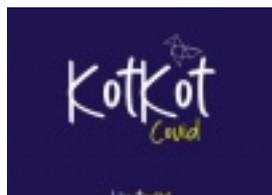


Outils d'animation autour de la Covid-19

Disponibles au prêt au Pôle ressources du CoDEPS13

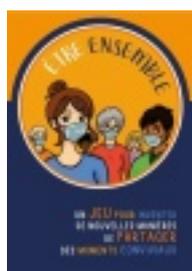


KotKot Covid, Direction interrégionale Grand Centre de la Protection judiciaire de la jeunesse, IREPS Bourgogne Franche-Comté, 2021

Ce jeu a été imaginé dans le contexte de la crise sanitaire du Covid-19, et l'impact qu'elle a eu sur les vies professionnelle et personnelle de chacun. Il a pour objectif premier d'être utilisé dans le cadre de la santé au travail.

Il permet de partager les émotions, les incertitudes, les ressources et les stratégies de chaque joueur, sur des temps informels ou réunions d'équipe.

<https://ireps-bfc.org/sinformer/kotkot-covid-un-kit-favoriser-les-echanges-entre-collegues-sur-les-consequences-de-la>



Etre ensemble : un jeu pour inventer de nouvelles manières de partager des moments conviviaux, IREPS Bourgogne Franche-Comté, 2020

"Etre ensemble" est un outil créé dans le cadre de la gestion individuelle de la Covid-19 pour soutenir l'expression des personnes âgées de plus de 60 ans. Il a pour objectif d'accompagner leur recherche de solutions pour une meilleure acceptabilité et applicabilité des gestes barrières lorsqu'ils retrouvent leurs amis et parents. Cet outil est destiné aux professionnels de l'éducation pour la santé au contact des personnes âgées et de leur entourage. Il peut également être utilisé de manière autonome en famille ou entre amis.

<https://ireps-bfc.org/sinformer/etre-ensemble-un-jeu-pour-reinventer-les-moments-conviviaux>



Hygiène et compagnie. Les jeunes s'approprient les règles de la propreté, Valorémis, 2021

Ce jeu de plateau sur le thème de l'hygiène s'adresse aux jeunes à partir de 10 ans. Il permet aux participants de répondre à des questions et de favoriser ainsi la discussion (questions ouvertes = Opinions) tout en transmettant des connaissances (questions fermées = Connaissances). Il doit être animé par un professionnel (prévention santé, animateur jeunesse, etc.) qui sera le Maître du jeu. 5 thématiques sont abordées : l'hygiène corporelle, l'hygiène intime, l'entretien, la peau et ses pathologies, l'anatomie.



Jeu de l'oie des gestes barrières, Hoptoys, 2020

Ce jeu de l'oie, créé dans le cadre de la pandémie de la Covid-19, permet d'intégrer les gestes barrières pour se protéger et protéger les autres. Il propose 4 types de cartes: cartes OUPS pour détecter des situations non conformes aux gestes barrières ; cartes BONJOUR pour proposer par le mime des alternatives au salut ; carte SITUATION pour réfléchir à l'attitude à avoir dans une situation à risque ; cartes DEFI qui propose un défi à relever.

<https://www.bloghoptoys.fr/le-jeu-de-loie-des-gestes-barrieres>

Outils d'animation autour de la Covid-19

Disponibles au prêt au Pôle ressources du CoDEPS13



Le memory des gestes barrières, Ideereka, 2020

Le principe de ce memory de la collection "AniMate" est d'apprendre les gestes barrières et d'hygiène clefs en recourant au ludique. Une partie se joue de la même manière que dans une partie classique de memory mais en prenant le temps d'expliquer les gestes.

<https://www.ideereka.com/animate/memory-gestes-barrieres/>



Le jeu des familles des gestes barrières, HopToys, 2020

Ce jeu des 7 familles revisité est à destination des enfants pour faciliter l'apprentissage des gestes barrières limitant la transmission des virus. Il se joue de 2 à 3 joueurs. Les cartes comprennent 4 familles de gestes: "je me lave les mains", "je dis bonjour", "je garde mes distances", "je ne me touche pas le visage".

<https://www.bloghoptoys.fr/le-jeu-des-familles-des-gestes-barrieres>



Feelings : jeu à imprimer Spécial COVID, Act in games, 2020

Dans ce jeu coopératif, les utilisateurs (à partir de 8 ans) peuvent exprimer leurs émotions face à des situations, puis ils tentent de deviner ce qu'ont ressenti les autres joueurs. Au terme des 8 situations qui constituent une partie, les utilisateurs peuvent évaluer le degré d'empathie qui les lie aux autres.

https://unjeudansmaclasse.com/IMG/pdf/feelings_jeu_a_imprimer_demo_covid.pdf



Le Covid-19 et nous. Photo-expression sur les ressentis et les représentations liées à la crise du coronavirus, Centre local de promotion de la santé de Charleroi-Thuin, 2020

Ce photoexpression, conçu pour soutenir les acteurs de terrain dans la manière d'aborder la question du coronavirus avec leurs publics, a pour objectif d'interroger les représentations autour de la crise du coronavirus en faisant ressortir les émotions, les sentiments, les « non-dits » par le biais d'images qui font directement ou symboliquement référence à la pandémie, et de faciliter la prise de parole sur le vécu de cette période

Pour obtenir le lien qui permet de télécharger les photos, vous pouvez envoyer un mail à l'adresse coordination@clpsct.org.



Covid-19 : Discutons vaccination (Guide d'animation), Cultures et santé, Question santé, 2021

Ce guide d'animation répond à un besoin d'expression et d'information sur la vaccination contre la Covid-19 et les enjeux de santé et de société qu'elle soulève. Il apporte des repères pédagogiques et propose des pistes d'animation à mener en collectif ou en individuel. Ce guide offre des repères pédagogiques pour mener en petits groupes, en entretien individuel ou en équipe, une discussion et une réflexion sur le vaccin contre la Covid-19, à informer, à outiller l'esprit critique. Des ressources complémentaires sont également proposées pour soutenir l'animateur-riche dans son intervention. Le guide est composé de pistes d'animation qui permettent : d'explorer le mécanisme de la vaccination, puis les spécificités de la vaccination contre la Covid-19 ; de questionner les représentations, freins et leviers liés à la vaccination ; d'ouvrir la discussion sur les enjeux de société en lien avec la vaccination ; de discuter avec le groupe sur l'animation vécue : ce qui les a marqué, ce que cela leur a apporté, ce qu'ils vont mettre en place (piste évaluative). Deux pistes complémentaires permettent d'aborder la question de l'information, à l'heure de la mise en oeuvre de la campagne de vaccination. Des visuels ont été créés pour soutenir certaines pistes d'animation, pour soutenir la discussion sur la vaccination et sur les enjeux de société qu'elle soulève

<https://www.cultures-sante.be/nos-outils/outils-promotion-sante/item/594-covid-19-discutons-vaccination.html>



Covid-19. Animer des activités d'éducation en santé avec des personnes en situation de précarité, Santé publique France, 2020

Cette boîte à outils s'adresse aux intervenants professionnels, aux bénévoles et aux étudiants en santé qui agissent auprès de publics d'adultes en situation de précarité. Elle regroupe une partie théorique sur la conduite d'animations en santé dans le contexte de l'épidémie de COVID-19 et une partie pratique avec des propositions d'activités à mener pour développer les compétences des populations concernées. L'objectif principal de cet outil est de réduire la transmission du virus et de diminuer le nombre de malade

<https://www.santepubliquefrance.fr/maladies-et-traumatismes/maladies-et-infections-respiratoires/infection-a-coronavirus/documents/outils-d-intervention/covid-19-animer-des-activites-d-education-en-sante-avec-des-personnes-en-situation-de-precarite>



S'informer et s'exprimer sur la Covid-19 : Les impacts sur ma santé. Guide d'animation, Cultures et santé, 2020

Ce guide d'animation répond à un besoin d'expression, d'information et de discussion sur l'épidémie. Outil de promotion de la santé, il apporte des repères pédagogiques sur le sujet et permet de mener des animations auprès de groupes. Il s'adresse à des professionnels et volontaires relais de première ligne. Les 6 pistes d'animation du guide visent à échanger sur la Covid-19 et son impact sur la santé globale. Les ressources et liens internet complémentaires viennent soutenir l'animation. 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. L'animation en petits groupe vise à ouvrir un temps d'échange d'informations et de ressources, tout en permettant la prise de parole de chacun. Les séquences permettront aux participants : d'exprimer leurs ressentis

Outils d'animation autour de la Covid-19

Disponibles au prêt au Pôle ressources du CoDEPS13



et préoccupations en lien avec l'épidémie et les mesures mises en place, d'identifier des ressources en lien avec les effets de l'épidémie sur leur quotidien et sur leur santé physique, sociale et mentale, de discuter des gestes et mesures barrières visant à briser la chaîne de transmission du virus (sens, application), de mieux comprendre les dispositifs mis en place en Belgique (en particulier le suivi des contacts).

<https://www.cultures-sante.be/component/phocadownload/category/34-pdf-ps-2020.html?download=370:s-informer-et-s-exprimer-sur-la-covid-19-les-impacts-sur-ma-sante>

Ces supports d'animation sont disponibles au prêt contre un chèque de caution.

Accueil sur rendez-vous

documentation@codeps13.org

83 la Canebière, 13001 Marseille