

Totem

8 ans et +



Jusqu'à 8 joueurs



60' environ

Prix à l'achat : 19,90 €

Empruntable : IREPS
Quimper

Principe du jeu : 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. Totem, c'est le jeu qui permet de vous amuser tout en découvrant vos forces.

Recevoir son Totem, c'est entendre et découvrir le meilleur de soi à travers le regard des gens qui nous entourent. C'est prendre conscience de ses forces et de ses qualités par le jeu, faisant ainsi de chaque joueur un gagnant.

Compétences travaillées :

- Savoir communiquer efficacement,
- Être habile dans les relations interpersonnelles.
- Emotions et besoins
- Estime de soi



Qu'en dit-on

12-15 ans / 16 ans-20 ans



Au choix des animateurs



Au choix des animateurs

Prix à l'achat : 50€ (à vérifier auprès de la maison des adolescents 49) Empruntable : IREPS

Principe du jeu : Le jeu "Le qu'en dit-on?" explore le champ des représentations et des attitudes sur le thème du lien social, en tant que lien à l'autre et à la loi. Il s'utilise en groupe comme support d'expression et permet aux adolescents qui présentent des conduites violentes de réfléchir à leur mode de relation aux autres.

Détails : Le jeu est constitué de 60 cartes décrivant une situation potentiellement conflictuelle regroupées en grands thèmes (Vie sociale - Vie familiale - Vie scolaire - Vie privée - Vie nocturne - Vie affective et sexuelle) et d'affichettes (Acceptable - Non acceptable - Discutable - Interdit par la loi) sur lesquelles vont être positionnées les cartes. Parmi les situations évoquées : « Elle veut faire un apprentissage, elle se prend la tête avec tout le monde » ; « Sa mère décide de faire le ménage dans sa chambre » ; « Elle a rencontré quelqu'un sur internet. Ils se donnent rendez-vous »... Il s'agit alors de se représenter la situation évoquée, d'élaborer une manière d'y répondre, d'argumenter sa position et de se confronter ensuite au débat qu'elle suscite dans le groupe. Un guide pédagogique donnant des pistes d'utilisation et d'animation du jeu et un livret juridique posant les repères de droit à propos des situations, complètent le jeu.



Compétences travaillées :

- Faire émerger des représentations et des attitudes relatives au lien social pour les faire évoluer
- Réfléchir à son mode de relation à soi-même, aux autres et à la loi
- S'exprimer, argumenter, débattre autour de situations vécues.

Feelings

Dès 8 ans



De 3 à 8 joueurs



60'

Prix à l'achat : 27€
nouvelle édition disponible

Empruntable : IREPS

Principe du jeu : Le jeu "Feelings" est un outil de médiation permettant d'aborder les sentiments et émotions. Il permet à chacun d'identifier et d'exprimer son propre ressenti dans une situation donnée, puis de deviner l'émotion éprouvée par un autre joueur dans la même situation.

Cet outil est utilisable dans le cadre d'une action éducative portant sur le thème des émotions et de l'empathie. Il peut être utile pour amorcer un travail autour du respect de l'autre et de la lutte contre le harcèlement.

L'utilisation classique de l'outil pourrait être complétée par la mise en place d'une stratégie participative qui consisterait à créer avec le public concerné de nouvelles situations. Cet outil sera d'autant plus intéressant s'il est intégré à un projet plus global visant le renforcement des compétences psychosociales et permettant leur expression.

Pour une utilisation optimale et des échanges de qualité, une durée minimale d'une heure de la séance semble nécessaire. La séance pourra se dérouler avec huit participant-es, si l'animation ne pose pas de difficultés particulières ; si non, la taille du groupe pourra être réduite de moitié.

Afin de favoriser la convivialité, l'idéal est que le groupe s'installe autour d'une table ronde dans un lieu calme.

Il est important que le maître des émotions soit un animateur ou un adulte et qu'il adopte une posture neutre. Il est conseillé avant l'utilisation du jeu de se référer au site internet qui explicite davantage l'outil, sa création et sa mise en place.



Compétences travaillées :

Avoir de l'empathie pour les autres
Exprimer ses émotions

Dixit

Dès 10 ans



De 3 à 8 joueurs



30' environ

Prix à l'achat : 27 € jeu de base
Nombreuses extensions disponibles (17,90€)

Empruntable IREPS

Principe du jeu : Jeu de communication, qui s'adresse à un large public à partir de 10 ans, est un support de médiation du langage. Le principe du jeu est d'élaborer, à partir d'une image choisie, une phrase inventée ou empruntée. Les autres joueurs doivent deviner quelle carte a été déposée par le conteur. Il permet ainsi de travailler les fonctions cognitives, imaginatives et symbolique tout en considérant « l'autre ». Des variantes sont possibles : trouver une image qui nous correspond, ce qui nous fait peur etc.

Avec des groupes, on utilisera les cartes pour susciter l'expression des participants : pour se présenter, pour décrire comment on se sent aujourd'hui, pour exprimer un grand rêve personnel, ...

Ce matériel projectif invite à se brancher sur le "cerveau gauche" ; déconnecter des limites cartésiennes de la raison et laisser s'exprimer son intuition à partir des cartes que l'on pioche "par hasard".



Compétences travaillées :

Soutient l'expression de soi
Déduction
Avoir une pensée créative

Médiasphère

Adolescents



Environ 15 joueurs



1h15 environ

Prix à l'achat : 60€ auprès de Canopé

Empruntable IREPS et Canopé

Principe du jeu : Médiasphères est un outil de médiation pédagogique, conçu sous forme de jeu de société, permettant d'organiser des réflexions, des discussions, des mini-débats sur les notions et les concepts liés aux enjeux du numérique et à l'usage des réseaux sociaux. Il intègre également des mises en situation pour rappeler les bonnes pratiques sur internet. Coproduit par le CLEMI et Réseau Canopé, il propose un moment de réflexion collective autour de l'éducation aux médias et à l'information, et de l'enseignement moral et civique.

Compétences travaillées :

Soutient l'expression de soi
Participer à un débat, argumenter
Prendre des décisions



Addi-Ado

9-15 ans



Environ 15 joueurs



1h30 environ

Prix à l'achat : 60€ auprès de PIPSa ou Empruntable IREPS

Principe du jeu : Ce jeu de cartes éducatif est destiné à l'animation de séances de prévention des addictions auprès de jeunes âgés de 9 à 15 ans. Il permet par une entrée positive et sous l'approche des compétences psychosociales, d'engager le dialogue autour des questions des pratiques de consommation et de prévention des conduites addictives.

Permet aux jeunes de s'exprimer librement et sans jugement de valeur des opinions, de confronter des avis et des représentations personnelles, d'apporter des informations complémentaires, de rectifier des connaissances. Le jeu est accompagné d'un guide pratique très complet, qui donne des repères sur les règles d'animation de groupe et d'utilisation du jeu, la question de l'adolescence et des pratiques de consommation, des repères en matière d'addiction et de conduites addictives ainsi que des ressources documentaires, bibliographiques et sitographiques.

Compétences travaillées :

Avoir conscience de soi
Savoir prendre des décisions
Avoir une pensée critique



Tour de Froebel

A partir de 5 ans



Jusqu'à 24 joueurs



20'-30' environ

Prix à l'achat : 80€

Principe du jeu : Le jeu en bois géant tour de Froebel est un jeu coopératif allemand. Cet incroyable jeu est composé de 6 pièces en bois à empiler et d'un dispositif à corde. Les parties de jeu durent environ 20 à 30 minutes en fonction du nombre de joueurs.

Ce jeu de coopération convient parfaitement aux enfants et aux adultes. La tour de Froebel s'adapte parfaitement en intérieur et en extérieur et peut se jouer jusqu'à 24 joueurs.

Les joueurs forment un cercle autour du socle en bois vide. Les cubes en bois, debout, sont dispersés autour. Chaque joueur prend une ou plusieurs cordes en main et doit la tendre de façon à ce que l'étrier flotte au-dessus des cubes. Le but du jeu est de ramasser un cube à l'aide de l'étrier et de le poser doucement sur le plateau central. Après avoir posé un cube, on en récupère un autre et ainsi de suite afin de construire une tour. Pour cela le groupe doit coopérer afin de placer correctement les blocs.



Compétences travaillées :

Favorise la motricité, la coordination oculomotrice
Favorise la communication et l'interaction

Escape Game Tabac

Lycéens, étudiants, adultes



4 par « sac »



45' environ + temps présentation + débrief
Soit 2h

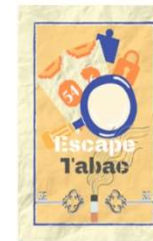
Prix à l'achat : 13€ le sac auprès de la Ligue contre le cancer du Finistère (mathieu.guri@ligue-cancer.net)

Principe du jeu : C'est un outil novateur et ludique, qui invite en équipe à résoudre une mission en 45 minutes à travers des énigmes.

L'adaptation en jeu de cartes, permet de l'animer plus facilement auprès d'un plus grand nombre.

Les objectifs de ce jeu sont :

- Identifier les conséquences du tabagisme sur sa santé et les bénéfices de l'arrêt ;
- Découvrir les étapes vers l'arrêt du tabac et l'importance du soutien des proches ;
- Présenter le #MoisSansTabac et les moyens d'arrêter de fumer ;
- Développer la capacité de chacun à coopérer au sein d'un groupe.



Compétences travaillées :

Favorise la communication et l'interaction
Développe l'esprit critique
Favorise la prise de décision

Le langage des émotions

Tout public



illimité



10' – 20'

Prix à l'achat : 20€

Empruntable IREPS

Principe du jeu : Un outil composé de 78 cartes à jouer pour partir à la découverte du panel de nos émotions.

Objectifs :
Découvrir le panel des émotions et les mots justes pour les exprimer.
Favoriser la conscience de soi par la découverte, la compréhension des émotions dans toutes leurs nuances.
Développer sa capacité à entendre les émotions et besoins de l'autre.

Les cartes illustrées sont accompagnées d'éclairages théoriques ainsi que de mises en situation.

Compétences travaillées :
Développe l'expression des émotions
Permet de travailler l'empathie
Favorise la communication et l'interaction



L'expression des besoins

Tout public



illimité



10' – 20'

Prix à l'achat : 20 €

Empruntable IREPS

Principe du jeu : Jeu pédagogique et ludique composé de 70 cartes besoins illustrées plus 23 cartes de brefs repères théoriques et de propositions d'utilisation destinées à stimuler la réflexion.

Peu ou pas du tout formé-e-s à l'écoute et à l'identification de nos besoins, nous éprouvons souvent des difficultés à les reconnaître et les exprimer, à les distinguer de nos désirs, envies et préférences, des émotions qui y sont associées ou encore des moyens de les satisfaire.

Les multiples influences auxquelles nous sommes constamment exposé-e-s nous déconnectent d'autant plus de notre capacité à ressentir nos besoins directement et à y répondre adéquatement.

Objectifs :
Mieux se connaître et mieux communiquer avec autrui, dans le respect de soi et des autres.
Apprendre et s'exercer à identifier ses besoins
Trouver, découvrir, inventer différents moyens de satisfaire nos besoins.
Développer son esprit critique et s'affirmer face aux moyens de satisfaction immédiate des besoins proposés par la société de consommation.

Les cartes illustrées sont accompagnées d'éclairages théoriques ainsi que de mises en situation.

Compétences travaillées :
Développe l'expression des besoins, la conscience de soi
Permet de travailler l'empathie
Favorise la communication et l'interaction

