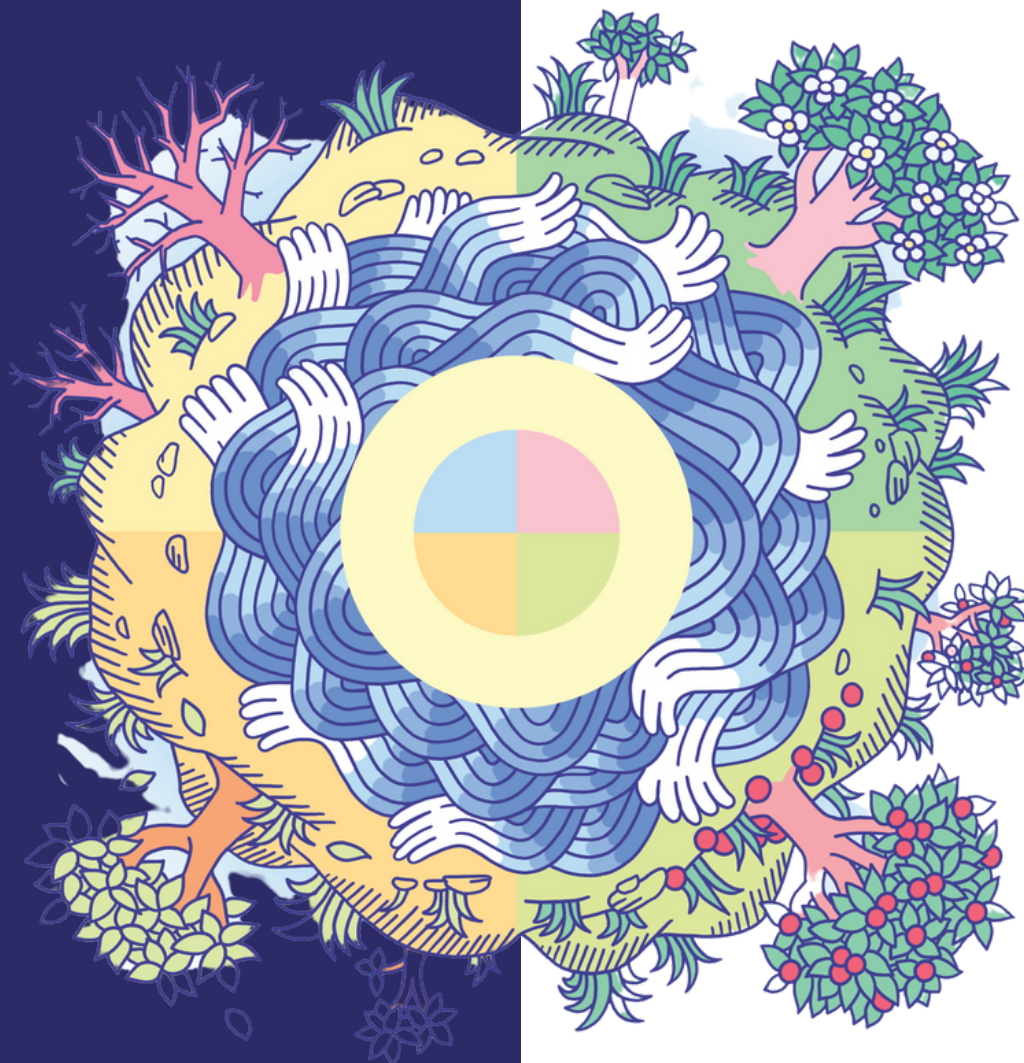


UNIS • VERS

ADIJ 22



**L'OUTIL INCLUSIF & INNOVANT DE
LA PRÉVENTION DE LA DÉLINQUANCE
DES DISCRIMINATIONS ET DE L'ESTIME
DE SOI**

**POUR LES PROFESSIONNELS DE LA
JEUNESSE & TOUTES LES STRUCTURES
EDUCATIVES ET SOCIALES**

 <https://www.facebook.com/22ADIJ>

 @a.d.i.j22

 WWW.ADIJ22.BZH/PRODUIT/UNIS-VERS/

LA CONSTRUCTION

- Deux ans de travail collaboratif entre l'ADIJ 22 et
- **160 jeunes** d'horizons socio-culturels variés (différences cognitives, motrices, origines, etc.)
- **15 professionnels*** des Côtes d'Armor spécialisés dans la jeunesse, l'éducation et le travail social.

L'OBJECTIF

- Concevoir un outil clé en main, pour développer les **compétences psychosociales** : empathie, communication, gestion des émotions, pensée critique, et coopération.
- **Déconstruire les idées reçues** avec créativité et bienveillance.
- Renforcer la cohésion et **promouvoir l'inclusivité** au sein des groupes.

FOCUS SUR LES CPS

Les compétences psychosociales (CPS) sont essentielles dans les programmes éducatifs et de santé publique, selon l'OMS.

Elles incluent des aptitudes telles que:

- la gestion des émotions,
- la pensée critique,
- l'empathie.

En France, la loi de refondation de l'École (2013) intègre les CPS pour promouvoir l'inclusion scolaire et lutter contre les discriminations, y compris le racisme et l'homophobie. Ces compétences sont également utilisées par Santé Publique France pour améliorer la santé mentale et prévenir les comportements à risque.

QUE CONTIENT L'OUTIL?



Un grand plateau central basé sur les émotions et les besoins permettant d'animer des discussions collectives et de simuler des situations concrètes de discrimination.

Quatre plateaux spécifiques:

- **Un saut dans ma planète**
- **Identi'Terre**
- **S'il te plaît, raconte-moi...**
- **Des plans sur la comète**
- Cartes de jeu
- Scénarios et guides pédagogiques
- Ressources numériques complémentaires pour un suivi à long terme.

Accès à une page web secrète avec sons et vidéos pour dynamiser les ateliers

Certaines cartes en braille pour les personnes malvoyantes

Police adaptée aux personnes dyslexiques

Couleurs réfléchies pour un confort visuel optimal.

Pause goûter intégrée pour renforcer la convivialité

4 espaces sécurisés d'échanges
16 activités au total

Unis-Vers a une valeur financière de 195 €

Cet outil a été présenté à l'ANACEJ 2024!

Ils croient en Unis-Vers

TÉMOIGNAGES

"Au début, je trouvais que 'Unis-vers' était un peu bizarre, mais au fur et à mesure, j'ai réalisé que c'était vraiment cool. Les jeux nous poussent à sortir de notre zone de confort et à nous mettre à la place des autres. J'ai appris plein de choses sur moi-même et sur les personnes de mon groupe." Ado, centre d'insertion professionnel.

"J'ai intégré le jeu 'Unis-vers' dans mes cours de 6ème et j'ai été agréablement surpris des résultats. Mes élèves, souvent réservés, ont progressivement ouvert leur cœur et leur esprit. Les activités proposées sont à la fois ludiques et profondes, ce qui les rend très motivants." Adulte, professeur en collège.



Côtes d'Armor
le Département



Potes et Despotes

ADIJ 22



**POUR LES PROFESSIONNELS DE LA
JEUNESSE & TOUTES LES STRUCTURES
EDUCATIVES ET SOCIALES**

**L'OUTIL INCLUSIF & INNOVANT DE
PRÉVENTION DES DISCRIMINATIONS
DES VIOLENCES ET DE L'ESTIME DE SOI**

 <https://www.facebook.com/22ADIJ>

 @a.d.i.j22

 WWW.ADIJ22.BZH/PRODUIT/UNIS-VERS/

Potes et Despotes

ADIJ 22

LA CONSTRUCTION

- **200 jeunes** d'horizons socio-culturels variés (différences cognitives, motrices, origines, etc.)
- **20 professionnels*** des Côtes d'Armor spécialisés dans la jeunesse, l'éducation et le travail social.

L'OBJECTIF

- les différences : racisme, rapport au corps
- les violences verbales et physiques : moqueries, harcèlement, insultes, discriminations, préjugés
- la relation aux pairs : sexisme, consentement
- la réduction des risques
- le numérique: réseaux sociaux, jeux vidéos, cyberharcèlement, pornographie

FOCUS SUR LE JEU

Le théâtre forum contre les discriminations les violences et le harcèlement :

Le théâtre-forum a été mis au point dans les années 60 par un homme de théâtre brésilien : Augusto Boal. À l'origine, il a été créé pour résoudre les situations conflictuelles et d'oppression dans les favelas de São Paulo, durant les dictatures sud américaine pour donner un moyen au peuple de s'exprimer contre les régimes totalitaires. Cette forme d'expression a évolué à travers le monde, pour être utilisée dans différents types de contextes que l'oppression soit plutôt psychologique, physique ou politique.

Il est possible de l'animer sous forme de théâtre débat : les jeunes jouent une courte saynète puis l'animateur lance le débat.

Ou sous forme de théâtre forum : les jeunes jouent une des saynètes et l'animateur leur propose des variantes, ils mettent en scène ce qu'ils auraient fait dans cette situation.

QUE CONTIENT L'OUTIL?



- 1 boîte (18x23x4) de 75 fiches
- 20 saynètes
- 5 thèmes
- Thématique :
 - Les différences
 - Les violences verbales et physiques
 - Les relations entre pairs
 - La réduction des risques
 - Le numérique

Aborder une thématique clé

Flexible et adaptable

20 saynètes

Couleurs réfléchies pour un confort visuel optimal.

5 thématiques

Théâtre débat, théâtre forum

TÉMOIGNAGES

"Potes et Despotes" ? Au début, c'était du théâtre. On jouait des scènes sur le harcèlement, le racisme, le sexisme. Après, on débattait, on cherchait des solutions. Ça nous a fait réfléchir sur nos comportements." Ado, lycéenne.

"Potes et Despotes" est un outil super pour aborder les problèmes des ados : violence, discrimination, conduites à risques. Le théâtre-débat et le théâtre-forum permettent aux jeunes de se mettre à la place des autres et de trouver des solutions ensemble. C'est concret, efficace et ça marche. " Adulte, C.P.E.

Retour sur le jeu

Potes et Despotes coûte 70€



1000 possibles

ADIJ 22



L'OUTIL POUR PARLER
PROJETS ET ACCÈS AUX DROITS

POUR LES PROFESSIONNELS DE LA
JEUNESSE & TOUTES LES STRUCTURES
EDUCATIVES ET SOCIALES

 <https://www.facebook.com/22ADIJ>

 @a.d.i.j22



[HTTPS://WWW.ADIJ22.BZH/PRODUIT/MILLE-POSSIBLES-3/](https://www.adij22.bzh/produit/mille-possibles-3/)

1000 possibles

ADIJ 22

LA CONSTRUCTION

- **180 jeunes** d'horizons socio-culturels variés (différences cognitives, motrices, origines, etc.)
- **10 professionnels*** des Côtes d'Armor spécialisés dans la jeunesse, l'éducation et le travail social.

L'OBJECTIF

- Aider les jeunes à se familiariser avec la notion de projet.
- Encourager les jeunes à mener des projets, leur faire prendre conscience qu'ils, qu'elles en sont capables.
- Avoir une meilleure connaissance sur ses droits et devoirs.
- Donner les clés sur le fonctionnement de notre quotidien.
- Aider à l'intégration des jeunes dans les associations existantes, mais aussi leur donner des clefs pour créer une association.
- Déclencher l'envie de prendre des initiatives.
- Permettre également de faciliter l'expression oral.

FOCUS SUR LE CONTENU

Un outil questions/réponses sur des thèmes ciblés:

- Santé: qu'est ce que l'anxiété? à quoi sert une mutuelle? ...
- Logement: qu'est ce qu'un loyer? comment avoir des APL et qu'est ce que c'est? ...
- Environnement: qu'est ce qu'une énergie fossile? Combien de temps faut-il rester sous la douche?...
- Loisirs: Qu'est ce qu'une médiathèque? Comment voyager quand on n'a pas d'argent et qu'on est jeune? ...
- Vie pro et citoyenne: Combien de temps dure une période d'essai? Qu'est ce que parcours sup? Comment faire son cv?...
- Associatif: C'est quoi une junior asso? Qui décide dans une asso?...



- 1 boîte cloche (30,5x25x3,7cm)
- 1 dé à chiffres
- 60 cartes défis
- 60 cartes : recto 11-15 ans / verso 16 ans et + avec 360 questions au total
- 2 fiches recto/verso informations
- 2 fiches d'information avec des trames vierges, fiches d'exemples
- 1 budget prévisionnel
- 1 fiche de salaire
- 1 exemple de CV
- 1 QQQQCP (Qui, Quoi, Où, Quand, Comment, Pourquoi) : méthodologie de projet

Accès aux droits

jeu de coopération

Facilite l'expression

Projets pro et perso

Déclencher

Encourager

TÉMOIGNAGES

"Ce qui est génial avec Mille Possibles, c'est qu'on apprend sans s'en rendre compte ! On joue, on s'amuse, et en même temps, on découvre comment monter un projet et les droits dont nous le droit." Ado, 15 ans, collègue.

"Mille Possibles aborde également des thématiques importantes comme les droits et devoirs, le fonctionnement de notre société, l'engagement associatif. Le jeu offre un cadre sécurisant pour expérimenter, se tromper, recommencer, et ainsi développer leur autonomie et leur esprit critique.." Adulte, animateur jeunesse.

Les retours sur Mille Possibles

1000 Possibles coûte 95€

*

Câlins-Malins

ADIJ 22

CÂLINS-MALINS

Le jeu de l'Amour et du Hasard

L'OUTIL DE
PRÉVENTION
SUR LA SANTÉ SEXUELLE

POUR LES PROFESSIONNEL.L.E.S DE LA
JEUNESSE & TOUTES LES STRUCTURES
EDUCATIVES ET SOCIALES



<https://www.facebook.com/22ADIJ>



@a.d.i.j22



[/WWW.ADIJ22.BZH/PRODUIT/CALINS-MALINS-2/](http://WWW.ADIJ22.BZH/PRODUIT/CALINS-MALINS-2/)

Câlins-Malins

ADIJ 22

LA CONSTRUCTION

- Câlins-Malins excite depuis plus de 20 ans, sa dernière mise à jour à fait peau neuve pour proposer un outil complet et en adéquation avec son temps.
- Collaboration entre l'ADIJ 22 et 200 **jeunes** d'horizons socio-culturels variés.
- **15 professionnels*** des Côtes d'Armor spécialisés dans la jeunesse, l'éducation et le travail social.

L'OBJECTIF

- Libération de la parole et l'expression des jeunes en favorisant l'écoute et le dialogue par une approche ludique tout en faisant émerger les idées reçues et les aprioris.
- Favoriser la mise en réseau des professionnel.le.s de prévention autour de la thématique, donner les lieux ressources aux jeunes.

FOCUS SUR LE CONTENU

Câlins-Malins apporte des informations précises aux jeunes sur les notions des relations intimes en mettant l'accent sur la dimension affective et relationnelle.

Un outil dans un outil avec 6 jeux indépendants les uns des autres

- Ebats et débats
- Bravades
- Qui suis-je?
- Bouillon de culture
- Histoires d'ici et d'ailleurs
- Libère ta pensée

De la forme et du fond :

- Des apports pédagogiques précis sur : la pilule, le corps humain, le consentement, la loi, le harcèlement sexuel, le mariage pour toutes et tous, un glossaire, des planches anatomiques.

A destination des structures éducatives et sociales

Pour les jeunes dès 11 ans

Des formations proposées pour se former au jeu

Se joue en équipe

Un espace sécurisé pour échanger sans jugement

QUE CONTIENT L'OUTIL?



- 1 boîte (33x22x10 cm)
- 1 plateau (A3)
- 6 pions joueurs
- 2 dés : 1 chiffres et 1 couleurs
- 1 boîte sabot de 300 cartes
- 1 livret de l'animateur et contenu pédagogique
- 10 fiches théâtre débat
- 6 planches anatomiques
- 1 photo langage (20 photos)
- 1 questionnaire, évaluation et des fiches ressources en fin de livre

TÉMOIGNAGES

"J'ai appris énormément de choses sur moi-même et sur les relations amoureuses grâce à ce jeu. C'est cool de pouvoir parler de plusieurs sujets sans se sentir jugé." C'est comme une petite leçon de vie." Ado, collège.

"Ce jeu est un outil pédagogique formidable pour aborder des thèmes complexes avec les jeunes. Il favorise le dialogue et facilite l'échange." Professionnelle, formatrice auprès des jeunes.

l'impact du jeu et de la thématique

Câlins Malins coûte 175€

Quiz-Inn

ADIJ 22



L'OUTIL DE
PRÉVENTION
PARLONS-ALIMENTATION

POUR LES PROFESSIONNEL.L.E.S DE LA
JEUNESSE & TOUTES LES STRUCTURES
EDUCATIVES ET SOCIALES



<https://www.facebook.com/22ADIJ>



[@a.d.i.j22](https://www.instagram.com/a.d.i.j22)



WWW.ADIJ22.BZH/PRODUIT/CALINS-MALINS-2/

Quiz'Inn

ADIJ 22

LA CONSTRUCTION

- L'origine de Quiz'Inn est une collaboration entre le Lycée Jean-Moulin (St Brieuc 22), le ministère de l'agriculture et l' ADIJ 22, c'est également **60 jeunes du territoire** qui ont travaillé sur le projet.
- **10 professionnels*** des Côtes d'Armor de la jeunesse, professionnel.l.e.s et nutritionniste.

L'OBJECTIF

- Aide au développement de ses connaissances sur le sujet de l'alimentation
- Sensibilise les jeunes aux questions de société qu'ils se posent
- Aide à comprendre les différentes perceptions et représentations de la nourriture

FOCUS SUR LE CONTENU

L'outil se présente sous forme d'un jeu de plateau, l'animateur organise la séance autour de questions sur l'un des 6 thèmes proposés afin de créer des débats. Le groupe « gagnant » est celui qui aura répondu le premier à 2 questions par thème et aura réalisé 2 défis.

À destination des 13/20 ans, il permet d'aborder toutes les thématiques de l'alimentation :

- sécurité, aspects culturels,
- sciences, équilibre nutritionnel,
- comportement,
- goûts et saveurs

De la forme et du fond :

Des apports pédagogiques précis sur :

A destination des structures éducatives et sociales

Pour les jeunes dès 11 ans

Des formations proposées pour se former au jeu

Se joue en équipe

Un espace sécurisé pour échanger sans jugement

QUE CONTIENT L'OUTIL?



- Mallette (de 44x44x5cm)
- 1 plateau de jeu
- 58 cartes questions répartie selon 6 thèmes
- 8 cartes défis
- 6 pions
- 1 dé
- 1 livret de l'animateur/trice

TÉMOIGNAGES

"J'ai appris beaucoup de chose, et qu'il faut faire attention à ce que l'on mange, trouver un équilibre. C'est bien de jouer en apprenant, ça change". Ado, collège.

"Ce jeu est un outil intéressant et facile à mettre en place avec les jeunes. Le sujet de l'alimentation reste un sujet qui peut vite être pris comme ennuyant et sous cette forme il favorise le dialogue et facilite l'échange." Professionnelle, formatrice auprès des jeunes .

l'impact du jeu et de la thématique

Quiz'Inn coûte 75€