

Outils

ludopédagogiques



Catalogue 2023/24

11-15 ANS - PRÊT GRATUIT



Aider les élèves à changer leur regard sur eux-mêmes et sur les autres : la mise en place d'outils ludo-pédagogiques dans les 147 collèges alsaciens est une mission centrale de la Collectivité européenne d'Alsace. Face aux violences, face au harcèlement, face au racisme et aux discriminations en tous genres, il suffit parfois de peu de choses pour briser l'effet de groupe et améliorer le vivre-ensemble. Apprendre à respecter ses camarades et apprendre à oser s'exprimer devant eux.

La différence, la tolérance, l'écoute et l'acceptation de l'autre, l'estime de soi, l'égalité filles-garçons, les réseaux sociaux, la découverte de la sexualité ou les addictions sont autant de sujets que les équipes du service Éducation et Jeunesse questionnent au quotidien pour créer des outils concrets, pertinents, compréhensibles rapidement et accessibles aux 11-15 ans, comme "La Bête noire" contre le harcèlement, "Démon'pratique" sur la citoyenneté ou "Qui suis-je ? Cap sur l'estime de soi !"

À ce jour, la Collectivité européenne d'Alsace développe et prête plus d'une vingtaine d'outils pédagogiques, dont une sélection est présentée dans ce catalogue. Le fruit de 15 ans d'expertise en la matière, 15 ans de prévention, de sensibilisation et d'interventions de terrain sur des thématiques centrales pour nos jeunes, sur l'engagement en général et sur les enjeux d'avenir.



Pour la première fois nous avons décidé de répertorier l'ensemble des outils disponibles dans un catalogue pour mieux les mettre en avant et pour que les équipes éducatives des collèges, les associations et autres structures puissent plus facilement les choisir et se les approprier.

La Collectivité européenne d'Alsace, propriétaire et gestionnaire des collèges avec 1 300 agents techniques des collèges, fait partie du quotidien de nos jeunes, tout comme ces outils pédagogiques conçus sur mesure sélectionnés spécialement pour eux. Un moyen efficace d'obtenir des réponses par le jeu et le dialogue, pour que chaque élève trouve sa place et son chemin.

Frédéric Bierry

Président de la Collectivité européenne d'Alsace

Présentation

Ce catalogue vous permettra de découvrir toutes les thématiques sur lesquelles la Collectivité européenne d'Alsace peut vous accompagner au travers d'outils phares.

Les objectifs

- Accompagner au mieux les jeunes dans une période charnière de leur vie,
- Apporter aide et soutien aux professionnels qui agissent auprès des jeunes,
- Participer au dispositif d'éducation à la santé et à la citoyenneté.

Un peu d'histoire

Depuis plusieurs années, la Collectivité européenne d'Alsace s'investit tout particulièrement dans la qualité des outils pédagogiques proposés. 2020 a marqué un nouveau tournant par la création de la cellule Conception et prévention au sein du service Jeunesse. Ainsi, en 2023, 3 outils ont été entièrement conçus par la Collectivité européenne d'Alsace : "La Bête Noire", jeu de rôle pédagogique sur le thème du harcèlement scolaire, "Qui suis-je ? Cap sur l'estime de soi !", kit d'animations de sensibilisation sur la thématique de l'estime de soi et "Démonstratique", kit d'activités sur les valeurs et pratiques démocratiques.

Les modes d'intervention

- Accompagnement au montage de projets, adapté aux besoins et aux attentes des partenaires
- Mise à disposition gratuite de tous les outils pédagogiques (conditionné par un projet d'action à renseigner dans une convention de prêt prévu à cet effet).

Pour toute question ou si vous souhaitez emprunter un ou plusieurs outils, contactez :

Grégory Chombart

✉ gregory.chombart@alsace.eu

☎ 03 69 20 75 04

↓ Sommaire

Vivre ensemble

6

- Démonstratique
- Vivre en société : parlons-en !
- Voxapolis

Discriminations

8

- Égalité : parlons-en !
- Le jeu des privilèges (Sexploration)

Égalité des genres

10

- C'est cliché
- Filles et garçons, questions de respect
- Égalité filles-garçons : parlons-en !

Harcèlement

12

- La bête Noire
- Le cyber-harcèlement et moi : questions de laisser faire ?

Laïcité

14

- Le grand quiz des religions
- La laïcité, parlons-en !
- Laïcité pour tous, questions de vivre-ensemble

Pratiques numériques

16

- Place2be
- Médiasphère
- Internet et moi, questions d'usages

Connaissance de soi / relations aux autres

18

- Qui suis-je ? Cap sur l'estime de soi
- Distavie
- Jeu des émotions / des besoins / des qualités
- Feelinks

Affectivité / sexualité

20

- Sexploration
- Ado Sexo

Addictions

22

- Jeu des attaches
- Addi ado

Vivre-ensemble

Le vivre-ensemble correspond à la cohésion d'un groupe visant à assurer une cohabitation harmonieuse entre différents individus et différentes communautés (sociales, culturelles, religieuses...).

Les actions préventives sur cette thématique ont pour but d'outiller les jeunes afin qu'ils puissent mieux comprendre les enjeux sociétaux qui en découlent.

JEU PHARE :

Démo'pratique

Présentation

Kit de 5 activités avec plusieurs formats portant sur les valeurs et les pratiques démocratiques. À travers les activités, les participants pourront débattre, en apprendre plus sur l'histoire de la démocratie, le fonctionnement institutionnel français, les notions importantes de la démocratie et exprimer leurs idées.

- Atelier 1 - **Débat**
- Atelier 2 - **Frise chronologique**
- Atelier 3 - **Jeu de réflexion**
- Atelier 4 - **Jeu de rôle**
- Atelier 5 - **Atelier d'expression**

 **2h30 ou activité à la carte**

 **12-18 ans**

 **Entre 10 et 15 personnes**

 **2 animateurs**

Objectifs

- Susciter les **échanges et les débats** autour du thème de la **démocratie et de la citoyenneté**
- Sensibiliser** les publics aux rôles de chacun au sein de l'organisation **politique** française
- Aider** les acteurs du monde éducatif à aborder la **vie démocratique** avec les jeunes.

Conception



Conseils de l'animateur

Idée

Toutes les activités du kit sont indépendantes les unes des autres, avec des règles et formats qui leur sont propres. Cependant, une animation comprenant les 5 activités permet une sensibilisation complète sur la thématique.

Vigilance

"L'activité 4 - **jeu de rôle**" demande à l'animateur d'avoir des connaissances suffisantes sur l'organisation politique française.

+ Retrouvez aussi...



Voxapolis

Explorez les pratiques démocratiques grâce à un jeu de rôle permettant de développer son esprit critique envers la citoyenneté



Vivre en société : parlons-en !

Initiez le débat à l'aide d'une expo-quizz sur la thématique du vivre-ensemble

démo'pratique

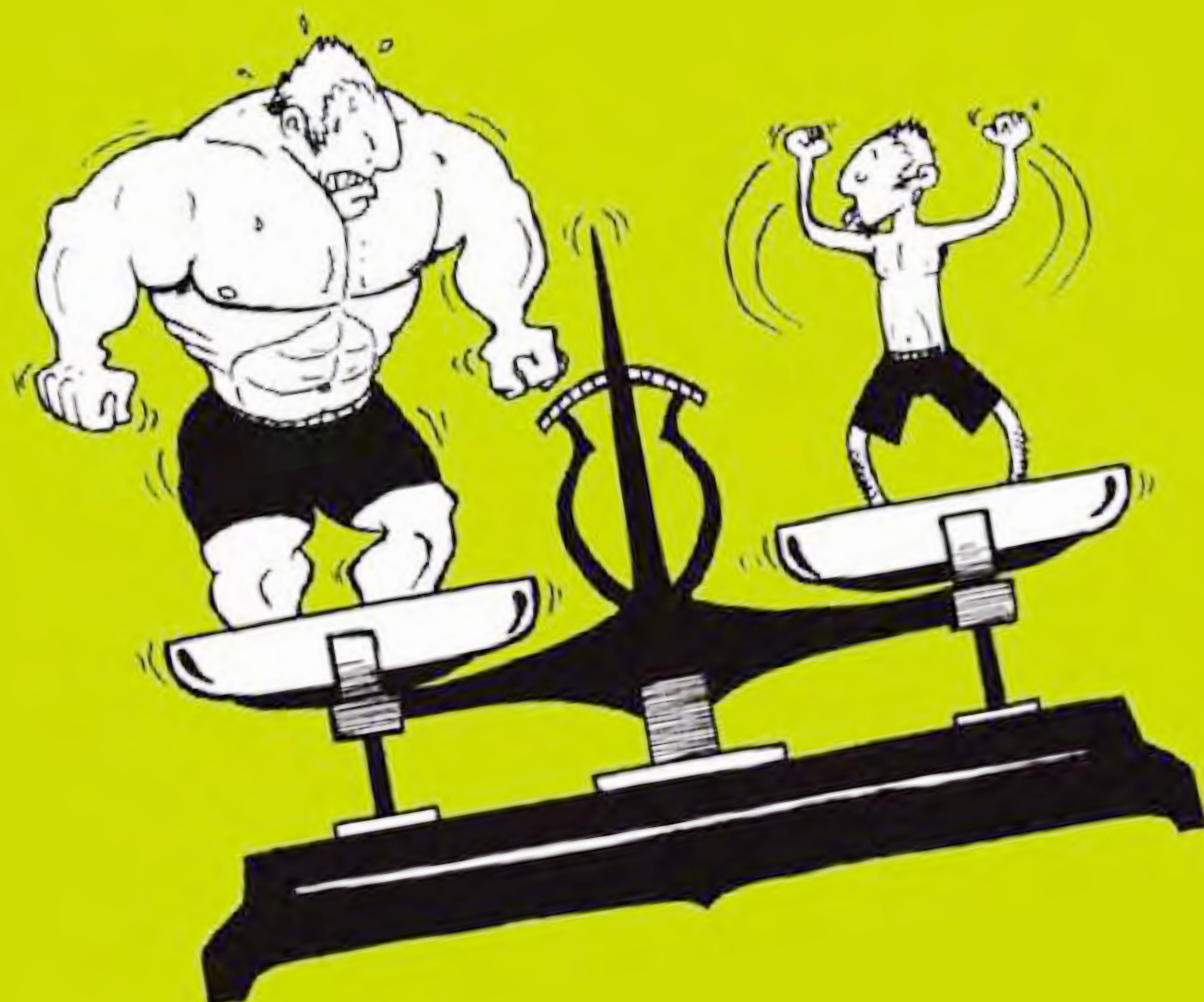
Discriminations

La discrimination consiste à stigmatiser et à rejeter l'autre sur la base de critères discriminants, tels que l'ethnie, l'origine sociale, le genre, le handicap, la religion, ou encore l'identité sexuelle... Il existe au total 25 critères de discrimination.

L'objectif principal de la prévention à ce sujet est de donner aux jeunes les clés pour être capable de reconnaître par eux-mêmes les discriminations du quotidien pour pouvoir agir face à celles-ci.

EXPO ? QUIZ

ÉGALITÉ
PARLONS-EN !



JEU PHARE :

Égalité : parlons-en !

Présentation

Composée de 10 kakémonos comprenant un quiz de 17 questions, l'exposition est un support d'échanges et de réflexions permettant d'aborder les principaux critères de discrimination définis par la loi (âge, apparence physique, convictions religieuses, handicap, orientation sexuelle, racisme, sexe, situation de famille, etc.).



Expo quiz



1h



10-18 ans



Entre 10 et 15 personnes



1 ou 2 animateurs

Objectifs

- Susciter les **échanges et les débats** autour des différentes **discriminations**
- Prendre conscience de certains **préjugés** et être capable de les **remettre en question**.



Conseils de l'animateur



Idée

Cette activité peut être utilisée comme accroche pour aborder la thématique des discriminations plus en détails.



Vigilance

Conçue pour être utilisée de manière autonome, l'animateur devra bien veiller à rester neutre pour ne pas influencer l'opinion des jeunes.



Retrouvez aussi...



Le jeu des privilèges (Sexploration)

Incarnez un personnage avec sa propre histoire, découvrez ce qu'est un privilège et ce qu'est une discrimination et comprenez les autres en vous mettant à leur place.

Égalité des genres

L'égalité des genres est le principe selon lequel chacun doit recevoir un traitement égal et ne pas être victime de discrimination basée sur leur appartenance à un genre.

Elle est aujourd'hui un enjeu central de la notion d'égalité des chances promue par le système éducatif.



JEU PHARE :

C'est cliché

Présentation

Outil de réflexion qui favorise la construction d'une opinion critique et réfléchie, ce jeu propose plusieurs façons d'aborder la question des stéréotypes de genre en faisant appel à l'empathie, l'expérience, l'information et l'analyse.

 **Jeu de plateau**
(plateau, cartes, jetons...)

 **45 min - 1h30**

 **12-18 ans**

 **Entre 5 et 10 personnes**

 **2 animateurs**

Objectifs

- **Ouvrir le débat** sur la **notion de genre** et être capable de développer son argumentation
- **Permettre** aux acteurs du monde éducatif de questionner les jeunes sur un **enjeu fort** de la société d'aujourd'hui.

↓ Conseils de l'animateur

💡 Idée

Possibilité de jouer en équipe, notamment pour les grands groupes afin de se challenger davantage.

! Vigilance

Il est vivement conseillé que l'animateur soit formé sur le sujet afin de pouvoir structurer les phases de débats.

+ Retrouvez aussi...



Égalité filles-garçons : parlons-en !

Initiez le débat à l'aide d'une expo-quiz sur la thématique de l'égalité entre filles et garçons



Filles et garçons, questions de respect

Confrontez les points de vue sur les relations entre filles et garçons.

Harcèlement

Le harcèlement est une violence répétée sur une personne, qui peut être physique ou psychologique. Trois éléments principaux caractérisent en effet le harcèlement : la violence, la répétition, l'isolement de la victime.

Il est à noter que chaque acteur d'une situation de harcèlement joue un rôle important. L'un des objectifs majeurs en matière de prévention est de sensibiliser aussi bien le harceleur, que la victime ainsi que les témoins.

JEU PHARE :

La Bête Noire

Présentation

Jeu de rôle se basant sur une situation de harcèlement scolaire fictive mais néanmoins réaliste, permettant à tous les acteurs de s'interroger sur leurs rôles. 11 situations initiales permettent d'aborder les 4 types de harcèlement (moral, physique, cyber-harcèlement, sexuel). L'outil est accompagné d'un guide pratique d'utilisation et d'un guide d'apports théoriques.



Jeu de rôle

(Situations, cartes, badges...)



1h30



10-16 ans



Entre 10 et 20 personnes



2 animateurs

Objectifs

- **Faire comprendre** comment le harcèlement scolaire s'installe et quels en sont les **mécanismes**
- **Responsabiliser** chacun face au **harcèlement** : harceleur, victime, témoins
- Montrer à la victime les **ressources possibles pour agir**.

Conception



Conseils de l'animateur



Idées

- Possibilité de formation préalable à l'animation de l'outil assurée par l'équipe Conception-prévention du service Jeunesse.
- Sur une classe, il est recommandé de diviser le groupe en deux afin de favoriser l'échange et de permettre à tous de prendre la parole.



Retrouvez aussi...



Le cyber-harcèlement et moi : questions de laisser faire ?

Découvrez une série de questions permettant de s'interroger sur les dangers du cyber-harcèlement.

Laïcité

Le principe de laïcité assure le droit d'avoir ou non une religion, mais aussi d'en changer ou de ne plus en avoir. Elle assure une séparation entre la religion et l'Etat, et autorise toutes les convictions dans la limite du respect de l'ordre public.

JEU PHARE :

Le grand quiz des religions

Présentation

Jeu de cartes de plus de 150 questions de connaissance sur les 3 grandes religions monothéistes, ainsi que les religions moins connues en France (sikhisme, shintoïsme, hindouisme), accompagné d'un livret de 128 pages avec toutes les informations nécessaires.

-  Jeu de cartes
-  30 min - 1h30
-  12-20 ans
-  Entre 5 et 12 personnes
-  1 ou 2 animateurs

Objectifs

- **Aborder les religions et les coutumes** sous différents aspects en se challengeant de manière ludique
- **Apporter des connaissances théoriques** sur les 3 grandes religions monothéistes
- **Ouvrir** les participants à d'autres religions moins connues en Europe.

Conseils de l'animateur

 **Idée**
Pour encore plus de challenge, n'hésitez pas à former des équipes pour jouer en équipe.

 **Vigilance**
Le tri des cartes est recommandé car certaines questions peuvent être un peu compliquées et pas adaptées à tous.

+ Retrouvez aussi...



La laïcité, parlons-en !
Ouvrez les échanges sur les religions pour favoriser la coexistence de toutes les religions



Laïcité pour tous : question de vivre ensemble ?
Abordez les principes de la laïcité autour de multiples questions de réflexion

Pratiques numériques

Les pratiques numériques correspondent à l'utilisation que les individus font du numérique (smartphone, internet, etc) dans leur quotidien.

Si le numérique a un rôle d'outil d'inclusion et d'accès à l'information, son accès se faisant de plus en plus tôt, il est nécessaire d'informer les jeunes sur les risques que peuvent entraîner certaines pratiques numériques.

JEU PHARE :

Place2be

Présentation

Jeu de société coopératif permettant d'ouvrir avec les jeunes un espace de discussion et de débat autour des réseaux sociaux et des comportements relationnels à l'ère de l'hyper-connectivité. Il invite les participants à s'impliquer en prenant des décisions qui influenceront le déroulement du jeu.



Jeu de cartes

(Cartes, jetons, livret...)



1h-2h



11-18 ans



Entre 4 et 8 personnes



1 ou 2 animateurs

Objectifs

- Ouvrir un **espace de discussion** et de débat autour des **réseaux sociaux** et des comportements relationnels à l'ère de l'hyperconnectivité
- **Responsabiliser** les jeunes sur leurs **pratiques numériques** en prenant conscience des conséquences de leurs actes.



Conseils de l'animateur



Idée

Il est possible de découvrir de nombreux scénarios, adaptés en fonction des âges des participants.



Vigilance

Pour que le débat soit vivant et instructif, il est important que l'animateur se soit approprié le jeu et la thématique.



Retrouvez aussi...



Médiasphère

Engagez le débat et abordez les notions de base à connaître sur les réseaux sociaux



Internet et moi, questions d'usage

Echangez sur la richesse, mais aussi les risques que peuvent représenter les réseaux sociaux.

Connaissance de soi et relations aux autres

Se connaître soi-même permet généralement d'avoir une meilleure estime de soi et ainsi d'interagir au mieux dans ses relations avec les autres.

Cette compétence psychosociale est essentielle au bien-être de tout individu. C'est pourquoi cet outil pédagogique met l'accent sur les émotions, les qualités et les besoins de chacun, véritables clés pour développer la confiance en soi.

QUI SUIS-JE ? Cap sur l'estime de soi !



JEU PHARE :

Qui suis-je ? Cap sur l'estime de soi

Présentation

Kit de 6 activités portant sur l'estime de soi, divisé en 3 séances d'intervention abordant chacune une sous-thématique : les forces de caractère, les émotions et la coopération et créativité.



Jeux coopératifs

“Que la force soit avec nous !”
“La voix saboteuse”
“Ton corps te parle”
“Affiche ta conf”
“Quiz estime”
“Le théâtre des émotions”



6h



11-20 ans



Entre 10 et 20 personnes



2 animateurs

Objectifs

- **Instaurer un climat de confiance** dans un cadre scolaire ou extra-scolaire
- **Aider les jeunes** à identifier leurs forces de caractère, leurs émotions, pour **mieux se connaître**.

Conception



Conseils de l'animateur



Idée

Sur une classe, il est recommandé de diviser le groupe en deux afin de favoriser l'échange et de permettre à tous de prendre la parole.



Vigilance

Les activités du kit sont complémentaires et pour toutes les réaliser, il est nécessaire de prévoir 3 créneaux de 2h.



Retrouvez aussi...



Distavie

Favorisez l'expression orale en permettant à tous de prendre position et d'argumenter



Jeu des émotions / besoins / qualités

Apprenez à identifier vos émotions, vos besoins et vos qualités



Feelinks

Découvrez les émotions et les situations auxquelles elles peuvent être associées, comprenez les autres en vous mettant à leur place.

Éducation à la vie affective et sexuelle

L'éducation à la vie affective et sexuelle est une vaste thématique qui se divise en 3 champs de connaissances et de compétences : biologique (anatomie, puberté, contraception etc.), psycho-émotionnel (émotions, sentiments, orientation sexuelle etc.) et juridique et social (violences sexuelles et sexistes, pornographie, publicité etc.).

A l'heure où l'âge moyen du premier visionnage d'un contenu pornographique est autour de 10 ans, la prévention sur ce sujet est essentielle, afin que les jeunes puissent vivre leur puberté le plus sereinement possible et être préparé à leur future vie d'adulte.

JEU PHARE :

Sexploration

Présentation

Kit complet de 5 activités, présentées sous différents formats, portant sur les différentes thématiques autour de la sexualité : les IST, les contraceptifs, le consentement, les pratiques sexuelles, et les orientations et identités sexuelles.



Jeu de cartes x4
Jeu de plateau x1



4h - 6h



12-20 ans



Environ 15 personnes



2 animateurs

Objectifs

- **Briser les tabous** en ouvrant un espace de discussion autour de la **sexualité**
- Permettre aux jeunes de **s'éduquer** sur la sexualité et les sensibiliser aux risques qui peuvent parfois y être liés.



Conseils de l'animateur



Idées

- Les activités peuvent être utilisées indépendamment les unes des autres selon la ou les thématiques souhaitées.
- Activités modernes et inclusives permettant d'aborder toutes les thématiques autour de la sexualité.



Retrouvez aussi...



Ado Sexo

Transmettez des informations sur la sexualité et engagez le débat avec les jeunes avec ce jeu de cartes leur permettant de confronter leurs points de vue.

Addictions

Les addictions se caractérisent par une dépendance à un produit ou une activité, dont l'usage compulsif en devient nocif pour la santé de la personne qui en est victime. Elles peuvent concerner des substances telles que l'alcool, la drogue ou alors des comportements comme des pratiques sexuelles, des jeux d'argent ou encore des troubles alimentaires.

Afin de les prévenir, il est important d'instaurer un dialogue de confiance avec les jeunes, grâce à des outils qui leur permettront d'évoquer librement le sujet pour en comprendre eux-mêmes les risques et les dangers.

égatif

JEU PHARE :

Jeu des attaches

Présentation

Outil de médiation, qui permet, en groupe, de sortir des idées reçues à propos des addictions, de comprendre ses mécanismes et de construire une définition de l'addiction afin de responsabiliser les jeunes face à leurs conduites addictives et à celles de leur entourage.



Jeu d'images



1h - 2h



13-18 ans



Environ 10 personnes



2 animateurs

Objectifs

- Ouvrir un **espace de discussion** et de débat autour des **addictions**
- Réfléchir et être capable d'**identifier** les **comportements à risque** liés à toutes formes de dépendance
- **Responsabiliser** les jeunes sur l'utilisation qu'ils font de certaines **activités et produits** de leur quotidien.



Conseils de l'animateur



Idée

Privilégier les groupes d'une dizaine de personnes afin de favoriser le dialogue entre les jeunes.



Vigilance

Il est vivement recommandé que les animateurs soient formés aux notions d'addiction et de dépendance pour l'animation de ce jeu.



Retrouvez aussi...



Addi ado

Engager le dialogue entre les jeunes autour des pratiques pouvant mener à des conduites addictives.



COLLECTIVITÉ EUROPÉENNE D'ALSACE

Place du Quartier Blanc
67694 STRASBOURG cedex 9
100 avenue d'Alsace
BP 20351 - 68006 COLMAR cedex

www.alsace.eu

→ Service Jeunesse - Grégory Chombart
Tél. 03 69 20 75 04
Courriel : gregory.chombart@alsace.eu