

Thématique : ACCIDENT



Matériel de démonstration

Les Invisibles

CARPIER Benoît

s.d.

Thèmes : Accident, Citoyenneté

Publics : Tout public

Ce jeu de cartes reliées (type : Les incollables) permet de sensibiliser à tous les handicaps invisibles. Il aborde les maladies invalidantes, les troubles mentaux et psychiques, les troubles Dys, les handicaps sensoriels. Il propose des cartes « Énigmes » qui invitent à identifier le handicap invisible d'une personne à partir d'une situation donnée, des cartes « Quiz » qui permettent de développer ses connaissances sur les handicaps invisibles, des cartes « Attitudes » qui facilitent la réflexion et l'appropriation des comportements adaptés dans le contact à l'autre différent.

50 cartes ill. en coul. recto-verso reliées



Matériel de démonstration

Lunettes alcool

s.d.

Thèmes :

Alcool,

Accident

Publics :

Adolescent,

Adulte,

Tout

public

Les lunettes de simulation de l'état d'ébriété permettent de donner une idée des problèmes d'équilibre et d'appréhension des distances. Le taux d'alcoolémie simulé par ces lunettes se situe entre 0,8g/l et 1,5g/l de sang car la quantité d'alcool dans le sang n'est pas la même selon le sexe, la taille, l'âge de l'individu.

1 paire de lunettes

Thématique : ACTIVITÉ PHYSIQUE



Info/Intox

-

Alimentation

Jeu

2021

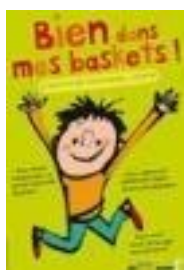
Thèmes : Alimentation, Compétences psycho-sociales, Activité physique

Publics : Adolescent, Préadolescent

Ce jeu permet d'apporter des connaissances en matière d'alimentation et de nutrition aux publics. Il permet également d'accroître la littératie des personnes sur ce sujet. Il consiste à demander aux participants de lire l'affirmation notée sur une carte. Il doit dire si d'après lui, il s'agit d'une "info" (vraie information) ou d'une "intox" (fausse information) et expliquer sa réponse. Les autres participants peuvent également participer et donner leur avis.

<https://www.lecrips-idf.net/jeu-prevention-alimentation-image-du-corps>

Guide pédagogique 10 p., 38 cartes recto-verso



Exposition

Bien dans mes baskets ! L'activité physique, l'expo

2010

Thèmes : Activité physique, Anatomie

Publics : Enfant

Cette exposition vise à mieux comprendre l'activité physique, à découvrir différents types d'activité physique et à donner envie de bouger tous les jours.

<https://www.plaisiretvitamines.org/t%C3%A9l%C3%A9chargements/>

12 panneaux



Jeu

Les 4 heures des champions

Thèmes : Rythme biologique, Alimentation, Activité physique

Public : Enfant

Ce jeu de cartes éducatif propose, aux enfants à partir de 5 ans, de s'intéresser au rythme des repas et des activités quotidiennes. A travers la reconstitution de quatre journées, l'enfant est amené à identifier les différentes familles d'aliments, construire sa journée et apprendre à planifier les temps forts pour devenir autonome (sommeil, hygiène, alimentation, activité physique, ...). Plusieurs activités sont proposées.

Jeu de 48 cartes, un dépliant en noir et blanc que l'enfant pourra monter

Thématique : Activité physique

Thématique : ADDICTION



Jeu

Kancèton

2013

Thèmes : Addiction, Prise de risques

Public : Adolescent

Ce jeu sur les addictions permet de réfléchir à sa position face aux addictions avec ou sans produit. En favorisant l'expression orale, ses objectifs sont de faire évoluer les représentations individuelles et collectives ainsi que les comportements, de favoriser une prise de distance par rapport à la perception des risques, de participer au développement d'un esprit critique et d'être acteur et auteur de ses apprentissages.

Plateau de jeu, 5 pions, 2 dés, un livret pédagogique contenant les réponses aux questions et la règle du jeu, 30 cartes "Ce qu'on dit des drogues", 30 cartes "Produits et modes de consommation", 30 cartes "Usages et effets", 30 cartes "Lois"

Thématique : ALCOOL



Matériel de démonstration

Lunettes alcool

s.d.

Thèmes :

Alcool,

Accident

Publics :

Adolescent,

Adulte,

Tout

public

Les lunettes de simulation de l'état d'ébriété permettent de donner une idée des problèmes d'équilibre et d'appréhension des distances. Le taux d'alcoolémie simulé par ces lunettes se situe entre 0,8g/l et 1,5g/l de sang car la quantité d'alcool dans le sang n'est pas la même selon le sexe, la taille, l'âge de l'individu.

1 paire de lunettes

Thématique : Alcool

Thématique : ALIMENTATION



Mallette

CAPSule

santé.

La

pédagogique

nutrition

2021-05

Thèmes :

Alimentation,

Compétences

psycho-sociales

Publics :

Enfant

CAPSule santé est un classeur d'activités en promotion de la santé qui a pour objectif de permettre le développement des compétences psychosociales des jeunes de 7 à 12 ans tout en leur apportant des connaissances et compétences sur des thématiques ciblées (éducation aux écrans, vaccination, nutrition, hygiène de vie, la santé-environnement). 17 fiches d'activités ludiques sont proposées pour l'éducation nutritionnelle permettant une progression dans les séances, réparties dans 3 grandes parties : "C'est quoi la nutrition ?" ; "La nutrition et moi" et "La nutrition, moi et les autres".

<https://frapscentre.org/outil-capsule/#1622013138101-0bb56773-96ca>

17 fiches d'activités, 1 livret animateur, 1 livret participant



Info/Intox

-

Alimentation

Jeu

2021

Thèmes : **Alimentation, Compétences psycho-sociales, Activité physique**

Publics : **Adolescent, Préadolescent**

Ce jeu permet d'apporter des connaissances en matière d'alimentation et de nutrition aux publics. Il permet également d'accroître la littératie des personnes sur ce sujet. Il consiste à demander aux participants de lire l'affirmation notée sur une carte. Il doit dire si d'après lui, il s'agit d'une "info" (vraie information) ou d'une "intox" (fausse information) et expliquer sa réponse. Les autres participants peuvent également participer et donner leur avis.

<https://www.lecrips-idf.net/jeu-prevention-alimentation-image-du-corps>

Guide pédagogique 10 p., 38 cartes recto-verso



Santé'Tour. Les jeunes s'approprient des savoirs essentiels

DESPET

Camille,

RUIZ

Carole,

BREDILLET

Marie-Joëlle

2017

Thèmes : **Education et promotion de la santé, Vie affective et sexuelle, Alimentation**

Publics : **Adolescent**

Ce jeu à destination des adolescents et des jeunes est composé de 320 cartes-questions (Bla/Bla et Vrai/Faux) qui traitent des thématiques suivantes : l'équilibre alimentaire ; la vie des médicaments ; la prévention au quotidien ; la découverte de la sexualité. L'objectif de ce jeu est l'apprentissage : 2 groupes (2 équipes) s'affrontent sous les regards neutres du maître du jeu et de l'arbitre, chacun ayant une place et un rôle bien définis. Ils ne touchent jamais le plateau et laissent les joueurs débattre entre eux, jusqu'à l'obtention d'une réponse commune et définitive. L'arbitre leur demande s'ils pensent avoir gagné ou non le/les points en fonction des éléments donnés et tranche.

1 plateau de jeu, 320 cartes-questions, 1 dé, 3 quilles joueurs, 8 fiches recto-verso "visuel", 1 règle du jeu, 1 livret "Connaissances" de 108 pages comportant toutes les réponses des questions posées, 1 fiche d'évaluation

Thématique : Alimentation



Mallette pédagogique
 Mon petit légumady. Abeille
 2016
Thèmes : Alimentation, Environnement
Publics : Enfant, Préadolescent

Cette mallette a pour objectif de faire découvrir ou redécouvrir les légumes à travers les sens et l'imaginaire, d'éveiller la curiosité du participant sur les différentes textures, formes, saveurs et sur les différentes façons de déguster les légumes. Elle permet de réaliser une quarantaine d'animations de 10 à 15mn chacune sur le légume à destination des enfants de 6 à 11 ans et en utilisant les cinq sens : l'ouïe, l'odorat, le goût, la vue, et le toucher. Le kit est organisé en fonction de ces sens, en ajoutant une rubrique "imaginaire" et "commun", afin de faciliter la mise en place d'ateliers autour de ces sens.

7 "compartiments"-sacs : "Ouïe" : 5 fiches activités, 1 CD, 10 cartes "croquant/fondant", 9 cartes "en bouche", 11 cartes "défi sonore". "Odorat" : 7 fiches activités, 1 petit sac en coton, 15 cartes "légu'illus", 10 cartes "ça sent", 20 cartes "percep'odeur", 15 photos "légume", 3 petits pots en métal. "Goût" : 7 fiches activités, 12 cartes "cru/cuit", 12 cartes "fort/doux", 25 cartes "saveur", 3 flacons de colorant, 12 photos "recettes", 15 photos "légume". "Vue" : 9 fiches activités, 1 petit sac en coton, 2 loupes, 15 cartes "légum'nom", 10 cartes "légu'géo", 15 cartes "consommation", 3 feuilles colorées, 15 photos "gros plan", 12 "photos "recette". "Toucher" : 7 fiches activités, 1 grand sac en coton, 1 bobine de fil élastique pour la confection du masque, 4 pains de pâte à modeler, 15 photos "légume". "Imaginaire" : 6 fiches activités 1 petit sac en coton, 10 cartes "chanson". "Commun" : 1 sablier de 2 mn, 1 guide de l'animateur, 26 fiches élèves (attention, numérotation discontinue), 100 jetons 1 point, 75 jetons "légume", 1 planche "matériel de cuisine", 1 planche "ingrédients", 1 planche "légumes", 3 fiches "légu'recette", 15 fiches "légume"



Photoexpression

Jeunes et alimentation. Un dossier Photolangage® pour penser ce que manger veut dire
 BELISLE Claire, DOUILLER Alain
 2012
Thèmes : **Alimentation**
Publics : **Adolescent, Préadolescent, Educateur pour la santé**

Ce Photolangage® permet de travailler avec les jeunes sur 3 axes éducatifs principaux : penser sa pratique alimentaire et comprendre celle des autres, mieux comprendre en quoi la transformation de son corps modifie son rapport à l'alimentation et en identifier les éléments les plus structurants.

Un dossier pédagogique de 95 p., 48 photographies couleur numérotées, bib.

Thématique : Alimentation

Exposition

Plaisir et vitamines. Fruits et légumes, l'expo



Thèmes :
Publics : Enfant

Cette exposition a pour objectifs d'apprendre aux enfants ce que sont les fruits et légumes (comment ça pousse, les différentes sortes de fruits et légumes, sous toutes les formes, selon les saisons, leur petite histoire), d'avoir envie de les savourer avec les 5 sens mais également de leur faire découvrir ce qu'ils apportent dans le cadre d'une alimentation équilibrée alliant plaisir et santé.
<http://www.plaisiretvitamines.org/t%C3%A9chargements/>

14 panneaux



Jeu

Les 4 heures des champions

Thèmes : Rythme biologique, Alimentation, Activité physique
Public : Enfant

Ce jeu de cartes éducatif propose, aux enfants à partir de 5 ans, de s'intéresser au rythme des repas et des activités quotidiennes. A travers la reconstitution de quatre journées, l'enfant est amené à identifier les différentes familles d'aliments, construire sa journée et apprendre à planifier les temps forts pour devenir autonome (sommeil, hygiène, alimentation, activité physique, ...). Plusieurs activités sont proposées.

Jeu de 48 cartes, un dépliant en noir et blanc que l'enfant pourra monter

Thématique : CITOYENNETÉ



Vivre ensemble au travail. 50 cartes pour faciliter le dialogue et l'échange en équipe

Jeu

2023

Thèmes : Citoyenneté, Compétences psycho-sociales, Violence
Publics : Adulte

Cet outil aborde le vivre ensemble dans la sphère professionnelle au service de la qualité de vie et des conditions de travail (QVCT). Il a été conçu pour libérer la parole et chercher des solutions collectives. Différents thèmes sont exploités : le respect, la communication, les discriminations, les incivilités, le sexisme, le harcèlement au travail, le handicap, le climat de confiance. Différentes formes sont proposées pour favoriser les échanges avec au recto les questions et au verso les réponses : des cartes "Quiz", des cartes de mini BD représentant des situations du quotidien, des cartouches "C'est à vous" avec des exercices concrets pour favoriser le partage d'expériences et la réflexion. Pour finir un quiz "Test final" est proposé sous forme de questions avec un résultat selon les réponses pour faire le point et enrichir ses connaissances en faveur du bien-vivre ensemble au travail.

Eventail de 50 cartes recto-verso, ill. en coul.



Le 31. Outil pédagogique et ludique pour accompagner le handicap psychique

Jeu

BEDART Mickaël, MOLLERO Juliette, THIOLIERE Stéphane
2021

Thèmes : Compétences psycho-sociales, Citoyenneté, Education et promotion de la santé
Publics : Personne handicapée

Développé par et pour les professionnels du médico-social, Le 31 est un jeu de plateau pour l'accompagnement des personnes souffrant de troubles psychiques. L'objectif principal est de provoquer le partage et l'échange pour travailler et développer l'habileté sociale à travers des situations de la vie courante. Le 31 permet aux éducateurs, accompagnants, soignants, d'aborder avec des personnes à handicap psychique, différents thèmes de la vie courante : sociabilité, environnement, citoyenneté, santé...

1 plateau de jeu, 50 cartes "santé", 50 cartes "sociabilité", 50 cartes "environnement/citoyenneté", 50 cartes "courrier", 10 cartes "personnage", billets de banque, jetons, 8 pions, 1 dé, 1 guide

Thématique : Citoyenneté

Jeu

Feelings. Le jeu des émotions



BIDAULT Vincent, ROUBIRA Jean-Louis
2020

Thèmes : Compétences psycho-sociales, Citoyenneté

Publics : Enfant, Préadolescent, Adolescent

Ce jeu des émotions propose de partager son émotion par rapport à une situation donnée et de deviner ce qu'ont ressenti les autres joueurs sur cette même situation. L'objectif est de mieux se connaître et développer son empathie. Cette nouvelle édition du jeu Feelings peut se jouer à 2 et jusqu'à 8 personnes. Il est également devenu coopératif. Les cartes situations sont réparties en 4 thèmes : en famille, à l'école, entre amis et dans la société (6 catégories sont proposées dans ce nouveau thème : santé, monde numérique, écologie, parentalité, éducation, et vivre ensemble). Une fiche pédagogique et un guide d'accompagnement sont désormais disponibles en ligne : https://unjeudansmaclasse.com/?page=article&id_article=50&lang=fr

1 piste d'empathie ; 48 cartes Vote ; 18 cartes Emotion ; 156 cartes pour 48 situations réparties en 4 thèmes : en famille, à l'école, entre ami-es et dans la société ; 4 cartes Score



Jeu

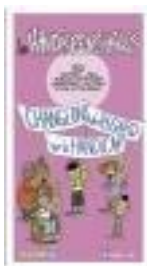
J'HandiManage

KARWAT Alexandra, VIGER Georges, HOARAU Gérald (et al.)
2019

Thèmes : Santé mentale, Violence, Citoyenneté
Publics : Personne handicapée, Tout public

Cet outil permet de mener une action de prévention dans le cadre de la santé au travail auprès des professionnels embauchant des personnes en situation de handicap. L'outil a pour objectifs d'améliorer les connaissances sur le handicap, et de préparer à mieux gérer les situations comme le recrutement, l'intégration, ou le maintien dans l'emploi. Il est composé de quatre grands types de cartes (Handicap, emploi, management, témoignage).

104 cartes



Jeu

Les handispensables. Changeons de regard sur le handicap

CARPIER Benoît
2010

Thèmes : Compétences psycho-sociales, Citoyenneté
Publics : Tout public

Cet outil se joue seul ou à plusieurs à partir de 10 ans. Le processus pédagogique est conçu pour enrichir ses connaissances sur les différents handicaps (physiques, visuels, auditifs, mentaux, cognitifs, psychiques, invisibles, ou troubles de santé invalidants) et pour développer de nouvelles attitudes en adéquation avec les attentes et les besoins des personnes en situation de handicap.

1 jeu de 50 cartes reliées dans un angle dont des cartes questions/réponses, cartes actions et cartes vivre ensemble

Thématique : Citoyenneté

Matériel de démonstration

Les Invisibles

CARPIER Benoît
s.d.



Thèmes : Accident, Citoyenneté

Publics : Tout public

Ce jeu de cartes reliées (type : Les incollables) permet de sensibiliser à tous les handicaps invisibles. Il aborde les maladies invalidantes, les troubles mentaux et psychiques, les troubles Dys, les handicaps sensoriels. Il propose des cartes « Énigmes » qui invitent à identifier le handicap invisible d'une personne à partir d'une situation donnée, des cartes « Quiz » qui permettent de développer ses connaissances sur les handicaps invisibles, des cartes « Attitudes » qui facilitent la réflexion et l'appropriation des comportements adaptés dans le contact à l'autre différent.

50 cartes ill. en coul. recto-verso reliées



Les

CARPIER

discriminables.

Benoît,

Objectif

HOARAU

Jeu

diversité

Gérald

s.d.

Thèmes :

Citoyenneté,

Compétences

psycho-sociales,

Maltraitance

Publics :

Tout

public

Ce jeu de cartes approche l'ensemble des critères de discrimination et les questions relatives à la diversité. Les thèmes abordés sont : les critères de discrimination, les stéréotypes, la laïcité, les attitudes adaptées, les conséquences, les questions discriminantes dans le recrutement, le plafond de verre, la lutte contre les discriminations, la charge de la preuve, le défenseur des droits. Les objectifs du jeu sont de s'ouvrir à la diversité, mieux comprendre les mécanismes discriminatoires, être informé sur les critères de discrimination prohibés par la loi et sur les autorités compétentes et référentes en matière de discrimination et de diversité.

47 cartes recto-verso reliées



Mallette

Keski

CLARA

Claire,

CARPIER-RUEL

Anne-Laure,

VANHEULE

pédagogique

handicap

Sabine

s.d.

Thèmes :

Compétences

psycho-sociales,

Citoyenneté

Publics :

Tout

public

Cet outil permet de sensibiliser au handicap. Il a pour objectif de libérer la parole en levant les tabous qui viennent parfois compliquer les relations avec les personnes en situation de handicap. Il amène les participants à : expérimenter des situations de handicap ; découvrir des troubles et maladies qui entraînent des situations de handicap et ainsi élargir sa définition du handicap ; réfléchir sur les attitudes concrètes qui facilitent les relations et connaître des outils, dispositifs, aménagements, astuces utiles aux personnes concernées par le handicap.

1 plateau de jeu, 50 cartes « Expérimentation » , 70 cartes « Info » , 100 cartes « Boîte à Outils » , 8 pions, 250 pépites, 1 guide d'animation, 4 casques anti-bruit (perte de 30 dB), 4 masques de nuit, 12 paires de lunettes (4 vision floue, 4 vision tubulaire, 4 vision borgne), 1 trousse de soin, 3 fiches annexes

Thématique : Citoyenneté

Jeu

Sociab'quizz. Les habiletés sociales en questions. Nouvelle édition avec extension 7/10 ans



POURRE Frédérique, AUBERT Eric
s.d.

Thèmes :

Compétences

psycho-sociales,

Citoyenneté

Publics :

Enfant,

Préadolescent,

Adolescent

Ce jeu permet l'acquisition et l'amélioration des compétences sociales des enfants et adolescents. Conçu pour être une médiation attractive, il propose d'actualiser des stratégies thérapeutiques spécifiques (expression et gestion des émotions, jeux de rôle, techniques cognitives, résolution de problèmes...) pour une meilleure adaptation socio-émotionnelle. Cet outil est à destination des professionnels intervenant auprès d'une population infanto-juvénile : médecin, psychiatre, psychologue, orthophoniste, psychomotricien, éducateur spécialisé, infirmier. Il propose une animation de groupes thérapeutiques auprès d'enfants et d'adolescents présentant un diagnostic de trouble du spectre autistique, trouble envahissant du développement, anxiété ou phobie sociale. La nouvelle édition 2016 du Sociab'Quizz comporte 100 cartes supplémentaires pour les enfants de 7/10 ans : ces cartes abordent les problématiques sociales caractéristiques de cette tranche d'âge au travers de consignes adaptées à leurs spécificités. Elles peuvent également convenir à des jeunes présentant un retard de développement.

1 plateau de jeu, 388 cartes dont 100 cartes spécifiques à destination des 7-10 ans, 7 quilles, 1 dé, 80 jetons, 1 règle du jeu, 1 guide méthodologique

Thématique : Citoyenneté

Thématique : COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES



Bien avec moi, bien avec toi. Pour découvrir et renforcer tes compétences psychosociales !

SHANKLAND Rébecca, GODEAU-PERNET Annabelle, LATRON Clémentine
2025-04-01

Thèmes : **Compétences** **psycho-sociales**
Publics : **Enfant**

Cet album, basé sur des recherches scientifiques, a pour objectif d'accompagner l'enfant dans son développement social et émotionnel et dans la construction de relations positives et constructives avec les autres. Il propose 15 activités faciles à mettre en place à l'école comme à la maison : "mes forces, mes qualités", "apprendre à se connaître", "avancer vers ses buts personnels", "gérer ses impulsions", "résoudre les problèmes et prendre des décisions", "identifier les émotions", "comprendre les émotions", "exprimer ses émotions de façon constructives", "gérer le stress et les émotions difficiles", "cultiver les émotions agréables", "écouter avec empathie", "communiquer de façon efficace et positive", "s'affirmer et résister à la pression du groupe", "résoudre des conflits et demander de l'aide", "développer des relations solidaires".

43 p., ill. en coul.



C'est abusé ou pas ?

PERRAN Jade, PITRE Clairline
2024

Thèmes : **Vie affective et sexuelle,** **Compétences** **psycho-sociales**
Publics : **Préadolescent,** **Adolescent**

Cet outil permet d'aborder la santé sexuelle de façon directe, de favoriser le débat autour des conduites sexuelles à risques et d'amener les participant.es à réfléchir à des dimensions éthiques ou politiques. Les thèmes abordés sont : le michetonnage, le droit et le consentement, les idées reçues sur les relations.

1 guide d'animation, 1 livret des règles du jeu, 20 cartes sur le michetonnage, 30 cartes sur le droit et le consentement, 30 cartes sur les idées reçues sur les relations, 1 panneau « C'est abusé », 1 panneau « C'est pas abusé »

Thématique : Compétences psychosociales

Mallette

La Mallette OLI® : sommeil, écrans et émotions

pédagogique



Thèmes : Compétences psycho-sociales, Rythme biologique, Education aux médias
Publics : Enfant, Parent

Cette mallette pédagogique permet de travailler sur les rythmes de vie : sommeil, écrans et émotions, auprès d'enfants de 4 à 6 ans et de leurs parents, en s'appuyant sur le développement des compétences psychosociales. Elle propose 14 séances d'animation pour les enfants et 7 séances à destination des parents. Basé sur une approche de santé globale et positive, l'outil s'inscrit dans une démarche participative, réflexive et interactive. Chaque séance, décrite avec précision, facilite la prise en main : le temps estimé pour la séance, les objectifs visés, les compétences psychosociales (CPS) développées, les outils de la mallette à utiliser, le matériel nécessaire, le déroulé de séance ainsi que, selon la séance, un défi à faire avec les parents et/ou un « p'tit conseil ». Les séances peuvent être menées indépendamment les unes des autres mais il est conseillé de les mettre en lien.

<https://www.codeps13.org/documentation/nouveaute-cote-doc/la-mallette-oli--sommeil-ecrians-et-emotions>

1 guide d'utilisation, 1 guide comprenant les contenus pédagogiques, 3 histoires en Kamishibai : "Au lit Oli !" ; "Au calme eSt OliT" ; "les émotions en fêtes !"



Jeu
Autotune ton émotion

2023
Thèmes : Compétences psycho-sociales
Publics : Adolescent, Adulte

Ce jeu propose aux participants, de connaître et d'exprimer les différentes émotions, d'identifier les ressentis physiques associés et d'identifier les besoins associés à chaque émotion. L'outil est ludique, permet de mobiliser la créativité et favoriser le débat.

<https://www.lecrips-idf.net/outil-pedagogique-autotune-ton-emotion>

20 cartes punchlines, 20 cartes émotions, 20 cartes besoins, 1 affiche silhouette, 1 sablier



Jeu
On like ou pas ? 25 cartes pour débattre du bon usage de nos écrans !

2023
Thèmes : Education aux médias, Compétences psycho-sociales
Publics : Enfant, Adolescent, Préadolescent

Ce jeu de cartes permet de débattre et réfléchir à partir de 6 - 9 ans en milieu scolaire, collectivité, famille, sur les usages numériques et les utilisations qui en sont faites : les écrans, les jeux en ligne, les réseaux sociaux, les jeux vidéos . Chaque carte comporte au choix deux propositions répondant à cinq catégories de questions : "T'y crois ou pas ?", "C'est quoi le pire ?", "Qui de nous ?", "Pour ou contre ?", "Ça s'fait ou pas ?". L'objectif est de discuter, de s'interroger sur ses pratiques, de prendre conscience des avantages et des inconvénients des écrans et de réfléchir ensemble à des usages équilibrés.

25 cartes "Questions", ill. coul.

Thématique : Compétences psychosociales

Jeu
Vivre ensemble au travail. 50 cartes pour faciliter le dialogue et l'échange en équipe



Thèmes : Citoyenneté, Compétences psycho-sociales, Violence
Publics : Adulte

Cet outil aborde le vivre ensemble dans la sphère professionnelle au service de la qualité de vie et des conditions de travail (QVCT). Il a été conçu pour libérer la parole et chercher des solutions collectives. Différents thèmes sont exploités : le respect, la communication, les discriminations, les incivilités, le sexisme, le harcèlement au travail, le handicap, le climat de confiance. Différentes formes sont proposées pour favoriser les échanges avec au recto les questions et au verso les réponses : des cartes "Quiz", des cartes de mini BD représentant des situations du quotidien, des cartouches "C'est à vous" avec des exercices concrets pour favoriser le partage d'expériences et la réflexion. Pour finir un quiz "Test final" est proposé sous forme de questions avec un résultat selon les réponses pour faire le point et enrichir ses connaissances en faveur du bien-vivre ensemble au travail.

Eventail de 50 cartes recto-verso, ill. en coul.



Jdiwi Jdinon. Un outil pédagogique pour aborder le consentement

Thèmes : Vie affective et sexuelle, Compétences psycho-sociales
Publics : Adolescent, Adulte

Ce jeu, inspiré de la campagne menée par Amnesty International Belgique francophone en 2020 s'adresse aux professionnel-le-s souhaitant aborder la thématique du consentement avec des groupes d'adolescent-es ou d'adultes. L'outil propose des pistes d'animation pour susciter les échanges collectifs et/ ou une réflexion individuelle critique autour du consentement et des violences sexuelles et sexistes. Il travaille sur le renforcement des compétences pour affirmer ou retirer son consentement, pour être capable d'entendre et de respecter le (non)consentement de l'autre à travers des petites mises en situation. Le jeu traite de la déconstruction de mythes autour de la culture du viol et permet le développement de nouveaux imaginaires autour des relations pour agir vers une société plus égalitaire et plus respectueuse.

Pochette plastique jaune, 1 livret de 43 p., 1 jeu de 100 cartes avec 25 cartes "Dialogue", 25 cartes "Qui ?", 25 cartes "Où ?", 25 cartes "Comment ?"

Thématique : Compétences psychosociales



La boîte à outils de la gestion du stress
 DU PENHOAT
 Ouvrage
 Gaëlle
 2023
 Thèmes : Santé mentale, Compétences psycho-sociales
 Publics : Adulte, Tout public

Ce document propose 60 outils pour gérer le stress. Chaque outil est traité de façon visuelle sur 2 ou 4 pages par un schéma de synthèse, les objectifs, le contexte d'utilisation, des conseils méthodologiques, les avantages et les précautions à prendre. Il propose également des tests d'auto-évaluation, des cas issus de situations réelles ainsi qu'un cahier final d'exercices complémentaires.

191 p., bib., ill., tabl., graph.



Cartes des forces
 Thèmes : Compétences psycho-sociales
 Publics : Adolescent

A destination des élèves de collège et de lycée, ce jeu permet d'identifier ses forces, de les développer et d'apprécier celles des autres. Il contient 24 cartes représentant les 24 forces de caractère avec leurs définitions. Les objectifs pédagogiques sont : d'identifier ses 3 forces principales, et des situations dans lesquelles ces aptitudes sont mises en valeur ; d'identifier les 3 forces principales d'une personne et des situations dans lesquelles elles sont mises en valeur ; d'acquérir des connaissances sur les forces et d'améliorer le climat scolaire.
<https://www.lecrips-idf.net/outil-pedagogique-carte-forces>

30 cartes recto-verso, 1 fiche pédagogique



Autour des forces. Version élémentaire
 Thèmes : Compétences psycho-sociales
 Publics : Adulte, Adolescent, Enfant

Ce jeu de cartes illustrées a pour objectif d'identifier et développer ses forces de caractère. Cette version est destinée aux cycles 2, 3 et 4, ainsi qu'aux adultes. L'outil vise à développer la conscience de soi et les relations constructives, en favorisant l'auto-évaluation et la motivation des élèves, en accompagnant le développement de stratégies d'apprentissages basées sur ses forces, en favorisant un climat de classe propice aux apprentissages et en renforçant l'entraide, l'empathie et la coopération au sein de la classe.
https://scholavie.fr/wp-content/uploads/2025/10/ScholaVie_Autour-des-forces_Secondaire-Elementaire.pdf

24 cartes illustrées, guide pédagogique

Thématique : Compétences psychosociales

Jeu



Feelings harcèlement. En parler autrement

Centre de planning familial Aurore Carlier, BIDAULT Vincent, ROUBIRA Jean-Louis (et al.)
2022

Thèmes : Violence, **Compétences** psycho-sociales
Publics : Préadolescent, Adolescent

Feelings harcèlement est un outil ludique qui permet d'ouvrir le débat avec les jeunes. Il les invite à discuter sur cette thématique de manière préventive et aborder également d'autres sujets qui les concernent tels que leur vie scolaire, relationnelle, affective en partant de situations concrètes.

21 cartes "émotion", 48 cartes "vote", 1 livret, 1 pion, 1 plateau de jeu, 108 cartes "situations"



Mallette CAPSule santé. La nutrition

pédagogique

2021-05

Thèmes : Alimentation, **Compétences** psycho-sociales
Publics : Enfant

CAPSule santé est un classeur d'activités en promotion de la santé qui a pour objectif de permettre le développement des compétences psychosociales des jeunes de 7 à 12 ans tout en leur apportant des connaissances et compétences sur des thématiques ciblées (éducation aux écrans, vaccination, nutrition, hygiène de vie, la santé-environnement). 17 fiches d'activités ludiques sont proposées pour l'éducation nutritionnelle permettant une progression dans les séances, réparties dans 3 grandes parties : "C'est quoi la nutrition ?" ; "La nutrition et moi" et "La nutrition, moi et les autres".

<https://frapscentre.org/outil-capsule/#1622013138101-0bb56773-96ca>

17 fiches d'activités, 1 livret animateur, 1 livret participant



Le 31. Outil pédagogique et ludique pour accompagner le handicap psychique

Jeu

BEDART Mickaël, MOLLERO Juliette, THIOLIERE Stéphane
2021

Thèmes : Compétences psycho-sociales, Citoyenneté, Education et promotion de la santé
Publics : Personne handicapée

Développé par et pour les professionnels du médico-social, Le 31 est un jeu de plateau pour l'accompagnement des personnes souffrant de troubles psychiques. L'objectif principal est de provoquer le partage et l'échange pour travailler et développer l'habileté sociale à travers des situations de la vie courante. Le 31 permet aux éducateurs, accompagnants, soignants, d'aborder avec des personnes à handicap psychique, différents thèmes de la vie courante : sociabilité, environnement, citoyenneté, santé...

1 plateau de jeu, 50 cartes "santé", 50 cartes "sociabilité", 50 cartes "environnement/citoyenneté", 50 cartes "courrier", 10 cartes "personnage", billets de banque, jetons, 8 pions, 1 dé, 1 guide

Thématique : Compétences psychosociales

Jeu

Jeu des émotions. 64 cartes d'alphabétisation émotionnelle

2021

Thèmes : Compétences psycho-sociales

Publics : Tout public



Ce jeu de cartes illustrées, destiné à un large public, se propose d'explorer les émotions et plus précisément : d'identifier et d'accueillir les émotions, d'étoffer son registre lexical sur les émotions, de renforcer les compétences psychosociales et de s'initier à la démarche de communication non violente (CNV). Chaque carte comporte une émotion illustrée au recto ainsi que deux émotions apparentées au verso. Un système de pastille de couleur sur chaque carte permet de nommer l'intensité de l'émotion (faible, moyenne, forte). La notice d'utilisation propose des repères théoriques ainsi que 8 pistes d'animation : découvrir les 5 pôles émotionnels (notamment à l'aide de 5 cartes spécifiques : joie, peur, tristesse, colère, dégoût), mimer les émotions, comment je me sens ?, l'éventail des émotions, portrait émotionnel, les émotions ont-elles un sexe ?, émotions voisines. L'outil peut être utilisé seul ou en complément avec celui concernant les besoins (Jeu des besoins. 64 cartes d'alphabétisation émotionnelle).

59 cartes "Emotions", 5 cartes "Pôles émotionnels", 1 notice d'utilisation



Info/Intox

Alimentation

Jeu

2021

Thèmes : Alimentation, Compétences psycho-sociales, Activité physique
Publics : Adolescent, Préadolescent

Ce jeu permet d'apporter des connaissances en matière d'alimentation et de nutrition aux publics. Il permet également d'accroître la littératie des personnes sur ce sujet. Il consiste à demander aux participants de lire l'affirmation notée sur une carte. Il doit dire si d'après lui, il s'agit d'une "info" (vraie information) ou d'une "intox" (fausse information) et expliquer sa réponse. Les autres participants peuvent également participer et donner leur avis. <https://www.lecrips-idf.net/jeu-prevention-alimentation-image-du-corps>

Guide pédagogique 10 p., 38 cartes recto-verso



Mallette

pédagogique

CAPSule santé. L'éducation aux écrans

2020-05-01

Thèmes : Compétences psycho-sociales, Education aux médias
Publics : Enfant

CAPSule santé est un classeur d'activités en promotion de la santé qui a pour objectif de permettre le développement des compétences psychosociales des jeunes de 7 à 12 ans tout en leur apportant des connaissances et compétences sur des thématiques ciblées (éducation aux écrans, vaccination, nutrition, hygiène de vie). 14 fiches d'activités ludiques sont proposées pour l'éducation aux écrans permettant une progression dans les séances, réparties dans 3 grandes parties : "C'est quoi un écran ?" ; "moi et les écrans" ; "moi, les écrans et les autres". <https://frapscentre.org/outil-capsule/#1590655243888-b4dc30fc-6c07>

1 guide d'utilisation, 14 fiches d'activités, 1 photo-expression

Thématique : Compétences psychosociales

Photoexpression

ANIM'MOTS

FLASSE

Paul
17

2020-05-01



Thèmes :

Compétences

psycho-sociales

Publics :

Adulte,

Adolescent

ANIM'MOTS est un photoexpression innovant qui propose de travailler sur l'expression des émotions, la gestion de conflits, la gestion du stress, la communication non-violente. Il peut être utilisé comme support pour entamer et faciliter la réflexion sur soi.

<https://www.anim-mots.com/>

110 photographies pelliculées pour résister aux manipulations, en couleur de format 8.35 x 13.5 cm ; un livret pédagogique proposant des séquences pédagogiques et méthodologiques permettent de travailler les différents thèmes aussi bien en individuel qu'en collectif

Ouvrage



La trousse pacifique pour la maison. Faciliter les relations harmonieuses et la résolution des conflits. Informations et activités destinées

aux parents et aux enfants d'âge scolaire 2020

Thèmes :

Compétences

psycho-sociales,

Relation

familiale

Publics :

Enfant,

Parent

Ce recueil d'activités, créé pour accompagner la période de confinement, s'adresse aux parents d'enfants à partir de 5 ans pour aider à développer les compétences sociales et émotionnelles. Différentes activités à faire en famille sont donc proposées pour pacifier les relations familiales, développer l'écoute et l'empathie, gérer les émotions et favoriser la résolution des conflits.

https://amegenligne.com/news_pdf/pdf_docs_20200504040530_30_9.pdf

39 p., ill. en coul.



Feelings. Le jeu des émotions

BIDAULT

Vincent,

ROUBIRA

Jean-Louis

2020

Thèmes :

Compétences

psycho-sociales,

Citoyenneté

Publics :

Enfant,

Préadolescent,

Adolescent

Ce jeu des émotions propose de partager son émotion par rapport à une situation donnée et de deviner ce qu'ont ressenti les autres joueurs sur cette même situation. L'objectif est de mieux se connaître et développer son empathie. Cette nouvelle édition du jeu Feelings peut se jouer à 2 et jusqu'à 8 personnes. Il est également devenu coopératif. Les cartes situations sont réparties en 4 thèmes : en famille, à l'école, entre amis et dans la société (6 catégories sont proposées dans ce nouveau thème : santé, monde numérique, écologie, parentalité, éducation, et vivre ensemble). Une fiche pédagogique et un guide d'accompagnement sont désormais disponibles en ligne :

https://unjeudansmaclasse.com/?page=article&id_article=50&lang=fr

1 piste d'empathie ; 48 cartes Vote ; 18 cartes Emotion ; 156 cartes pour 48 situations réparties en 4 thèmes : en famille, à l'école, entre ami-es et dans la société ; 4 cartes Score

Thématique : Compétences psychosociales



Jeu

Loto des émotions

BOURQUE Solène

2018

Thèmes : Compétences psycho-sociales

Publics :

Enfant

Ce jeu est conçu pour aider les enfants de 1 an et demi à 4 ans à reconnaître et à nommer des

18

émotions. A l'aide de cartes émotions, l'enfant doit reconnaître et nommer les 4 émotions primaires. Les planches de jeu peuvent représenter des visages de différents âges marqués par une émotion ou alors des situations qui peuvent causer une émotion, à utiliser selon le niveau de l'enfant.

6 planches de jeu recto verso, 16 cartes-émotions recto verso, 1 gabarit pour insérer les planches de jeu, 1 feuillet explicatif, règles du jeu



Totem. Le jeu qui fait du bien
 TREMBLAY Jade, PARADIS Tessa, RANCOURT Carol
 2018
Thèmes : **Compétences psycho-sociales**
Publics : **Tout public**

Ce jeu de développement personnel permet de découvrir ses forces et qualités à travers les yeux des autres. À tour de rôle, chaque joueur assiste à la construction d'un Totem à son image. Celui-ci est constitué d'une carte Animal, associée à une force, et d'une carte Qualité, toutes deux choisies et décrites par les autres joueurs à partir des cartes qu'ils ont en main.

80 cartes animal, 80 cartes qualité, 2 cartes règlement



Pass'santé jeunes : le jeu
 Instance régionale d'éducation et de promotion de la santé (IREPS) Bourgogne Franche-Comté
 2017
Thèmes : **Education et promotion de la santé, Compétences psycho-sociales, Prise de**

risques

Publics : Adolescent, Préadolescent, Enfant

Créé dans le cadre du projet "Pass'santé jeunes", cet outil pédagogique favorise l'acquisition de connaissances autour de plusieurs thématiques de santé (addictions, nutrition, usages d'Internet, relations aux autres, vie affective et sexuelle, sommeil et hygiène, environnement, etc.). Il s'appuie sur les ressources disponibles sur le site Internet Pass'Santé Jeunes (<http://www.pass-santejeunes-bourgogne-franche-comte.org>). À travers 3 types de questions (connaissances, débats et activités ludiques), il permet aux joueurs de mobiliser différents types de compétences en équipe, notamment les compétences psychosociales. Il s'adresse aux jeunes de plus de 8 ans, et propose 3 niveaux de questions en fonction de l'âge :- de 12 ans, 13-15 ans et + de 16 ans.

1 dé classique, 1 dé trois couleurs, 6 pions, 1 plateau de jeu, 84 cartes questions

Thématique : Compétences psychosociales



Chemins de parents. Des parents échangent et imaginent ensemble
 Fédération nationale des écoles de parents et des éducateurs (FNEPE)
 2011
Thèmes : **Relation familiale, Compétences psycho-sociales**

Publics :**Adulte,****Parent**

Cet outil de médiation aide les parents à parler de leur conception de l'éducation, du rapport aux enfants et aux adolescents, de la vie de famille, des réponses éducatives... Conçu comme un outil ludique d'explicitation (représentations, préjugés, expériences, faits) sur le thème de la parentalité, il peut être utilisé comme support à des débats dans le cadre d'animations : groupes d'échanges, de paroles, cafés des parents ou toute autre animation collective

Contenu : 40 cartes questions : "Bébé/Enfant" soit 80 questions, 40 cartes questions "Ado/Jeune Adulte" soit 80 questions, 40 cartes questions "Pêle-Mêle" soit 80 questions, 6 cartes Jokers, 6 cartes "pour en savoir plus", 1 règle du jeu, 6 quilles joueurs, 1 sablier, 1 dé, 40 jetons



Paroles de parents... Parents d'enfants de 0 à 3 ans

Association information prévention toxicomanie (IPT) 2011

Thèmes : Relation familiale, Compétences psycho-sociales
Publics : Adulte, Parent

Ce jeu de cartes est destiné à être utilisé dans le cadre d'une réflexion sur le soutien à la parentalité. Il a pour objectifs de permettre aux parents de réfléchir à leur positionnement, d'enrichir les échanges et de faciliter la prise de parole. Les thématiques du jeu sont : la communication parents - enfants, les valeurs éducatives, les relations aux pairs, le cadre et les limites, l'autonomie.

110 cartes, un dé 4 faces, un livret de l'animateur



Paroles de parents... Parents d'enfants de 3 à 11 ans

Association information prévention toxicomanie (IPT) 2010

Thèmes : Relation familiale, Compétences psycho-sociales
Publics : Adulte, Educateur pour la santé, Parent

Support d'accompagnement et de soutien à la parentalité, ce jeu de cartes destiné à animer des espaces de rencontre de parents, s'adresse spécifiquement aux parents d'enfants de 3 à 11 ans. L'objectif est de donner la possibilité aux parents d'échanger sur leurs préoccupations liées à leur(s) enfant(s), de favoriser la prise de conscience des compétences et des ressources de chacun par rapport à ses pratiques éducatives pour mieux les exploiter, de valoriser les parents dans leur rôle et leur fonction, de prévenir l'individualisation des difficultés. Le jeu comprend une série de cartes regroupées en différentes catégories qui permettent aux parents de se positionner tout en gardant une distance, de s'informer, de s'interroger et d'identifier les professionnels ressources et à mieux comprendre leurs spécificités.

30 cartes "Mises en situation", 30 cartes "Qu'en pensez-vous ? ", 30 cartes "paroles de parents", 20 cartes "Ressources", 1 dé 4 faces, 1 livret de l'animateur 23 p.

Thématique : Compétences psychosociales



Paroles de parents... Parents d'adolescents de 12 à 18 ans

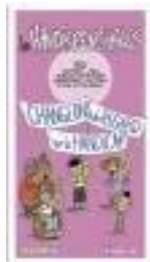
Association information prévention toxicomanie (IPT) 2010

Thèmes : Relation familiale, Compétences psycho-sociales
Publics : Adulte, Educateur pour la santé, Parent

Support d'accompagnement et de soutien à la parentalité, ce jeu de cartes destiné à animer des espaces de rencontre de parents, s'adresse spécifiquement aux parents d'adolescents de 12 à 18 ans. L'objectif est de donner la possibilité aux parents d'échanger sur leurs préoccupations liées à leur(s) enfant(s), de favoriser la prise de conscience des compétences et des ressources de chacun par rapport à ses pratiques éducatives pour mieux les exploiter, de valoriser

les parents dans leur rôle et leur fonction, de prévenir l'individualisation des difficultés. Le jeu comprend une série de cartes regroupées en différentes catégories qui permettent aux parents de se positionner tout en gardant une distance, de s'informer, de s'interroger et d'identifier les professionnels ressources et à mieux comprendre leurs spécificités.

30 cartes "Mises en situation", 30 cartes "Qu'en pensez-vous ? », 30 cartes "Paroles de parents-paroles d'ados", 20 cartes "Ressources", 1 dé 4 faces, 1 livret de l'animateur 23 p.



Les handispensables. Changeons de regard sur le handicap

CARPIER

Jeu

Benoît

2010

Thèmes : **Compétences** **psycho-sociales,** **Citoyenneté**
Publics : **Tout** **public**

Cet outil se joue seul ou à plusieurs à partir de 10 ans. Le processus pédagogique est conçu pour enrichir ses connaissances sur les différents handicaps (physiques, visuels, auditifs, mentaux, cognitifs, psychiques, invisibles, ou troubles de santé invalidants) et pour développer de nouvelles attitudes en adéquation avec les attentes et les besoins des personnes en situation de handicap.

1 jeu de 50 cartes reliées dans un angle dont des cartes questions/réponses, cartes actions et cartes vivre ensemble



Pour ou contre ? 25 cartes pour des débats sans fin

Jeu

s.d.

Thèmes : **Compétences** **psycho-sociales**
Publics : **Tout** **public**

Cet outil est constitué de 25 cartes comportant chacune sur leur face deux sujets de débat.

Exemple de sujets proposés : pour ou contre l'uniforme à l'école ? Pour ou contre les zoos ? Pour ou contre désobéir quand c'est pas juste ? Pour ou contre les chaussettes dans les tong ? L'objectif est de lancer une discussion autour de sujets sérieux ou plus légers. Il est utilisable à partir de 6 ans. Ce jeu fait partie de la collection "Jeux pour discuter".

25 cartes ill., coul.

Thématique : Compétences psychosociales



Chacun ses goûts ! 25 cartes pour comparer vos goûts

Jeu

s.d.

Thèmes : **Compétences** **psycho-sociales,** **Divers**
Publics : **Tout** **public**

Cet outil est constitué de 23 cartes comportant chacune sur leur face 4 choix. Les dilemmes posés sont par exemple : ville ou campagne, économe ou dépenser, voiture ou vélo, sable ou neige. Ce jeu comprend également une carte mode d'emploi et une carte thermomètre pour évaluer le degré de goûts en commun. Il peut être utilisé par groupe de deux personnes ou plus pour apprendre à se connaître de manière ludique, au début d'une formation par exemple. Il est utilisable à partir de 6 ans. Ce jeu fait partie de la collection "Jeux pour discuter".

Boîte cartonnée 10 x 15 x 1 cm, 25 cartes ill., coul.



Mallette

Keski

CLARA
s.d.

Claire,

CARPIER-RUEL

Anne-Laure,

VANHEULE

Sabine

pédagogique

handicap

Thèmes :

Compétences

psycho-sociales,

Citoyenneté

Publics :

Tout

public

Cet outil permet de sensibiliser au handicap. Il a pour objectif de libérer la parole en levant les tabous qui viennent parfois compliquer les relations avec les personnes en situation de handicap. Il amène les participants à : expérimenter des situations de handicap ; découvrir des troubles et maladies qui entraînent des situations de handicap et ainsi élargir sa définition du handicap ; réfléchir sur les attitudes concrètes qui facilitent les relations et connaître des outils, dispositifs, aménagements, astuces utiles aux personnes concernées par le handicap.

1 plateau de jeu, 50 cartes « Expérimentation », 70 cartes « Info », 100 cartes « Boîte à Outils », 8 pions, 250 pépites, 1 guide d'animation, 4 casques anti-bruit (perte de 30 dB), 4 masques de nuit, 12 paires de lunettes (4 vision floue, 4 vision tubulaire, 4 vision borgne), 1 trousse de soin, 3 fiches annexes



Jeu

Qui de nous... 25 cartes pour percer à jour vos personnalités

s.d.

Thèmes : Compétences psycho-sociales, Divers

Publics : Tout public

Cet outil est constitué de 25 cartes comportant chacune sur leur face deux situations. Les questions posées sont par exemple : qui de nous ferait la morale à un passant qui jette un papier dans la rue ? Qui de nous vivrait sans smartphone ? Qui de nous ferait le tour du monde à vélo ? Il peut être utilisé par groupe de deux personnes ou plus pour apprendre à se connaître de manière ludique, au début d'une formation par exemple. Ce jeu fait partie de la collection "Jeux pour discuter".

Boîte cartonnée 10 x 15 x 1 cm, 25 cartes ill., coul.

Thématique : Compétences psychosociales



Jeu

Sociab'quizz. Les habiletés sociales en questions. Nouvelle édition avec extension 7/10 ans

POURRE Frédérique, AUBERT Eric
s.d.

Thèmes :

Compétences

psycho-sociales,

Citoyenneté

Publics :

Enfant,

Préadolescent,

Adolescent

Ce jeu permet l'acquisition et l'amélioration des compétences sociales des enfants et adolescents. Conçu pour être une médiation attractive, il propose d'actualiser des stratégies thérapeutiques spécifiques (expression et gestion des émotions, jeux de rôle, techniques cognitives, résolution de problèmes...) pour une meilleure adaptation socio-émotionnelle. Cet outil est à destination des professionnels intervenant auprès d'une population infanto-juvénile : médecin, psychiatre, psychologue, orthophoniste, psychomotricien, éducateur spécialisé, infirmier. Il propose une animation de groupes thérapeutiques auprès d'enfants et d'adolescents présentant un diagnostic de trouble du spectre autistique, trouble envahissant du développement, anxiété ou phobie sociale. La nouvelle édition 2016 du Sociab'Quizz comporte 100 cartes supplémentaires pour les enfants de 7/10 ans : ces cartes abordent les problématiques sociales

caractéristiques de cette tranche d'âge au travers de consignes adaptées à leurs spécificités. Elles peuvent également convenir à des jeunes présentant un retard de développement.

1 plateau de jeu, 388 cartes dont 100 cartes spécifiques à destination des 7-10 ans, 7 quilles, 1 dé, 80 jetons, 1 règle du jeu, 1 guide méthodologique



Les

CARPIER

discriminables.

Benoît,

Objectif

HOARAU

Jeu

diversité

Gérald

s.d.

Thèmes :

Citoyenneté,

Compétences

psycho-sociales,

Maltraitance

Publics :

Tout

public

Ce jeu de cartes approche l'ensemble des critères de discrimination et les questions relatives à la diversité.

Les thèmes abordés sont : les critères de discrimination, les stéréotypes, la laïcité, les attitudes adaptées, les conséquences, les questions discriminantes dans le recrutement, le plafond de verre, la lutte contre les discriminations, la charge de la preuve, le défenseur des droits. Les objectifs du jeu sont de s'ouvrir à la diversité, mieux comprendre les mécanismes discriminatoires, être informé sur les critères de discrimination prohibés par la loi et sur les autorités compétentes et référentes en matière de discrimination et de diversité.

47

cartes

recto-verso

reliées

Thématique : Compétences psychosociales

Thématique : ÉDUCATION AUX MÉDIAS

Jeu

Info

Intox

Ecrans.

Version

illustrée

2024-09

Thèmes :

Education

aux

médias

Publics :

Préadolescent,

Adolescent,

Personne

handicapée

Ce jeu de carte est à destination des collégiens, lycéens, étudiants, jeunes en insertion et au public en situation de handicap. Par les affirmations des cartes, ce jeu aborde les écrans (types, temps d'usage, habitude), les motivations d'utilisation, les usages problématiques, la santé mentale et physique, le bien-être (émotions, plaisir, besoin), les risques et bénéfices des écrans. Il a ainsi pour objectif, d'acquérir des connaissances sur la thématique du numérique et de



développer un esprit critique par rapport aux fausses croyances et représentations sur celles-ci.
<https://www.lecrips-idf.net/outil-pedagogique-info-intox-ecrans-version-illustree>

28

cartes,

1

livret

pédagogique



Mallette

pédagogique

La Mallette OLI® : sommeil, écrans et émotions

PEYCELON Béatrice, BRUNET Coralie, SANTOLINI Elsa (et al.)

2023

Thèmes : Compétences psycho-sociales, Rythme biologique, Education aux médias

Publics : Enfant, Parent

Cette mallette pédagogique permet de travailler sur les rythmes de vie : sommeil, écrans et émotions, auprès d'enfants de 4 à 6 ans et de leurs parents, en s'appuyant sur le développement des compétences psychosociales. Elle propose 14 séances d'animation pour les enfants et 7 séances à destination des parents. Basé sur une approche de santé globale et positive, l'outil s'inscrit dans une démarche participative, réflexive et interactive. Chaque séance, décrite avec précision, facilite la prise en main : le temps estimé pour la séance, les objectifs visés, les compétences psychosociales (CPS) développées, les outils de la mallette à utiliser, le matériel nécessaire, le déroulé de séance ainsi que, selon la séance, un défi à faire avec les parents et/ou un « p'tit conseil ». Les séances peuvent être menées indépendamment les unes des autres mais il est conseillé de les mettre en lien.
<https://www.codeps13.org/documentation/nouveaute-cote-doc/la-mallette-oli--sommeil-ecrans-et-emotions>

1 guide d'utilisation, 1 guide comprenant les contenus pédagogiques, 3 histoires en Kamishibai : "Au lit Oli !" ; "Au calme eSt OliT" ; "les émotions en fêtes !"

Thématique : Éducation aux médias



Jeu

On like ou pas ? 25 cartes pour débattre du bon usage de nos écrans !

2023

Thèmes : Education aux médias, Compétences psycho-sociales

Publics : Enfant, Adolescent, Préadolescent

Ce jeu de cartes permet de débattre et réfléchir à partir de 6 - 9 ans en milieu scolaire, collectivité, famille, sur les usages numériques et les utilisations qui en sont faites : les écrans, les jeux en ligne, les réseaux sociaux, les jeux vidéos . Chaque carte comporte au choix deux propositions répondant à cinq catégories de questions : "T'y crois ou pas ?", "C'est quoi le pire ?", "Qui de nous ?", "Pour ou contre ?", "Ça s'est fait ou pas ?". L'objectif est de discuter, de s'interroger sur ses pratiques, de prendre conscience des avantages et des inconvénients des écrans et de réfléchir ensemble à des usages équilibrés.

25 cartes "Questions", ill. coul.



Mallette pédagogique

CAPSule santé. L'éducation aux écrans

2020-05-01

Thèmes : Compétences psycho-sociales, Education aux médias

Publics : Enfant

CAPSule santé est un classeur d'activités en promotion de la santé qui a pour objectif de permettre le développement des compétences psychosociales des jeunes de 7 à 12 ans tout en leur apportant des connaissances et compétences sur des thématiques ciblées (éducation aux écrans, vaccination, nutrition, hygiène de vie). 14 fiches d'activités ludiques sont proposées pour l'éducation aux écrans permettant une progression dans les séances, réparties dans 3 grandes parties : "C'est quoi un écran ?" ; "moi et les écrans" ; "moi, les écrans et les autres". <https://frapscentre.org/outil-capsule/#1590655243888-b4dc30fc-6c07>

1 guide d'utilisation, 14 fiches d'activités, 1 photo-expression



Le jeu des connectés

Jeu

2019

Thèmes : Education aux médias, Rythme biologique, Relation familiale
Publics : Enfant, Parent, Adolescent

Ce jeu permet de façon ludique de sensibiliser la famille à un meilleur usage des écrans en faisant réaliser par chaque membre de la famille des actions "connectées" ou "déconnectées" adaptées à 4 tranches d'âge : dès 4 ans, dès 7 ans, dès 12 ans et aux parents. Toutes les actions se succèdent pendant 1 mois à l'aide du planning des connectés. Ce jeu a pour but de favoriser des alternatives à l'usage des écrans. <https://lig-up.net/junior/contenus/276/le-jeu-des-connectes>

1 "planning des connectés", 36 cartes "actions connecté", 36 cartes "actions déconnecté", 9 cartes "événement", 1 "grille des émotions"

Thématique : Éducation aux médias



Les écrans, un temps pour tout

Jeu

Association Française de Pédiatrie Ambulatoire (AFPA) 2019

Thèmes : Education aux médias, Relation familiale
Publics : Parent

Ce jeu permet de sensibiliser les parents de jeunes enfants (0-6 ans) à l'usage des écrans en famille. Il s'utilise dans le cadre de groupes de parole. Il permet d'évoquer 10 situations du quotidien dans lesquelles interviennent les écrans, de proposer des alternatives et d'informer sur les enjeux en termes de développement de l'enfant. <https://www.mpedia.fr/outil-jeu-pedagogique-ecrans-temps-pour-tout/?lo=47427>

1 guide d'animation, 1 règle du jeu, 10 cartes situations, 1 carte Défi du jour, 1 affiche "Effets néfastes d'une mauvaise utilisation des écrans"

Jeu



L'éduc'écrans. Pour accompagner nos enfants à grandir avec les écrans !

Ecole des parents et des éducateurs (EPE), BAGNULO Adriana, JARRY Bruno (et al.)
2018

Thèmes : Education aux médias, Relation familiale
Publics : Parent

Ce jeu sur l'usage des écrans et les dangers de la surexposition aux écrans chez les tout-petits est un outil de médiation au service des professionnels et des bénévoles (psychologues, éducateurs, CCF etc.) chargés d'animations collectives dans le domaine de l'accompagnement à la parentalité au sein d'associations et de structures d'accueil du jeune enfant, en établissement scolaire, etc. Idéalement, ce jeu se déroule en 3 temps d'échanges : 1er temps : partage des représentations et des expériences. Quelle est la place des écrans dans la vie de la famille ? 2e temps : approfondissement des échanges et élaboration de pistes d'actions éducatives. Peut-on mieux gérer les écrans au quotidien ? 3e temps : discussion libre. Les participants qui ont mis en pratique certaines des propositions imaginées précédemment sont invités à partager leur expérience.

1 plateau de jeu, 1 règle du jeu, 24 cartes questions, 1 sablier, 24 jetons blancs, 1 dé, 12 cartes votes, 2 feuillets d'activités

Thématique : Éducation aux médias

Thématique : HYGIÈNE



Matériel de démonstration

Mâchoire géante souple

s.d.

Thèmes : hygiène

Publics : Tout public

Cet outil se présente sous la forme d'une bouche grand format avec lèvres et dents permettant de faire des démonstrations de brossage des dents.

Bouche en plastique souple, dimensions 7x14x19 cm, 1 brosse à dent

Thématique : Hygiène

Thématique : PARENTALITÉ



Chemins de parents. Des parents échangent et imaginent ensemble

Jeu

Fédération nationale des écoles de parents et des éducateurs (FNEPE)
2011

Thèmes : Relation familiale, Compétences psycho-sociales
Publics : Adulte, Parent

Cet outil de médiation aide les parents à parler de leur conception de l'éducation, du rapport aux enfants et aux adolescents, de la vie de famille, des réponses éducatives... Conçu comme un outil ludique d'explicitation (représentations, préjugés, expériences, faits) sur le thème de la parentalité, il peut être utilisé comme support à des débats dans le cadre d'animations : groupes d'échanges, de paroles, cafés des parents ou toute autre animation collective

Contenu : 40 cartes questions : "Bébé/Enfant" soit 80 questions, 40 cartes questions "Ado/Jeune Adulte" soit 80 questions, 40 cartes questions "Pêle-Mêle" soit 80 questions, 6 cartes Jokers, 6 cartes "pour en savoir plus", 1 règle du jeu, 6 quilles joueurs, 1 sablier, 1 dé, 40 jetons



Jeu

Paroles de parents... Parents d'enfants de 0 à 3 ans

Association information prévention toxicomanie (IPT)

2011

Thèmes : **Relation** **familiale,** **Compétences** **psycho-sociales**

Publics : **Adulte,** **Parent**

Ce jeu de cartes est destiné à être utilisé dans le cadre d'une réflexion sur le soutien à la parentalité. Il a pour objectifs de permettre aux parents de réfléchir à leur positionnement, d'enrichir les échanges et de faciliter la prise de parole. Les thématiques du jeu sont : la communication parents - enfants, les valeurs éducatives, les relations aux pairs, le cadre et les limites, l'autonomie.

110 cartes, un dé 4 faces, un livret de l'animateur

Thématique : Parentalité



Jeu

Paroles de parents... Parents d'enfants de 3 à 11 ans

Association information prévention toxicomanie (IPT)

2010

Thèmes : **Relation** **familiale,** **Compétences** **psycho-sociales**

Publics : **Adulte,** **Educateur** **pour** **la** **santé,** **Parent**

Support d'accompagnement et de soutien à la parentalité, ce jeu de cartes destiné à animer des espaces de rencontre de parents, s'adresse spécifiquement aux parents d'enfants de 3 à 11 ans. L'objectif est de donner la possibilité aux parents d'échanger sur leurs préoccupations liées à leur(s) enfant(s), de favoriser la prise de conscience des compétences et des ressources de chacun par rapport à ses pratiques éducatives pour mieux les exploiter, de valoriser les parents dans leur rôle et leur fonction, de prévenir l'individualisation des difficultés. Le jeu comprend une série de cartes regroupées en différentes catégories qui permettent aux parents de se positionner tout en gardant une distance, de s'informer, de s'interroger et d'identifier les professionnels ressources et à mieux comprendre leurs spécificités.

30 cartes "Mises en situation", 30 cartes "Qu'en pensez-vous ? », 30 cartes "paroles de parents", 20 cartes "Ressources", 1 dé 4 faces, 1 livret de l'animateur 23 p.



Paroles de parents... Parents d'adolescents de 12 à 18 ans

Association information prévention toxicomanie (IPT) 2010

Thèmes : Relation familiale, Compétences psycho-sociales
Publics : Adulte, Educateur pour la santé, Parent

Support d'accompagnement et de soutien à la parentalité, ce jeu de cartes destiné à animer des espaces de rencontre de parents, s'adresse spécifiquement aux parents d'adolescents de 12 à 18 ans. L'objectif est de donner la possibilité aux parents d'échanger sur leurs préoccupations liées à leur(s) enfant(s), de favoriser la prise de conscience des compétences et des ressources de chacun par rapport à ses pratiques éducatives pour mieux les exploiter, de valoriser les parents dans leur rôle et leur fonction, de prévenir l'individualisation des difficultés. Le jeu comprend une série de cartes regroupées en différentes catégories qui permettent aux parents de se positionner tout en gardant une distance, de s'informer, de s'interroger et d'identifier les professionnels ressources et à mieux comprendre leurs spécificités.

30 cartes "Mises en situation", 30 cartes "Qu'en pensez-vous ? », 30 cartes "Paroles de parents-paroles d'ados", 20 cartes "Ressources", 1 dé 4 faces, 1 livret de l'animateur 23 p.

Thématique : Parentalité

Thématique : SOMMEIL



1-2-3 sommeil. Pour apprendre à bien dormir

Exposition

Réseau Morphée
2018

Thèmes : Rythme biologique

Publics : Enfant

Cette exposition est destinée à sensibiliser les enfants du primaire à l'importance du sommeil. Elle est constituée de 9 panneaux qui invitent à découvrir le sommeil, ses bienfaits et comment apprendre à bien dormir. A l'aide d'un graphisme dynamique et coloré, de textes courts et d'illustrations, les panneaux présentent : des petites histoires liées au sommeil (le marchand de sable, dormir sur ses deux oreilles...), à quoi sert le sommeil et son rôle sur l'organisme, les cycles du sommeil, des conseils pour bien dormir, les moyens pour s'endormir facilement, les risques des écrans en soirée pour le sommeil, les rêves et les cauchemars et les signes du corps indiquant qu'il est l'heure d'aller se coucher.

https://www.ligue-cancer.net/sites/default/files/expo_sommeil_vf.pdf

Thématique : Sommeil

Thématique : SANTÉ MENTALE



Voyage au cœur du Cosmos mental®

Jeu

2024-10-23

Thèmes :

Santé

mentale

Publics :

Tout

public

Ce jeu, édité par le Psycom, est un jeu de plateau permettant d'animer des échanges sur la santé mentale en individuel ou en groupe. Cet outil met en valeur le fait que tout le monde a une santé mentale fluctuante, que chacun peut trouver des obstacles à son sujet mais aussi qu'il existe des ressources pour en prendre soin.

<https://www.psycom.org/agir/la-promotion-de-la-sante-mentale/voyage-au-coeur-du-cosmos-mental/>

Un plateau (6 feuilles A4 à assembler), une planche, thermostat de la santé mentale, des éléments du cosmos (à poser à côté du plateau de jeu), des cartes événements de vie (4 catégories : comètes, astéroïdes, étoiles filantes, ressources et obstacles, des cartes d'embarquement (1 par personne), des pions, des fiches personas



La boîte à outils de la gestion du stress

Ouvrage

DU

PENHOAT

Gaëlle

2023

Thèmes :

Santé

mentale,

Compétences

psycho-sociales

Publics : Adulte, Tout public

Ce document propose 60 outils pour gérer le stress. Chaque outil est traité de façon visuelle sur 2 ou 4 pages par un schéma de synthèse, les objectifs, le contexte d'utilisation, des conseils méthodologiques, les avantages et les précautions à prendre. Il propose également des tests d'auto-évaluation, des cas issus de situations réelles ainsi qu'un cahier final d'exercices complémentaires.

191 p., bib., ill., tabl., graph.



Mallette **Cosmos**

pédagogique

mental

2021

Thèmes :

Santé

mentale

Publics :

Adulte,

Tout

public

Ce kit pédagogique vise une meilleure compréhension du concept de la santé mentale. Il peut être utilisé pour animer un atelier dans le but de définir le concept de santé mentale, expliquer la diversité des facteurs qui peuvent influencer la santé mentale des personnes, identifier les ressources et les obstacles potentiels pour prendre soin de sa santé mentale ou aider évaluer sa propre santé mentale.

<https://www.psycom.org/agir/la-promotion-de-la-sante-mentale/kit-cosmos-mental/#le-kit-pedagogique-61ae25d5aa791>

Clip vidéo 4 min 10 sec ; mode d'emploi Cosmos Mental® ; supports visuels d'animation : 7 affiches A3 et 14 flèches d'influence



KARWAT

Alexandra,

VIGER

Georges,

HOARAU

Gérald

(et al.)

2019

Jeu

J'HandiManage

Thèmes :

Santé

mentale,

Violence,

Citoyenneté

Publics :

Personne

handicapée,

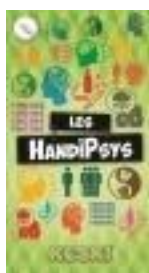
Tout

public

Cet outil permet de mener une action de prévention dans le cadre de la santé au travail auprès des professionnels embauchant des personnes en situation de handicap. L'outil a pour objectifs d'améliorer les connaissances sur le handicap, et de préparer à mieux gérer les situations comme le recrutement, l'intégration, ou le maintien dans l'emploi. Il est composé de quatre grands types de cartes (Handicap, emploi, management, témoignage).

104

cartes



Les

HOARAU

handipsys

Gérald

2016

Jeu

Thèmes :

Santé

mentale

Publics :

Adulte

Ce jeu de cartes questions-réponses aborde les troubles psychiques : troubles bipolaires, troubles anxieux, schizophrénie, dépression, addictions, troubles sévères de la personnalité. Il permet de tester ses connaissances, de prendre conscience de leurs impacts au quotidien et en situation professionnelle pour faciliter la relation. Il propose 5 cartes par trouble : "Énigmes" et "Informations clés" pour mieux comprendre le trouble ; "Situations" pour appréhender les phénomènes amplificateurs ; "Attitudes" et "Management" afin de s'approprier les comportements adaptés au travail que l'on soit collègue ou manager.

50

cartes

recto-verso

reliées

Thématique : Santé mentale

Thématique : SANTÉ GLOBALE



Mallette

Cosmos

Thèmes :

Santé

Publics :

Adulte,

Tout

pédagogique

mental

2021

mentale

public

Ce kit pédagogique vise une meilleure compréhension du concept de la santé mentale. Il peut être utilisé pour animer un atelier dans le but de définir le concept de santé mentale, expliquer la diversité des facteurs qui peuvent influencer la santé mentale des personnes, identifier les ressources et les obstacles potentiels pour prendre soin de sa santé mentale ou aider évaluer sa propre santé mentale.

<https://www.psycom.org/agir/la-promotion-de-la-sante-mentale/kit-cosmos-mental/#le-kit-pedagogique-61ae25d5aa791>

Clip vidéo 4 min 10 sec ; mode d'emploi Cosmos Mental® ; supports visuels d'animation : 7 affiches A3 et 14 flèches d'influence



Santé'Tour. Les jeunes s'approprient des savoirs essentiels

DESPET

Camille,

RUIZ

Carole,

BREDILLET

Marie-Joëlle

2017

Thèmes : **Education et promotion de la santé, Vie affective et sexuelle, Alimentation**

Publics :

Adolescent

Ce jeu à destination des adolescents et des jeunes est composé de 320 cartes-questions (Bla/Bla et Vrai/Faux) qui traitent des thématiques suivantes : l'équilibre alimentaire ; la vie des médicaments ; la prévention au quotidien ; la découverte de la sexualité. L'objectif de ce jeu est l'apprentissage : 2 groupes (2 équipes) s'affrontent sous les regards neutres du maître du jeu et de l'arbitre, chacun ayant une place et un rôle bien définis. Ils ne touchent jamais le plateau et laissent les joueurs débattre entre eux, jusqu'à l'obtention d'une réponse commune et définitive. L'arbitre leur demande s'ils pensent avoir gagné ou non le/les points en fonction des éléments donnés et tranche.

1 plateau de jeu, 320 cartes-questions, 1 dé, 3 quilles joueurs, 8 fiches recto-verso "visuel", 1 règle du jeu, 1 livret "Connaissances" de 108 pages comportant toutes les réponses des questions posées, 1 fiche d'évaluation

Jeu



Les 4 heures des champions

Thèmes : **Rythme biologique, Alimentation, Activité physique**

Public : **Enfant**

Ce jeu de cartes éducatif propose, aux enfants à partir de 5 ans, de s'intéresser au rythme des repas et des activités quotidiennes. A travers la reconstitution de quatre journées, l'enfant est amené à identifier les différentes familles d'aliments, construire sa journée et apprendre à planifier les temps forts pour devenir autonome (sommeil, hygiène, alimentation, activité physique, ...). Plusieurs activités sont proposées.

Jeu de 48 cartes, un dépliant en noir et blanc que l'enfant pourra monter

Thématique : Santé globale



Jeu

Pass'santé jeunes : le jeu

Instance régionale d'éducation et de promotion de la santé (IREPS) Bourgogne Franche-Comté

2017

Thèmes : Education et promotion de la santé, Compétences psycho-sociales, Prise de risques

Publics : Adolescent, Préadolescent, Enfant

Créé dans le cadre du projet "Pass'santé jeunes", cet outil pédagogique favorise l'acquisition de connaissances autour de plusieurs thématiques de santé (addictions, nutrition, usages d'Internet, relations aux autres, vie affective et sexuelle, sommeil et hygiène, environnement, etc.). Il s'appuie sur les ressources disponibles sur le site Internet Pass'Santé Jeunes (<http://www.pass-santejeunes-bourgogne-franche-comte.org>). À travers 3 types de questions (connaissances, débats et activités ludiques), il permet aux joueurs de mobiliser différents types de compétences en équipe, notamment les compétences psychosociales. Il s'adresse aux jeunes de plus de 8 ans, et propose 3 niveaux de questions en fonction de l'âge :- de 12 ans, 13-15 ans et + de 16 ans.

1 dé classique, 1 dé trois couleurs, 6 pions, 1 plateau de jeu, 84 cartes questions



Clefs

de

Dys.

Jeu

de

cartes

CARPIER

Benôît,

MONTEILS

Thomas

s.d.

Thèmes :

Publics :

Enfant,

Adolescent,

Tout

Divers

public

Ce jeu de 40 cartes aborde tous les troubles DYS : dysphasie, dyslexie, dysgraphie, dyspraxie, dyscalculie, troubles mnésiques, TDAH (Hyperactivité). Il propose un processus pédagogique conçu pour trouver des clés de compréhension en se confrontant à des « épreuves », en enrichissant ses connaissances sur ces troubles et en identifiant les aides, les compensations ou les attitudes adaptées à chaque trouble DYS.

Jeu de 40 cartes reliées

Jeu



Le 31. Outil pédagogique et ludique pour accompagner le handicap psychique

BEDART

Mickaël,

MOLLERO

Juliette,

THIOLIERE

Stéphane

2021

Thèmes : Compétences psycho-sociales, Citoyenneté, Education et promotion de la santé

Publics :

Personne

handicapée

Développé par et pour les professionnels du médico-social, Le 31 est un jeu de plateau pour l'accompagnement des personnes souffrant de troubles psychiques. L'objectif principal est de provoquer le partage et l'échange pour travailler et développer l'habileté sociale à travers des situations de la vie courante. Le 31 permet aux éducateurs, accompagnants, soignants, d'aborder avec des personnes à handicap psychique, différents thèmes de la vie courante : sociabilité, environnement, citoyenneté, santé...

1 plateau de jeu, 50 cartes "santé", 50 cartes "sociabilité", 50 cartes "environnement/citoyenneté", 50 cartes "courrier", 10 cartes "personnage", billets de banque, jetons, 8 pions, 1 dé, 1 guide

Thématique : Santé globale

Thématique : VIE AFFECTIVE ET SEXUELLE



C'est abusé ou pas ?
PERRAN Jade, PITRE
Jeu Clairline 2024

Thèmes : Vie affective et sexuelle, **Compétences** psycho-sociales
Publics : Préadolescent, Adoléscent

Cet outil permet d'aborder la santé sexuelle de façon directe, de favoriser le débat autour des conduites sexuelles à risques et d'amener les participant.es à réfléchir à des dimensions éthiques ou politiques. Les thèmes abordés sont : le michetonnage, le droit et le consentement, les idées reçues sur les relations.

1 guide d'animation, 1 livret des règles du jeu, 20 cartes sur le michetonnage, 30 cartes sur le droit et le consentement, 30 cartes sur les idées reçues sur les relations, 1 panneau « C'est abusé », 1 panneau « C'est pas abusé »



Mallette pédagogique
Ado' SEXO. Quelles infos ?
Délégation du Puy-de-Dôme 2023

Thèmes : Vie affective et sexuelle, Anatomie, IST-Sida
Publics : Adoléscent, Préadolescent

La mise à jour 2023 de cet outil a pour objectif d'informer les adolescents sur la sexualité : relations amoureuses, les agressions sexuelles, les stéréotypes de genre et injonctions sexistes, l'estime de soi et la confiance en soi, les relations sexuelles, les IST, les grossesses désirées ou non, les médias et réseaux sociaux. Il favorise le dialogue entre adolescents et adultes, confronte les idées et points de vue et transmet des informations sur différents aspects de la santé sexuelle.

46 cartes couleur, 3 cartes opinion, guide pédagogique téléchargeable



Mallette pédagogique
Pili-Pili : 23 idées pour réchauffer vos animations EVRAS
2022

Thèmes : Vie affective et sexuelle
Publics : Tout public

Ce recueil rassemble 23 activités brise-glaces, adaptées aux animations EVRAS (Education à la vie affective, relationnelle et sexuelle) et qui s'adressent à tous les publics de 3 ans à l'âge adulte. Chaque activité fait l'objet d'une fiche de présentation détaillée, facile à utiliser et à adapter. Les fiches précisent l'âge du public concerné par l'activité, la durée de celle-ci, le matériel nécessaire, les objectifs visés, son déroulé, les suites possibles ainsi que des ressources pour aller plus loin.

23 fiches recto-verso

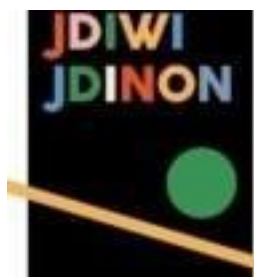
Thématique : Vie affective et sexuelle

Jdiwi Jdinon. Un outil pédagogique pour aborder le consentement

2023

Thèmes : Vie affective et sexuelle, Compétences psycho-sociales

Publics : Adolescent, Adulte



Ce jeu, inspiré de la campagne menée par Amnesty International Belgique francophone en 2020 s'adresse aux professionnel-le-s souhaitant aborder la thématique du consentement avec des groupes d'adolescent-es ou d'adultes. L'outil propose des pistes d'animation pour susciter les échanges collectifs et/ ou une réflexion individuelle critique autour du consentement et des violences sexuelles et sexistes. Il travaille sur le renforcement des compétences pour affirmer ou retirer son consentement, pour être capable d'entendre et de respecter le (non)consentement de l'autre à travers des petites mises en situation. Le jeu traite de la déconstruction de mythes autour de la culture du viol et permet le développement de nouveaux imaginaires autour des relations pour agir vers une société plus égalitaire et plus respectueuse.

Pochette plastique jaune, 1 livret de 43 p., 1 jeu de 100 cartes avec 25 cartes "Dialogue", 25 cartes "Qui ?", 25 cartes "Où ?", 25 cartes "Comment ?"



Le jeu pour ta santé sexuelle

Jeu

2021

Thèmes : Vie affective et sexuelle

Publics : Migrant, Population défavorisée, Tout public

Ce jeu de cartes sur la sexualité permet d'aborder ce sujet avec un public éloigné de la prévention et du système de santé. Les participants sont invités à répondre à des "défis" leur permettant de trouver des stratégies pour contrer ou contourner certains obstacles du parcours de soins. Les thématiques abordées sont : la vie affective et sexuelle, le consentement, l'anatomie, le suivi gynécologique et la contraception, les droits du patient, le VIH/sida, les lieux ressources, le système de santé, l'hôpital, le libéral, la couverture maladie, la relation soignant/soigné, et la discrimination.

<https://www.lecrips-idf.net/boite-outils/le-jeu-pour-ta-sante-sexuelle>

75 cartes de jeu, 1 carte "règle du jeu", 1 fiche pédagogique

Thématique : Vie affective et sexuelle

Thématique : VIOLENCE

Baromètre relationnel

s.d.

Thèmes : Violence, Maltraitance, Relation familiale

Publics : Personne handicapée, Adolescent, Adulte



Le baromètre relationnel est une adaptation du violentomètre avec des vignettes illustratives. Il a pour objectifs de prévenir les violences dans la relation à l'autre, amener à une prise de conscience sur la problématique des violences, permettre la discussion sur la question du consentement, pouvoir se situer au sein de sa relation amicale, amoureuse et familiale. Les

vignettes sont à replacer au sein d'un baromètre relationnel, allant du vert au rouge : de relations saines à relations toxiques, pour permettre une prise de conscience.

<https://www.intimagir-occitanie.org/outils-lcv>



32

cartes,

1

notice

d'utilisation

Jeu

Feelings harcèlement. En parler autrement

Centre de planning familial Aurore Carlier, BIDAULT Vincent, ROUBIRA Jean-Louis (et al.)

2022

Thèmes : Violence, Compétences psycho-sociales

Publics : Préadolescent, Adolescent

Feelings harcèlement est un outil ludique qui permet d'ouvrir le débat avec les jeunes. Il les invite à discuter sur cette thématique de manière préventive et aborder également d'autres sujets qui les concernent tels que leur vie scolaire, relationnelle, affective en partant de situations concrètes.

21 cartes "émotion", 48 cartes "vote", 1 livret, 1 pion, 1 plateau de jeu, 108 cartes "situations"

Thématique

:

Violence