

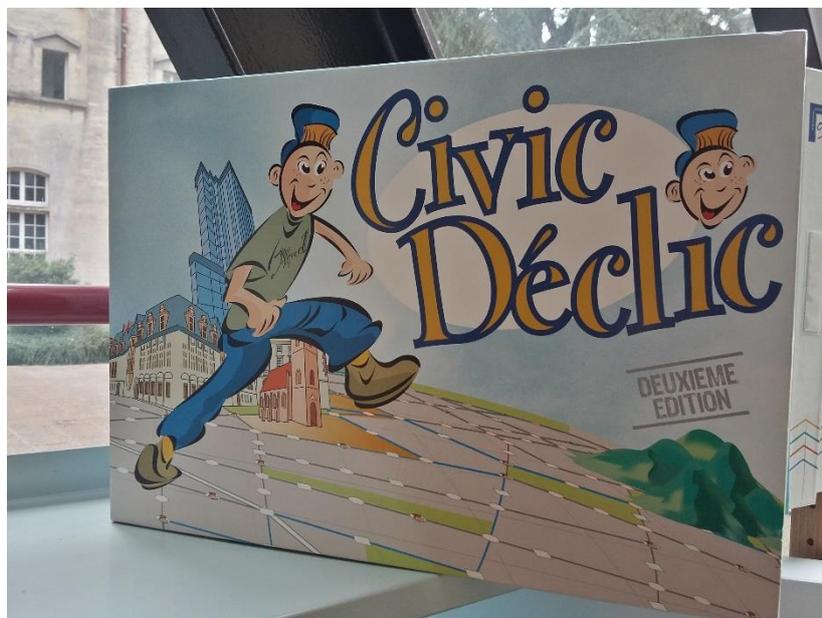
# POINT INFORMATION JEUNESSE - COUTANCES

## OUTILS D'ANIMATION

---

### **CIVIC DECLIC :**

Un jeu pour devenir un citoyen actif dans son quartier, sa ville, son département, sa religion ... Un jeu pour se préparer à être citoyen et citoyen du monde.



**But du jeu :** remplir des missions dans la ville, c'est-à-dire effectuer des démarches ou aller chercher des informations, tout en répondant à des questions au cours de placements, les bonnes réponses permettant d'avancer plus vite.

Les sujets abordés : cadre de vie, droits, économie, environnement, Europe, institutions, prévention, société.

2 à 18 joueurs.

Temps d'une partie : les joueurs déterminent la durée de la partie.

## @h ... Social !

Prévention et usages des réseaux sociaux



Apprenez à utiliser les réseaux sociaux, à les paramétrer et à éviter les pièges qu'ils recèlent tout en vous amusant.

Novice ou utilisateur averti des réseaux sociaux, vous vous prendrez au jeu d'@h... social et vous vous surprendrez à vouloir devenir le plus populaire en gérant un véritable profil sur un réseau social !

**But du jeu** : Sensibiliser les joueurs à l'utilisation des réseaux sociaux.

Matériel conseillé :

- Une connexion internet
- Une tablette ou un smartphone équipé d'un lecteur QR Code
- Un compte face book

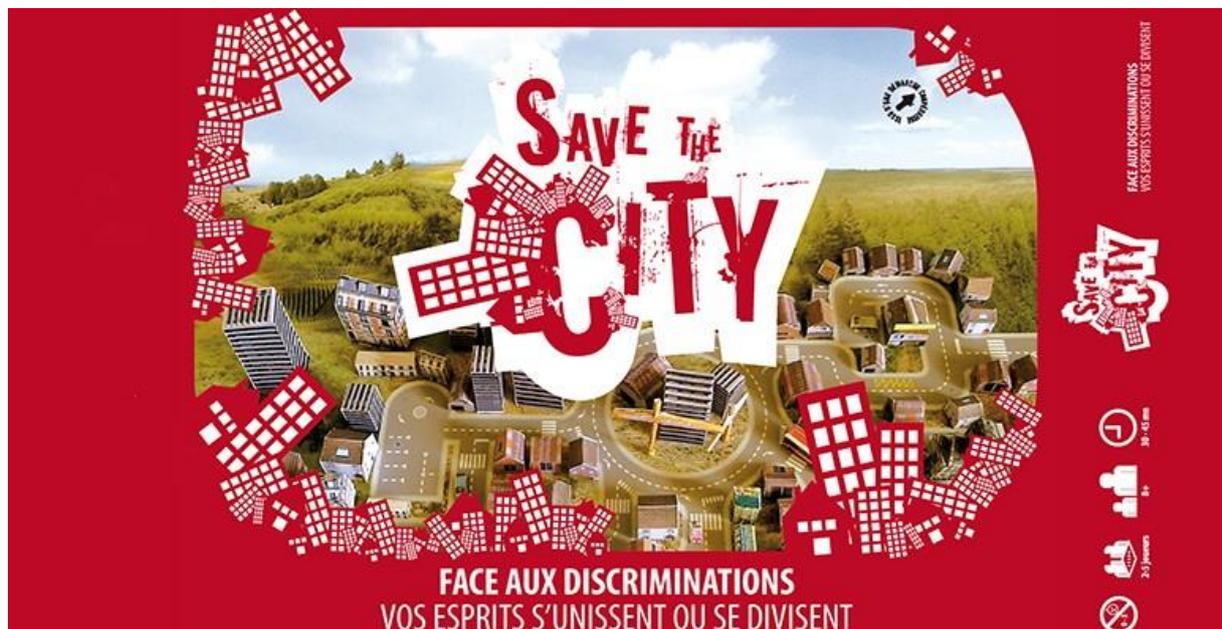
A partir de 13 ans.

De 3 à 12 joueurs en équipes de 2.

Temps d'une partie : 45 minutes

## **SAVE THE CITY :**

Face aux discriminations vos esprits s'unissent ou se divisent.



Votre mission : coopérer pour apaiser les tensions et les discriminations dans votre ville.

Save the city est un jeu basé sur la discussion et votre habileté à trouver des stratégies communes.

### **But du jeu :**

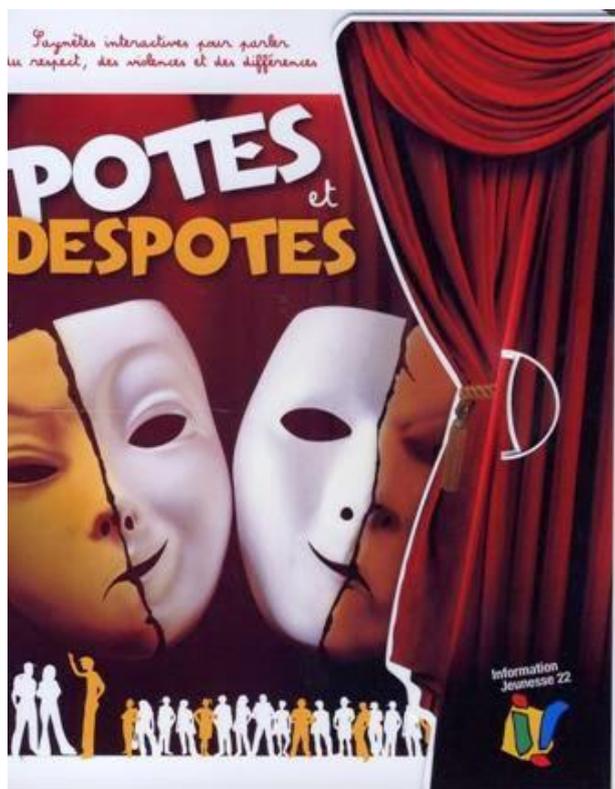
Pour gagner, vous devrez parvenir en équipe à détruire le mur symbolisant les discriminations.

2 à 5 joueurs

A partir de 8 ans, principalement 8 à 14 ans.

Durée : de 30 à 45 minutes.

## **POTES ET DESPOTES :**



Saynètes interactives pour parler du respect, des violences et des différences.

Réalisé sous la forme d'un jeu, il doit faciliter le dialogue entre adultes et adolescents et entre adolescents.

**But du jeu** : promouvoir un changement des attitudes et des comportements pour prévenir le recours aux différentes formes de violence utilisées pour dominer et contrôler une personne.

10 à 16 personnes

Durée entre 1h30 et 2h.

2 animateurs

A partir de 11 ans.

## ADO SEXO :



Cet outil est destiné à transmettre des informations aux adolescents sur la sexualité : contraception, identité et orientation sexuelles, puberté, relations amoureuses, infections sexuellement transmissibles, agressions sexuelles. Il permettra également d'aborder le respect de soi et des autres, ainsi que la prévention des grossesses non désirées.

« Ado/Sexo : quelles infos ? » est un jeu de cartes destiné à transmettre des informations sur différents sujets autour de la santé sexuelle des adolescents ; c'est aussi un outil devant permettre de générer un échange

entre les participants en veillant à s'appuyer sur les compétences psychosociales de chacun et chacune.

15 joueurs maximum

12-20 ans

2 animateurs / Durée : 1 à 2 heures

## **CALINS – MALINS :**

### ***Câlins - Malins***

*Le jeu de l'Amour et du Hasard*



*Un outil pour échanger sur la contraception  
et la relation amoureuse*



Le jeu de l'amour et du hasard.

#### **But du jeu :**

- Apporter des informations précises aux jeunes sur la contraception.
- Mettre l'accent sur la dimension affective des relations sexuelles et de la contraception.
- Faire émerger les a priori et idées reçues sur la contraception, les I.S.T, les relations de couple, la grossesse désirée ou non ...
- Libérer la parole et l'expression des jeunes en favorisant l'écoute et le dialogue par une approche ludique

De 13 à 20 ans.

Maximum 15 jeunes

1 animateur et un expert (un professionnel de la santé)

Durée 1h30 à 2h.

## E-xperTIC



Ce jeu est un subtil mélange de prévention et de culture générale sur la téléphonie, les jeux-vidéos, les tchats, les e-mails et les réseaux sociaux.

Joué par équipe, E-xperTIC reprend les codes de fonctionnement d'internet. Par un jeu de questions-réponses, chaque équipe devient un serveur thématique : site internet, e-mail/tchat, réseaux sociaux, téléphonie, jeux vidéo, qui tour à tour va interroger les autres équipes/serveurs thématiques afin de collecter un maximum de cartes. E-xperTIC c'est aussi du mime, du dessin, des questions sonores, c'est en tout 7 types de questions différentes qui sont proposés. C'est aussi un jeu de culture et d'histoire où les participants doivent réaliser une frise chronologique à partir des technologies de l'information et de la communication.

L'animation peut être proposée à destination de deux tranches d'âge : 10-15 ans et + 16 ans. On peut envisager de jouer à e-xperTIC à partir de 9 ans, et sans limite d'âge.

300 Questions

30 Personnes/animations max. Environ 1h30