur »
- > 2 A3 recto/verso « Alimentation »
- > 32 A4 recto/verso « Développement/Sécurité »

animation, facteur de protection, sommeil, soins, alimentation, accidents domestiques, maternité, prévention, périnatalité, grossesse, parent, communication, parentalité



100% Parents

> Association 100% Parents - France - 2009

Ce jeu créé par des parents donne des éléments de réflexion et de réponses à des questions que peuvent se poser les parents sur l'éducation de leurs enfants et les attitudes à adopter.

Adultes, Parents

Jeu de table

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Aborder différents thèmes éducatifs dans un climat de confiance, convivial et ludique
- > Permettre de susciter le débat autour des pratiques éducatives
- > Favoriser les échanges d'expérience, de points de vue
- > Enrichir ses propres connaissances

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > Un dé
- > Un guide d'accompagnement
- > 158 cartes
- > 60 jetons

parents, adultes, animation, communication, compétences psychosociales, relation parentenfant, éducation, parentalité



Les carnets du Pr. Zoulouck : La parentalité

> Laisse ton empreinte - France - 2009

Ce kit permet, de façon humoristique et convivial, la mise en place d'un espace de paroles afin d'aborder le vécu quotidien des parents, leurs peurs, leurs difficultés à mettre des règles et des limites, leurs représentations de ce que peut être un parent, leurs responsabilités, etc.

Adultes, Parents

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Echanger autour d'un sujet sensible comme l'éducation
- > Prendre conscience de son fonctionnement pour être en capacité de se mettre dans une dynamique de changement
- > Permettre une revalorisation de l'image de soi
- > Exprimer, échanger, partager son vécu, ses ressources

CONTENU

- > Un DVD
- > Un livret illustré
- > Un carnet « mode d'emploi »

parents, adultes, animation, estime de soi, compétences psychosociales, relation parentenfant, communication, image de soi, éducation, parentalité



Histoire de dire

> Mezcal Studio - France - 2002

Ce photolangage est un outil de prévention qui facilite les échanges et le débat auprès de groupes d'adolescents et/ou de parents. Il permet d'animer des séances d'informations sur les conduites à risques et les rapports entre adultes et adolescents dans le cadre des relations familiales.

Adolescents, Adultes, Parents

Imagier

Caution : 20 €

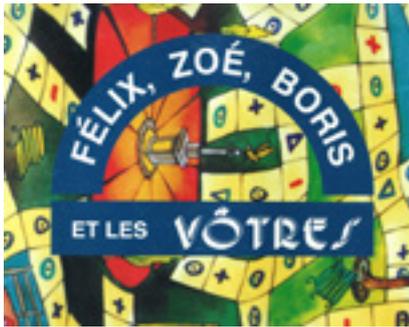
OBJECTIF

- > Exprimer ses expériences, ses représentations liées à la relation parents/adolescents
- > Susciter un dialogue autour des relations parents-ados
- > Susciter un dialogue autour des conduites à risques des jeunes

CONTENU

- > 92 cartes (33 cartes bleues, 32 cartes jaunes, 27 cartes vertes)
- > 3 cartes « Déroulement d'une séance »
- > Une carte « Présentation des cartes »

animation, famille, compétences psychosociales, prévention, facteur de risque, conduites à risque, adolescent, relation parentenfant, communication, parentalité



Félix, Zoé, Boris et les Vôtres

> Fédération des Initiatives Locales pour l'Enfance - Belgique - 2002

Cet outil vise à accompagner les professionnels dans la mise en oeuvre d'animations conviviales et ludiques au sein de leur public autour de diverses thématiques liées aux questions de la parentalité (éducation des enfants, relations familiales, développement de l'enfant, sécurité, hygiène, etc).

Parents

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Soutenir les parents dans leur mission éducative en leur faisant prendre conscience, par le jeu et l'échange, de leurs attitudes et pratiques éducatives
- > Susciter la réflexion, l'expression et l'interaction autour de différents thèmes éducatifs

CONTENU

- > Un livret d'accompagnement (version pour jouer avec les parents et entre professionnels)
- > 100 cartes questions destinées aux professionnels du 0-3 ans (illustrées par un biberon)
- > 100 cartes questions destinées aux professionnels du 3-18 ans (illustrées par un ballon)
- > 100 cartes questions axées sur les relations d'équipe (illustrées par un pont)

- > 30 cartes «bulles d'air» (illustrées par un arbre)

- > 30 cartes vierges
- > Un livret d'accompagnement
- > Un A4 règles du jeu
- > 10 jetons "joker"

- > 2 dés

- > 30 jetons
- > 90 jetons "pastilles"

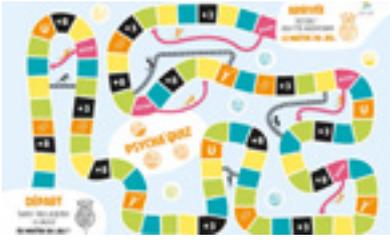
- > 41 cartes avec des questions sur l'hygiène, le développement de l'enfant + 10 cartes vierges

- > 34 cartes avec des questions sur les relations avec des milieux extérieurs + 10 cartes vierges

- > 106 cartes avec des questions sur les relations intrafamiliales + 11 cartes vierges

animation, prévention, facteur de protection, facteur de risque, compétences psychosociales, communication, relation parentenfant, famille, éducation, parentalité

SANTÉ MENTALE



Le jardin du Dedans : parler de santé mentale avec les enfants

Psycom - France - 2022

Ce kit s'adresse aux enfants âgés de 8 à 11 ans et permet de les sensibiliser à la notion de santé mentale. Le kit contient un livret « Avant d'animer » qui donne des conseils d'animation et des repères pour appréhender les éléments théoriques sur la santé mentale des enfants ainsi qu'un livret « L'animation pas à pas » qui fournit des repères pour faciliter la prise en main du kit et aider à construire les différentes séquences pédagogiques. Il est recommandé de l'utiliser en petits groupes (classe, animation en médiathèque, centre de loisirs, etc).

Adolescents, Adultes, Enfants,
Professionnels

Théâtre d'images

Caution : 40 €

OBJECTIF

- > Sensibiliser les enfants à la notion de santé mentale
- > Ouvrir le débat pour lever le tabou sur la santé mentale
- > Aider les adultes à aborder ces questions complexes

CONTENU

- > Un livret pédagogique « Avant d'animer »
- > Un livret pédagogique « L'animation pas à pas »
- > 13 planches A3 (histoire sous forme d'un kamishibai)

compétence psychosociale, débat, développement de l'enfant, émotion, représentation, santé mentale, sensibilisation, tabou



Psych'Quiz : parcours ta santé

Association Hospitalière Sainte-marie - France - 2020

Le jeu de société « Psych'Quiz » permet d'accompagner les patients mais aussi leurs proches, familles, amis ou toute autre personne concernée de près ou de loin par la santé mentale et d'approfondir leurs connaissances dans les domaines sanitaire et social. C'est un outil de médiation dont le but est d'aider chaque personne à devenir un peu plus acteur de sa santé.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de table

Caution : 40 €

OBJECTIF

- > Permettre d'accompagner les patients ainsi que leurs proches ou toute autre personne concernée par la santé mentale
- > Permettre d'approfondir les connaissances dans les domaines sanitaire et social
- > Permettre une meilleure compréhension de leur accompagnement et de leur parcours de soins
- > Permettre d'aider les patients à devenir acteur de leur santé
- > Permettre d'augmenter la compréhension, la confiance et la collaboration avec l'équipe soignante et le psychiatre
- > Permettre de lutter contre la stigmatisation des troubles psychiques

CONTENU

- > Un plateau de jeu
- > 53 cartes « Vrai ou faux? »
- > 53 cartes « Questions ouvertes »
- > 43 cartes « Définitions »
- > Un livret de réponses
- > Un dé, un pion orange, un pion noir

accompagnement, aidant proche, compétence psychosociale, compréhension, confiance, éducation, thérapeutique, empowerment, santé mentale, sensibilisation, soins de santé, stigmatisation



Entraide & MOI : Le jeu de rôle de la santé mentale

S.P.A.D. Saccado - Belgique - 2016

Ce jeu est un support de réflexions et d'expériences à partager. Les participants y incarnent des personnages qui traversent des épreuves ou en proie à des questions existentielles et chercheront des moyens pour en sortir grâce aux idées et réflexions des autres. Il aide à prendre conscience des attitudes et comportements, à développer l'intérêt de travailler avec d'autres partenaires et à ouvrir à la diversité des opportunités de soin.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Permettre de sensibiliser les personnes aux problématiques de la santé mentale
- > Permettre la réflexion et l'échange d'expériences
- > Permettre aux personnes de prendre conscience de leurs propres attitudes et comportements
- > Permettre de développer l'intérêt de travailler avec d'autres partenaires

CONTENU

- > Un guide d'utilisation
- > Un lexique-réseau
- > Un plateau de jeu
- > 20 cartes « personnage »
- > Un dé, six pions de couleurs différentes, 6 disques de départ de couleurs identiques aux pions
- > 40 jetons « empathie »
- > 40 jetons « questions pertinentes »
- > 40 jetons « bonnes propositions »
- > 40 jetons « réseau »
- > Une carte « outil de l'animateur »
- > Une carte « questions de réseau »
- > 10 cartes « mémo ressources réseau »
- > Une carte « table des 184 événements du jeu »
- > 184 cartes « événement »

soins, réseau, entraide, santé mentale, partenaire, aide sociale, stéréotype, ressource, échange, réflexion, professionnel, professionnels de santé, adulte, support, animation, jeu

The background is a solid pink color. On the left side, there is a vertical column of five white squares. At the bottom, there is a horizontal row of five white squares. The text is centered in the middle of the page.

**VIE
RELATIONNELLE,
AFFECTIVE
& SEXUELLE**



Can You ? Le jeu des privilèges

> Topla - France - 2023

Can You propose à chaque joueur d'incarner un personnage avec sa propre histoire. En fonction des situations, vous devrez avancer si vous pensez pouvoir répondre oui aux affirmations dites par le ou la maître-esse du jeu. Le jeu « Can You? » vous aidera à comprendre ce qu'est un privilège et ce qu'est une discrimination. C'est un jeu inclusif avec des personnages de différentes origines, couleurs de peau, orientations sexuelles, genres, capacités physique...

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre d'incarner de nombreuses personnes avec des caractéristiques définies
- > Comprendre les autres, se mettre à leur place
- > Permettre de projeter une réalité qu'on n'a jamais imaginée dans des situations précises

CONTENU

- > Un feuillet lexique
- > 8 cartes règles du jeu (différentes langues)
- > 55 cartes

avantage, empathie, genre, orientation sexuelle, privilège



Jdiwi Jdinon

> FCPFF - Belgique - 2023

Cet outil s'adresse aux animateurs EVRAS, éducateurs et enseignants et toute personne souhaitant aborder la thématique du consentement avec des groupes d'adolescents ou d'adultes

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Offrir des balises théoriques sur cette thématique
- > Amener à une prise de conscience critique des réalités de la société en matière de violences sexuelles et sexistes
- > Déconstruire les mythes et préjugés qui font le lit de ces violences
- > Proposer une approche concrète et ludique de la question du consentement
- > Développer de nouveaux imaginaires autour des relations
- > Mettre en évidence les attitudes concrètes qui permettent à chacun d'agir à son niveau pour contribuer au changement vers une société plus égalitaire et plus respectueuse

CONTENU

- > Un manuel
- > 100 cartes

comportement, consentement, croyance, discrimination, harcèlement, harcèlement de rue, harcèlement physique, préjugé, violence, violence sexuelle



Cartadire Réseaux Sociaux

> FCPPF - Belgique - 2022

Cet outil vise à ouvrir un espace de parole et d'échange permettant d'aborder la vie affective, relationnelle et sexuelle à l'heure des réseaux sociaux.

Adolescents

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Faciliter l'expression sur les sujets qui touchent à la vie relationnelle, affective et sexuelle en lien avec les réseaux sociaux
- > Développer les capacités d'écoute, d'empathie et d'expression de soi dans le respect des différences
- > Soutenir la recherche de solutions et l'identification de relais en cas de besoin ou d'abus
- > Créer du lien par le partage d'expériences
- > Apprendre par les pairs

CONTENU

- > Un carnet mode d'emploi
- > 133 cartes

outil d'expression, animation, réseau social, jeune, expression, vie relationnelle, affective et sexuelle, compétence, écoute, respect, différence culturelle, animateur, représentation, genre



Pili Pili: 23 idées pour réchauffer vos animations EVRAS

> FCPFF - Belgique - 2022

Cet outil propose 23 fiches d'activités brise-glaces à destination des animateurs sous forme de fiches faciles à utiliser et à adapter. Il permet de mener des animations EVRAS, il stimule la motivation et apporte de l'énergie au sein du groupe. Il est destiné à tous à partir de 3 ans jusqu'à l'âge adulte.

Enfants, Adolescents, Adultes,
Professionnels

Fichier d'activités

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre de créer du lien entre les personnes
- > Stimuler la motivation
- > Apporter de l'énergie au sein du groupe
- > Inviter les participants à penser différemment
- > Permettre d'échauffer les participants

CONTENU

- > 23 fiches d'activités

outil, animation, enfant, adolescent, adulte, activité, motivation, expression, échange,
vie relationnelle, affective et sexuelle, animateur, cohésion, groupe, brise glace



Cartadire : jeu de cartes pour favoriser l'expression de soi et l'écoute des autres

> FCPPF - Belgique - 2021

Ce jeu propose une sélection de mots couvrant diverses thématiques qui touchent à la vie relationnelle, affective et sexuelle et invite les participants à s'exprimer et s'écouter, échanger autour de questions soulevées par les termes rencontrés lors de l'animation, créer à partir de mots leur recette du bonheur, de l'amour, etc, évoquer des expériences personnelles positives ou négatives que les mots leurs évoquent, tester leur connaissance du vocabulaire rencontré et les associations d'idées qui peuvent en découler

Enfants, Adolescents, Adultes

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Faciliter l'expression sur les sujets qui touchent à la vie relationnelle, affective et sexuelle
- > Développer les capacités d'écoute, d'empathie et d'expression de soi dans le respect des différences
- > Développer l'estime de soi et la prise de conscience de ses émotions, désirs et valeurs
- > Créer du lien par le partage d'expériences
- > Apprendre par les pairs

CONTENU

- > 7 cartes d'introduction et de pistes d'utilisation
- > 28 cartes vierges
- > 105 cartes mots

apprentissage, lien social, valeurs, désirs, émotions, prise de conscience, estime de soi, différence, respect, empathie, écoute, expression, vie relationnelle, affective et sexuelle, adultes, adolescents, enfants, animation, jeu de cartes, outil



OK not ok ? : le jeu de rôle du consentement

> Topla - France - 2020

Cet outil permet d'aborder la sexualité avec les jeunes de manière inclusive et positive. C'est un jeu de rôle où il faut deviner ce que veulent vraiment dire les personnes en fonction d'une situation donnée. Le consentement c'est dans la vie de tous les jours mais aussi dans les rapports sexuels, alors il faut bien en comprendre les enjeux !

Adolescents

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Aborder la sexualité avec les jeunes de manière inclusive, positive et pédagogique
- > Permettre de réfléchir à ses comportements et ceux de notre entourage
- > Permettre d'avoir une vision globale de la notion de consentement car le consentement n'a pas une importance que dans le cadre d'une relation sexuelle mais dans chaque instant
- > Permettre de conscientiser cette notion primordiale pour soi et pour les autres

CONTENU

- > 55 cartes questions
- > 8 cartes règles du jeu
- > Un dépliant infos « ressources »

violence sexuelle, violence, relation aux autres, consentement, sexualité, professionnels, adultes, jeunes, animation, jeu de cartes, jeu



Love, Sex & Fun : 60 défis pour découvrir l'EVRAS

> FCPPF - Belgique - 2020

Love, Sex & Fun vous propose de relever des défis en lien avec les thèmes de l'Education à la Vie Relationnelle, Affective et Sexuelle (EVRAS). Dans ce jeu, vous découvrirez ou approfondirez des sujets passionnants comme : la sexualité, la puberté, les relations amoureuses, les violences, les stéréotypes de genre... C'est un outil pédagogique indispensable pour les professionnels qui souhaitent animer des groupes à partir de 14 ans, il est composé de 4 catégories : société, corps, santé et relations.

Adolescents

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Aborder de façon ludique et variée un grand nombre de sujets en lien avec l'EVRAS
- > Développer une vision positive de la sexualité chez les jeunes
- > Valoriser la diversité des vécus selon la personnalité et les préférences de chacun
- > Inviter les jeunes à questionner les codes / idées reçues / fausses croyances véhiculées dans la société et la manière dont chacun peut être influencé dans sa vie personnelle et sa manière de penser
- > Aborder les stéréotypes de genre et susciter une prise de conscience des représentations qui enferment les hommes et les femmes dans des rôles prédéfinis afin de tendre vers plus d'égalité
- > Mettre en évidence certains stéréotypes liés à l'origine, à l'orientation sexuelle, à l'identité sexuelle, à la religion et aux convictions philosophiques

- > Donner des informations sur la législation et les ressources disponibles
- > Soutenir le questionnement des jeunes en apportant de la nuance à leurs propos
- > Développer leur esprit critique dans un cadre sécurisant
- > Soutenir et renforcer les compétences des jeunes par l'échange, le débat et la collaboration en équipe
- > Enrichir leurs connaissances par l'apport d'informations tant pratiques que théoriques

CONTENU

- > 60 cartes « action »
- > Un livret pédagogique
- > Un dépliant règles du jeu
- > Une pâte à modeler

relations sexuelles, LGBTQIA, puberté, grossesse, anatomie, contraception, relations, santé, corps, violence, genre, société, EVRAS, professionnels, jeunes, groupes, animation, jeu



Le nuancier contraceptif

> Topla - France - 2020

Ce jeu permet de faire découvrir plusieurs moyens de contraception différents. Il permet d'apprendre à mieux connaître son corps et celui des autres, découvrir les IST, les moyens de contraception, les règles, les identités de genre, les orientations sexuelles, le respect et le consentement.

Adolescents

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre de découvrir les différents moyens contraceptifs
- > Apprendre à mieux connaître son corps et celui des autres
- > Découvrir les infections sexuellement transmissibles (IST), les règles, les identités de genre, les orientations sexuelles, le respect, le consentement

CONTENU

- > 2 A4 silhouette homme/femme
- > Un feuillet infos
- > 55 cartes



Le jeu des privilèges

> Topla - France - 2020

Ce jeu permet d'aborder la sexualité avec les jeunes de manière inclusive, décomplexée, ludique et positive. On apprend à mieux connaître son corps et celui des autres, découvrir les IST, les moyens de contraception, les règles, les identités de genre, les orientations sexuelles, le respect et le consentement. Un jeu de rôle où chacun incarne un personnage avec sa propre histoire.

Adolescents

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre d'aborder la sexualité avec les jeunes de manière inclusive, décomplexée, ludique et positive
- > Permettre d'apprendre à mieux connaître son corps et celui des autres
- > Permettre de découvrir les IST, les moyens de contraception, les règles, les identités de genre, les orientations sexuelles, le respect et le consentement

CONTENU

- > Un feuillet infos « règles du jeu »
- > 55 cartes

consentement, respect, orientations sexuelles, identités de genre, puberté, IST, contraception, corps, sexualité, professionnels, jeunes, animation, jeu de cartes, jeu



Place2Be : Outil d'animation EVRAS

> Centre de Planning Familial des Femmes Prévoyantes Socialiste du Centre, Charleroi et Soignies - Belgique - 2020

Place2Be est un outil jeu destiné aux adolescents de 11 à 18 ans, bien qu'il puisse être utilisé avec de jeunes adultes également. Il permet d'ouvrir avec les jeunes un espace de discussion et de débat autour des réseaux sociaux et des comportements relationnels, à l'ère des smartphones et de l'hyperconnectivité. C'est un jeu de société coopératif qui invite les joueurs à s'impliquer en prenant des décisions qui influenceront le déroulement du jeu. Il présente 15 histoires dont certaines s'adressent aux élèves plus âgés alors que d'autres peuvent être utilisées dès 11 ans.

Adolescents

Jeu de cartes

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Permettre d'ouvrir avec les jeunes un espace de discussion et de débat autour des réseaux sociaux et des comportements relationnels, à l'ère des smartphones et de l'hyperconnectivité
- > Inviter les joueurs à s'impliquer en prenant des décisions qui influenceront le déroulement du jeu

CONTENU

- > Un manuel
- > 105 cartes
- > 53 jetons

vie relationnelle, affective et sexuelle, harcèlement, technologies numériques, pornrevange, piratage, challenge, stalker, racket, racisme, sexisme, homophobie, rumeur, intimité, cyber harcèlement, réseaux sociaux, EVRAS, adolescents, animation, outil



Consentement, t'en dis quoi?

> FCPPF - Belgique - 2019

Cet outil est un support à l'expression, à l'écoute et aux échanges, il permet de nourrir et de complexifier la vision du consentement. L'objectif est de faire émerger collectivement des pistes pour mettre le consentement au coeur des relations, en stimulant la créativité, la sensibilité et le partage d'expériences dans le but de favoriser une vie relationnelle, affective et sexuelle épanouie et égalitaire

Adolescents, Adultes

Jeu de cartes

Caution : 20 €

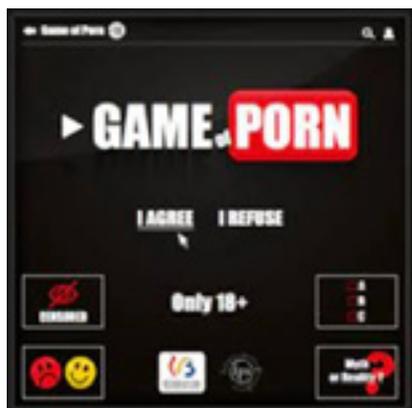
OBJECTIF

- > Parler de consentement en terme de pratique et non seulement en terme de concept
- > Favoriser l'écoute plutôt que le débat pour enrichir ses réflexions et représentations individuelles
- > Envisager le consentement dans toutes les sphères relationnelles
- > Complexifier une vision binaire du consentement
- > Aborder le consentement sous l'angle des rapports de pouvoir plutôt que comme seule question de responsabilité individuelle
- > Mettre en lumière les influences de notre environnement social et culturel dans les modèles relationnels et amoureux
- > Favoriser la prise de conscience que les inégalités et les stéréotypes de genre sont des freins au consentement
- > Sensibiliser aux bénéfices relationnels d'une culture du consentement

CONTENU

- > 56 cartes
- > Un feuillet mode d'emploi

animation, EVRAS, vie relationnelle, affective et sexuelle, expérience, échange, sensibilisation, genre, stéréotype, inégalités, influence, représentation, réflexion, relation aux autres, relation, consentement, adultes, adolescents, jeu



Game of Porn +

> Fédération des Centres de Planning Familial des FPS - Belgique - 2019

L'outil Game of Porn permet de faciliter l'émergence de l'expression autour de la pornographie. Il offre aux professionnels l'occasion de déconstruire avec les jeunes les idées reçues véhiculées par la pornographie, afin d'aider les jeunes à acquérir un esprit critique face aux sites pornographiques.

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Partager des connaissances afin d'éclairer sur les notions de genres et d'orientations sexuelles
- > Aider les jeunes à développer leur esprit critique et les aider à s'ouvrir aux autres ainsi qu'au respect des différences
- > Mettre en mouvement des croyances, des certitudes parfois très ancrées concernant les populations LGBTQIA+
- > Donner l'occasion de se rassembler et de s'interroger sur les représentations concernant le concept de normalité dans les questions de diversités de genre et d'orientations sexuelles
- > Mettre en perspective le modèle de référence binaire
- > Aider tout un chacun à écouter l'autre et le comprendre dans son identité
- > Mettre en avant l'importance du respect entre les partenaires et d'une vie affective et sexuelle épanouissante, ainsi que des relations égalitaires dans la sexualité adolescente

CONTENU

- > Un dé
- > Un livret pédagogique
- > 90 cartes

jeu de cartes, animation, adolescents, adultes, professionnels, pornographie, vie relationnelle, affective et sexuelle, genre, minorités de genre, minorités sexuelles, diversité, orientations sexuelles, LGBTQIA+, échange, débat, connaissances, esprit critique, ouverture aux autres, respect, différence, croyance, représentations, normalité, écoute, relation aux autres



Game of Porn

> Fédération des Centres de Planning Familial des FPS -
Belgique - 2019

L'outil Game of Porn permet de faciliter l'émergence de l'expression autour de la pornographie. Il offre aux professionnels l'occasion de déconstruire avec les jeunes les idées reçues véhiculées par la pornographie, afin d'aider les jeunes à acquérir un esprit critique face aux sites pornographiques.

Adolescents

Jeu de table

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Faciliter l'émergence de l'expression autour de la pornographie afin de permettre aux jeunes de mieux comprendre les images pornographiques
- > Déconstruire avec les jeunes les idées reçues véhiculées par la pornographie
- > Aider les jeunes à acquérir un esprit critique face aux sites pornographiques
- > Permettre de ne pas banaliser, diaboliser ou stigmatiser les consommateurs de pornographie

CONTENU

- > Un manuel pédagogique
- > Un plateau de jeu
- > Un dé
- > Un sablier
- > 10 panneaux smileys « d'accord/pas d'accord »
- > 100 cartes

loi, égalité, respect, esprit critique, déconstruire, sexualité, expression, jeu de table, jeunes, animation, tabou, risques, prévention, stéréotypes, définition, histoire, pornographie, EVRAS, jeu, outil pédagogique



Tom&Léa : en route vers la puberté

> Centre de Planning Familial des Femmes Prévoyantes Socialiste
du Centre, Charleroi et Soignies - Belgique - 2019

Cet outil propose de suivre Tom et Léa sur le chemin de la puberté. Boutons, poils, règles, érections et crise d'adolescence, les changements du corps et des pensées sont nombreux et souvent délicats à vivre, trouver les bonnes informations est parfois difficile car le sujet reste un peu tabou pour de nombreux adultes et les fausses croyances ont la vie dure. Grâce à de nombreuses planches et à un système de silhouettes évolutives, tous les changements majeurs de la puberté peuvent être abordés de manière simple et scientifiquement correcte. Grâce à cet outil, devenez incollables sur le thème de la puberté !

Enfants, Adolescents

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Permettre d'aborder les changements liés à la puberté et certains aspects de la reproduction humaine
- > Permettre de visualiser l'évolution des corps durant la puberté

CONTENU

- > Un livret de présentation de l'outil
- > Un panneau A4 « organes génitaux » (mâle)
- > Un panneau A4 « organes génitaux » (femelle)
- > Une planche A3 recto/verso « Acné-grossesse »
- > Une planche A3 recto/verso « Seins-lèvres clitoris »
- > Une planche A3 « Jumeaux »
- > 2 panneaux A3 « Silhouette » (Tom/Léa)
- > 6 éléments aimantés (ovule, endomètre, règles, spermatozoïdes, sperme, érection)
- > 10 éléments cartonnés permettant de faire évoluer les silhouettes vers leurs versions « adolescents »

relation parentsadolescents, relation, changements, corps, puberté, vie relationnelle, affective et sexuelle, garçons, filles, groupes, adolescent, enfant, professionnel, animateur, animation, outil



La Box hypersexualisation

> Infor Femmes Liège Planning Familial - Belgique - 2018

Cet outil est une mallette pédagogique qui aborde la thématique de l'hypersexualisation au sens large. Elle est destinée aux professionnels qui souhaitent animer des groupes de jeunes. L'objectif est de développer leur esprit critique, de déconstruire certains messages véhiculés dans les médias, d'identifier les conséquences de l'hypersexualisation sur l'image corporelle, de promouvoir des vécus ainsi que leurs différences. La BOX hypersexualisation permet d'initier le dialogue autour de thèmes tels que les publicités sexistes, les stéréotypes de genre, la pornographie, le harcèlement de rue, le sexting ou l'image corporelle. Elle permet d'explorer les impacts et enjeux du phénomène de l'hypersexualisation sur la vie relationnelle, affective et sexuelle.

Adolescents, Professionnels

Kit

Caution : 30 €

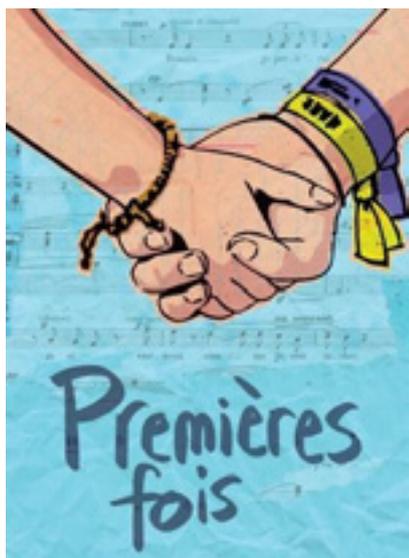
OBJECTIF

- > Identifier et déconstruire les messages véhiculés dans les médias, notamment les stéréotypes liés au genre, la référence à la pornographie
- > Développer son esprit critique par rapport aux intentions des médias et la société de consommation dans laquelle nous évoluons
- > Identifier les conséquences de l'hypersexualisation sur son image corporelle et son identité
- > Renforcer son estime de soi
- > Promouvoir le respect, la responsabilité envers soi et les autres, le libre choix et l'égalité dans les relations et les pratiques sexuelles
- > Développer une vision positive de la sexualité et valoriser la diversité des vécus et pratiques sexuelles selon sa personnalité et ses préférences

CONTENU

- > Un guide pédagogique
- > Une fiche « Publisexté »
- > Une farde « Ch@t Room » contenant 8 fiches
- > Une farde « Miroir, Miroir » contenant 7 fiches
- > Une farde « Le Rideau Tombe » contenant une fiche récapitulative + 22 cartes memory
- > Une farde « Shop Moi » contenant 4 fiches photos + une farde « qui est qui ? » contenant 11 cartes témoignages
- > Une farde « Di STOP » contenant 16 cartes jeu de rôle + une clé USB
- > Une farde « Ca va se savoir » contenant une fiche « vision élargie » + un dépliant « une image vaut mieux que des mots » + 20 fiches illustrées

publicités sexistes, harcèlement, pornographie, sexting, publicité, repères théoriques, diversité, sexualité, pratiques sexuelles, relation aux autres, égalité, respect, estime de soi, image de soi, identité, consommation, société, médias, stéréotype, genre, hypersexualisation, adolescent, groupe, animation, outil pédagogique



Premières fois

> Fédération Laïque de Centres de Planning Familial - Belgique - 2018

Cet outil composé d'un manuel pédagogique et d'un roman est une porte d'entrée originale pour évoquer de nombreux thèmes particulièrement adaptés aux animations en éducation à la vie relationnelle, affective et sexuelle. Il permet d'aborder différents sujets d'une manière inédite et de susciter le débat. Il peut être utilisé dans un programme scolaire et plus largement dans un projet éducatif.

Adolescents, Professionnels

Dossier

Caution : 20 €

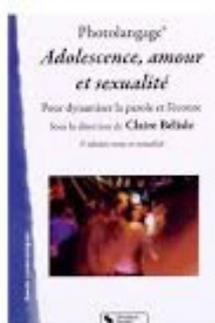
OBJECTIF

- > Permettre la mise en place d'animations dans un programme scolaire et plus largement dans un projet éducatif
- > Permettre d'aborder les questions EVRAS
- > Permettre de travailler plusieurs thèmes : le mal-être des adolescents, la timidité, le blues, le manque de confiance en soi, la relation aux parents, la difficulté de mettre des limites lors d'une première relation sexuelle, la contraception, le risque de grossesse, etc
- > Permettre la réflexion personnelle et de groupe
- > Permettre de susciter le débat dans le respect des différences individuelles

CONTENU

- > Un guide pédagogique
- > Un roman

relation, grossesse, risque, contraception, relations virtuelles, limites, manque de confiance, amitié, émotions, relations sexuelles, relation sociale, relation parentsadolescents, relation aux autres, classe, jeunes, animation, EVRAS



Photolangage Adolescence, amour et sexualité : pour dynamiser la parole et l'écoute

> Chronique Sociale - France - 2015

Ce photolangage est un outil de formation et d'animation en vue d'actions auprès des jeunes. Il comprend un choix de photographies et une méthode de travail. La démarche proposée permet l'organisation d'un espace de réflexion et de parole. Les adolescents peuvent élaborer ensemble des repères pour mieux vivre le désir amoureux à un moment clé de leur évolution affective et sexuelle. Cet outil est un appui pour faciliter le travail des intervenants et des animateurs (enseignants, éducateurs, professionnels de santé, travailleurs sociaux, etc). Il comporte une introduction thématique, un livret méthodologique et une série thématique de 48 photographies en couleurs.

Adolescents

Imagier

Caution : 30 €

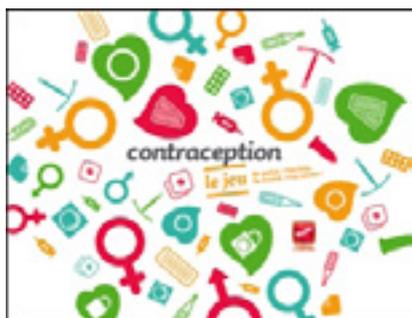
OBJECTIF

- > Permettre aux jeunes de prendre la parole
- > Permettre aux jeunes de se situer, de redonner du sens à leur épanouissement affectif et sexuel
- > Susciter la prise de conscience de ses représentations
- > Permettre l'échange de points de vue différents
- > Partager des expériences personnelles
- > Relativiser sa propre vision des choses
- > Contenir et canaliser les appréhensions
- > Exprimer les représentations sous-jacentes au thème abordé
- > Donner aux jeunes les moyens de se construire des repères pour leur vie affective, amoureuse et sexuelle

CONTENU

- > Un manuel (32 p.)
- > 48 photos

repères théoriques, santé, vie relationnelle, affective et sexuelle, relation, éducation, animation, sexualité, amour, adolescent, imagier



Contraception : le jeu - en parler c'est bien, en jouant c'est mieux

> Fédération Laïque de Centres de Planning Familial - Belgique - 2015

Ce jeu est destiné à être utilisé par des professionnels lors de séances d'éducation à la vie relationnelle, affective et sexuelle. Il peut être utilisé avec tous les types de public, à partir de 14 ans, dans le cadre d'une information sur la contraception. Il s'agit de reconnaître les différents moyens contraceptifs et de retrouver deux caractéristiques pour chacune des méthodes.

Adultes, Professionnels

Kit

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Présenter les différentes méthodes contraceptives disponibles en partant des connaissances du public
- > Aborder les avantages et les inconvénients de chaque méthode
- > Permettre un choix informé indépendant de toute pression commerciale

CONTENU

- > Un guide d'accompagnement
- > 11 visuels A4 cartonnés des différentes méthodes contraceptives
- > 6 panneaux questionnaire à choix multiple
- > 24 supports panneaux
- > 70 pions en bois
- > 58 signets (13 avec les noms en rouge; 25 avec les caractéristiques en orange; 20 vierges en blanc)

professionnels, information, inconvénient, avantage, méthodes contraceptives, animation, femme, adulte, jeu, contraception



De moi à toi et au-delà : Carnet d'activités sur l'intimité

> FCPPF - Belgique - 2015

Qu'est-ce que l'intimité? En quoi mon intimité est-elle importante? Qu'est-ce qu'une relation intime? Etc. Cet outil se propose comme support pour mener des animations sur le thème de l'intimité avec des groupes d'adolescents ou d'adultes, de tout âge et de tous horizons. Il est destiné aux professionnels de l'animation à la vie affective, relationnelle et sexuelle ainsi qu'au personnel encadrant, éducateurs, professeurs, tout intervenant du secteur socioculturel actif dans le milieu scolaire, le monde associatif, les institutions et associations spécifiques telles que les centres d'hébergement, les maisons de jeunes, les AMO...

Adolescents, Adultes,
Professionnels

Fichier d'activités

Caution : 20 €

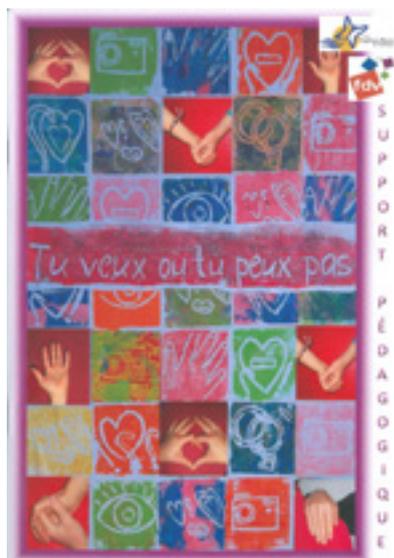
OBJECTIF

- > Construire une définition de l'intimité au plus proche de son identité singulière
- > Aller plus souvent à la rencontre de son intimité et en prendre soin
- > Améliorer sa confiance en soi et sa capacité à poser et faire respecter ses limites
- > Etre plus à même de percevoir, comprendre et respecter l'intimité, l'espace et les limites nécessaires aux autres
- > Mener une réflexion critique sur les déterminants sociaux qui influencent notre manière de vivre notre intimité

CONTENU

- > Un fichier divisé en quatre parties A l'heure du tout dire et tout montrer : quelle place pour l'intime? (5 pages)
- > Retour à soi - De moi... (10 pages)
- > S'ouvrir aux autres - A toi... (6 pages)
- > Partager, échanger, créer - Et au-delà (38 pages)

vie relationnelle, affective et sexuelle, représentations, limites, identité, culture, déterminants sociaux, réflexion, image de soi, image, société, regard critique, intimité, professionnel, adulte, adolescent, animation, corps



Tu veux ou tu peux pas

> Les papillons blancs de Dunkerque - France - 2013

Le film « Tu veux ou tu peux pas » est une fiction qui permet de prendre connaissance de ce que vivent réellement les personnes déficientes dans leur sexualité, aussi bien leurs doutes et leurs angoisses que leurs espoirs. Un livret pédagogique et un autre dvd viendront compléter le film dans le but d'ouvrir, susciter et enrichir le débat autour de la vie affective et sexuelle des personnes handicapées mentales.

Adultes

Fichier d'activités

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre de comprendre le ressenti des personnes déficientes dans leur vie sexuelle et affective
- > Ouvrir le débat sur le partage de la sexualité

CONTENU

- > Un support pédagogique 71 p.
- > 2 DVD



Femmes en jeu

> Vie Féminine - Belgique - 2010

Cet outil permet aux femmes d'aborder des sujets intimes tels que la contraception, l'anatomie féminine...

Adolescents, Adultes

Kit

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre d'informer les femmes sur l'examen gynécologique
- > Permettre le débat sur la thématique du corps et de la santé de la femme

CONTENU

- > Un plateau de jeu avec des questions numérotées et regroupées par thème
- > Un document pédagogique (règles du jeu)
- > 27 fiches questions - réponses classées par thèmes (+ 1 fiche)
- > 6 planches couleurs (fécondation, appareil génital féminin, cycle menstruel, examen gynécologique, mammographie, quelques moyens contraceptifs)
- > Un lexique expliquant les termes anatomiques abordés au cours du jeu (en plusieurs langues) (1 A4)
- > Une brochure « les méthodes contraceptives »
- > Un dé
- > 6 pions

femme, contraception, anatomie, sexualité, identité sexuelle, genre, santé sexuelle, corps, représentation sociale, vie relationnelle, affective et sexuelle, animation, adulte



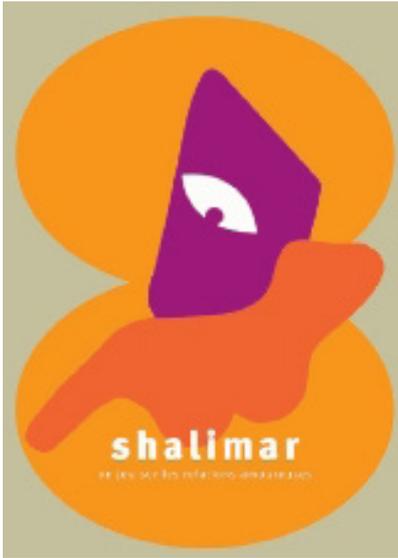
Mallette contraception

> Fédération Laïque de Centres de Planning Familial - Belgique - 2009

Cette mallette propose des supports visuels autour des méthodes contraceptives pouvant être utilisés lors de séances d'information sur la contraception, l'accent étant mis sur une information simple reprenant les éléments essentiels à une compréhension rapide.

Adultes	Kit	Caution : 20 €
<p>OBJECTIF</p> <ul style="list-style-type: none"> > Permettre au public de visualiser et de manipuler différentes méthodes contraceptives > Aider à une meilleure compréhension du cycle menstruel et du fonctionnement des différentes méthodes contraceptives 	<p>CONTENU</p> <ul style="list-style-type: none"> > 13 fiches informatives : méthodes contraceptives > 3 planches anatomiques A4 > 2 silhouettes > 3 brochures sur la contraception > 2 fiches sur le cycle menstruel > Echantillons de contraceptifs (1 préservatif femme, 1 patch, 1 stérilet, 1 préservatif homme, 2 pilules, 1 contraception d'urgence) > Un guide pédagogique (la contraception) 	

professionnels, adolescents, adultes, animation, sexualité, EVRAS, vie relationnelle, affective et sexuelle, corps, contraception



Shalimar un jeu sur les relations amoureuses

> Sensoa, La Mutualité Socialiste, Latitudes Jeunes & FPS Service Promotion de la Santé de la Mutualité socialiste - Belgique - 2008

Ce jeu propose aux adolescents de devenir les scénaristes de l'histoire d'un couple de personnages fictifs. Ils doivent parcourir différentes étapes et thèmes relatifs à la vie amoureuse et découvrir ce que leurs personnages pensent ou vivent et doivent décider si leurs personnages s'accordent ou pas pour entamer ou poursuivre une relation amoureuse.

Adolescents

Jeu de table

Caution : 20 €

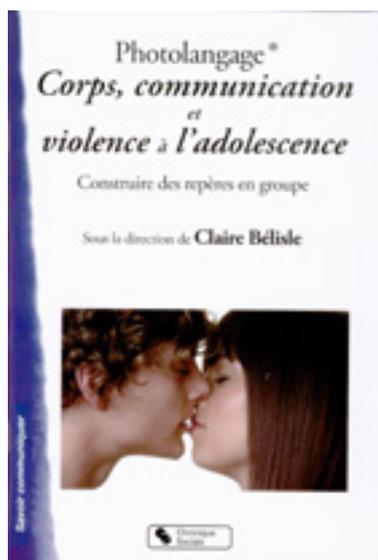
OBJECTIF

- > Favoriser un dialogue entre jeunes autour des influences familiales, religieuses et culturelles liées à la vie relationnelle, affective et sexuelle
- > Stimuler l'expression des représentations des jeunes sur différents thèmes liés à la vie relationnelle, affective et sexuelle
- > Favoriser l'apprentissage citoyen de la diversité

CONTENU

- > Un guide pédagogique (63 p.)
- > 4 règles du jeu
- > Un carnet « disposition des cartes »
- > 4 plateaux de jeu
- > 10 fiches A5 (infos sur les personnages)
- > 60 cartes grises
- > 80 cartes fuschia (8 cartes par personnage)
- > 80 cartes oranges (8 cartes par personnage)
- > 4 cartes oui/non/
- > 18 cartes « dessiner »
- > 18 cartes « mimer »

animation, interculturalité, adolescence, communication, EVRAS, vie relationnelle, affective et sexuelle, diversité, dialogue



Corps, communication et violence à l'adolescence : construire des repères en groupe

> Chronique Sociale - France - 2008

Ce photoexpression est destiné aux animateurs, éducateurs, enseignants, infirmiers, médecins, assistants sociaux travaillant avec des adolescents et jeunes adultes autour de la sexualité et plus particulièrement des difficiles questions de la transformation corporelle, il propose un ensemble de repères théoriques.

Adolescents

Imagier

Caution : 30 €

OBJECTIF

- > Apprendre à penser son corps à l'adolescence, l'accent étant mis sur la sexualité de l'adolescent(e) comme expérience de transformation du corps, mais aussi du psychisme et des relations aux autres
- > Faciliter la construction de repères (pour se construire comme homme ou comme femme, articuler sexualité et relation amoureuse, contenir la souffrance et vaincre la violence, découvrir la richesse et la complexité de la communication humaine)

CONTENU

- > 48 photos
- > Un guide pédagogique

imagier, animation, santé mentale, genre, puberté, EVRAS, vie relationnelle, affective et sexuelle, violence, compétences psychosociales, communication, sexualité, adolescence, corps



Information sexuelle, contraception

> Migrations santé - France - 2008

Ce fichier offre de nombreux outils permettant aux professionnels travaillant avec des publics migrants et de réfugiés de mettre sur pied des animations dynamiques et attractives par l'image.

Adultes, Public infra scolarisé

Fichier d'activités

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Faire émerger les savoirs et les savoir-faire du groupe pour les discuter, les organiser et éventuellement les compléter
- > Faire acquérir de nouvelles représentations et de nouveaux savoirs concernant les organes génitaux et leur fonctionnement, la contraception...
- > Initier à notre mode de représentation de la réalité
- > Présenter, faire décoder et faire comprendre les aides visuelles diffusées par les mass média sur ce thème

CONTENU

- > 24 planches (corps humain et organes génitaux)
- > 2 silhouettes (grandeur nature)
- > Un guide pédagogique
- > Un livret du stagiaire

animation, grossesse, femme, sexualité, interculturalité, corps, EVRAS, vie relationnelle, affective et sexuelle, contraception, migrant, public infrascolarisé



100% Prévention Santé

> **Planning Familial de la Sarthe - France - 2008**

Ce kit composé de 5 jeux de cartes questions-réponses et destiné à un public d'adolescents et de jeunes adultes permet d'apporter un fonds de connaissances liées aux thématiques proposées (addictions, contraception, sexualité, IST, sida, etc).

Adolescents

Jeu de cartes

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Permettre d'aborder différentes thématiques : addictions, contraception, sexualité, santé des adolescents, prévention sida, hépatites, IST
- > Acquérir de façon interactive et ludique des connaissances liées à la santé et aussi adopter des comportements adaptés face aux risques

CONTENU

- > 5 jeux de cartes questions-réponses

animation, maladie, conduites à risque, vie relationnelle, affective et sexuelle, assuétude, IST, hépatite, sida, prévention, sexualité, contraception, santé globale



L'amour en images

> Fédération des Centres Pluralistes de Planning Familial - Belgique - 2006

Ce photoexpression est un outil d'animation à l'attention des intervenants des milieux éducatifs et socio-culturels. Il permet d'aborder avec un public adulte ou adolescent l'amour au sens large et plus précisément les représentations de l'amour.

Adolescents, Adultes

Imagier

Caution : 20 €

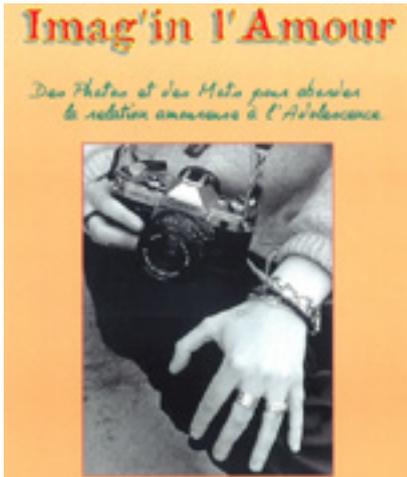
OBJECTIF

- > Prendre conscience des réalités et de la diversité de la société et ouvrir le débat sur les thèmes liés à l'amour et ses représentations
- > Contribuer à un meilleur esprit critique des réalités qui nous entourent
- > Permettre d'aller plus loin dans la connaissance de l'autre
- > Faciliter l'expression

CONTENU

- > 35 photos
- > Un manuel d'utilisation

animation, communication, compétences psychosociales, EVRAS, vie relationnelle, affective et sexuelle, représentations, diversité



Imag'in l'amour

> Commission S'Aimer Zen du Réseau Santé - France - 2005

Ce photoexpression s'adresse à tous les professionnels impliqués dans la prévention des conduites sexuelles à risque des adolescents. Il leur permet de mener un travail d'animation en groupe autour des questions de sexualité et des représentations.

Adolescents

Imagier

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Susciter un dialogue autour des représentations de la relation amoureuse
- > Permettre une réflexion sur les comportements sexuels à risque et sur les questions de genre

CONTENU

- > 42 photos
- > Un livret pédagogique

animation, sexualité, compétences psychosociales, EVRAS, vie relationnelle, affective et sexuelle, adolescent, communication, conduites à risque, genre, représentations



Vents violents

> Femmes Prévoyantes Socialistes - Belgique - 2004

Cet outil est un jeu de coopération autour des violences dans les relations de couple et qui a pour but de donner un éclairage sur le vécu tant des agresseurs que des victimes.

Adolescents, Adultes

Jeu de table

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Reconnaître le phénomène de la violence familiale et ses conséquences
- > Reconnaître l'apprentissage social de la violence
- > Distinguer les types de violence, les différentes phases du cycle de la violence
- > Pouvoir écouter sans préjugés une victime ou un/e agresseur /se

CONTENU

- > 4 bateaux (+ 18 petits bâtonnets)
- > 79 cartes « Eole »
- > 24 cartes « Accastillage » (+ 1 carte vents violents)
- > Un plan de jeu
- > Une brochure « Cap sur l'égalité et la non violence dans le couple »
- > Une farde de l'animateur (4 A4)
- > Une farde des participants (30 A4)
- > Un dépliant
- > Un bloc notes

couples, adultes, animation, EVRAS, compétences psychosociales, vie relationnelle, affective et sexuelle, communication, violence, santé mentale



Que se passe-t-il dans nos culottes?

> FCPPF - Belgique - 2020

Cet outil est un jeu de coopération autour des violences dans les relations de couple et qui a pour but de donner un éclairage sur le vécu tant des agresseurs que des victimes.

Enfants, Adolescents, Adultes

Fichier d'activités

Caution : 20 €

OBJECTIF

- > Découvrir son corps et les changements par lesquels il va passer durant la puberté
- > En apprendre plus sur les règles, pourquoi elles commencent et comment elles fonctionnent
- > Aborder le genre, les stéréotypes de genre et l'identité de genre
- > Découvrir la sexualité sous différents angles

CONTENU

- > Un carnet d'activités (pour les filles et les garçons à partir de 9 ans)
- > Un carnet d'accompagnement pour les adultes

outil, animation, activité, menstruation, sexualité, fille, garçons, corps, puberté, anatomie, procréation artificielle, genre, stéréotype, identité sexuelle, vie relationnelle, affective et sexuelle