ADIJ 22

Association Départementale
Information Jeunesse
des Côtes d'Armor

Le catalogue des outils ludopédagogiques de l' ADIJ22



https://adij22.bzh/

ALLOCATIONS FAMILIALES
Caf des Côtes d'Armor

Côtes d'Armor
le Département

ADIJ 22

Association Départementale
Information Jeunesse
des Côtes d'Armor

Catalogue des outils ludopédagogiques

Disponible à l'emprunt et à la vente

L'emprunt des outils ludo-pédagogiques mis à disposition à l'ADIJ 22 est soumis à certaines conditions :

- L'adhésion à l'association (gratuit)
- Un nombre d'emprunts limité à 4 outils
- Une durée d'emprunt d'1 mois max.

OUTIL CRIJ BZH

Outils créés par le CRIJ bzh
Disponibles à la vente auprès de l'association

OUTIL ADIJ 22

Outils créés/ mis à jour par l'ADIJ 22
Disponibles à la vente auprès de l'association
Module de prise en main de l'outil (sur demande)

Contact :
Rozenn Tanguy
animation.adij22@gmail.com



ADIJ 22

Association Départementale
Information Jeunesse
des Côtes d'Armor

Pourquoi des outils ludopédagogiques ?

Nos outils ludo-pédagogiques favorisent l'apprentissage par le jeu et l'interaction, combinant des méthodes pédagogiques avec des activités ludiques pour rendre l'acquisition de connaissances plus attrayante et efficace.

En tant qu'outils d'éducation populaire, ils rendent l'éducation plus accessible en attirant un large éventail de jeunes favorisant l'inclusion sociale.

Ces outils encouragent la participation active des apprenants, les engageant dans des activités interactives qui stimulent la réflexion et la résolution de problèmes.

En favorisant l'apprentissage par l'expérience, ils rendent l'acquisition de connaissances plus significative et mémorable.

De plus, en impliquant une interaction sociale, ils favorisent le développement des compétences sociales et de collaboration, essentielles dans divers contextes de la vie.

ADIJ 22 Association Départementale Information Jeunesse des Côtes d'Armor

Les thématiques abordées

Estime de soi et des autres ... 1

Livres 6

Expo 8

Jeux coopératifs 9

Alimentation 10

Expo 14

Vie affective et sexuelle 15

Livres 19

Expo 21

Cyberweb 22

Livres 24

Projet, insertion sociale 25

Mobilité 28

Conduites à risque 29

Matériels 30

"Estime de soi et des autres..."

Disponible à l'ADIJ 22



Unis Vers

OUTIL ADIJ 22

DISPONIBLE À LA VENTE

Public : 11 - 30 ans
Temps : à partir de 1h

Développer les compétences psychosociales : empathie, communication, gestion des émotions, pensée critique, et coopération. Renforcer la cohésion et promouvoir l'inclusivité au sein des groupes.



2 MINUTES ENSEMBLE

Public : 2 +
Temps : 2 min.

52 CARTES pour favoriser le dialogue entre les générations; C'est ludique, simple et positif.



POTES ET DESPOTES

OUTIL ADIJ 22

DISPONIBLE À LA VENTE

Public : 11 - 30 ans
Temps : 1h30 - 2h

Saynètes pour parler des thématiques :

- Les différences
- Les violences verbales et physiques
- La relation aux pairs
- Les conduites à risque
- Le numérique



FEELINGS

Public : 8 +
Temps : ~ 30'

Le jeu des émotions. Piochez une carte et lisez une situation au choix. Sélectionnez l'émotion qui vous correspond et misez sur celle de votre partenaire. Révélez vos choix respectifs.



LE QU'EN DIT-ON *(version junior)*

Public : 12 - 18 ans
Temps : 1h - 1h30

Support d'expression en groupe composé de :

- 560 CARTES
- 1 Livret de méthodologie.





ÉQUITÉ TOI ?

Public : 16 - 26 ans
Temps : 2h30

Ce jeu vise à aborder le thème de l'égalité et des violences de façon ludique pour susciter l'échange, le débat et la réflexion et la prévention de toutes formes de violences et le respect mutuel.



DISTAVIE

Public : 12+
Temps : 15' - ~

C'est un jeu de carte. Ce jeu permet aux ados de s'exprimer sur des sujets variés.

- Avenir
- Identité
- Société
- Relations
- Mensonges
- Souvenirs





IMPROV

Public : 8+
Temps : 1h - 2h

Jeu de rôle. Chaque joueur est placé dans la peau d'un comédien.
A chaque tour, inventez l'action et la réplique de votre personnage. Le système du jeu est tiré des mécanismes du théâtre improvisé.



L'univers des Emotions, Sensations et Besoins

Public : 2+
Temps : 15'-1h

69 cartes par thème.





SAYNETE

Public : 8+
Temps : 2h

Jeu de rôle, type Potes & Despotes, sur les thèmes:

- Cuber Harcèlement
- Estime de soi
- Rumeurs
- Bizutage
- Consentement
- Différences et discrimination
- Paris idiots & défis

"Estime de soi et des autres..."

LIVRES



Petit CAHIER d'exercice du lâcher - prise

Petit CAHIER d'exercice d'estime de soi

Public : professionnel.le.s ; 8 +

Cahier avec des exercice pour se sentir à l'aise et comprendre :

- L'estime de soi
- Le lâcher - prise

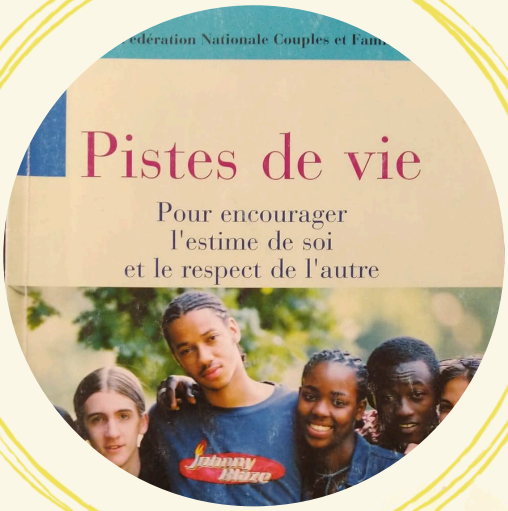


HABITER AUTREMENT LA PLANÈTE

Public : 11-15 ans

Livre-Jeux Nature et environnement, Citoyenneté et coopération, Solidarité Autour de ce triptyque, vous découvrirez dans cet ouvrage des activités ludiques permettant aux Ados de construire leur pensée et d'agir pour un monde meilleur.





PISTES DE VIE

Public : Intervenant

Livret de l'intervenant pour encourager l'estime de soi et le respect des autres. Apprendre à gérer ses émotions. Prendre sa place de sujet à part entière.



HABITER AUTREMENT LA PLANÈTE

Public : 15-25 ans

Livre jeux Environnement-Citoyenneté-Solidarité Parce qu'il n'y a pas d'âge pour apprendre, ce livre propose des activités ludiques et pédagogiques pour tous.

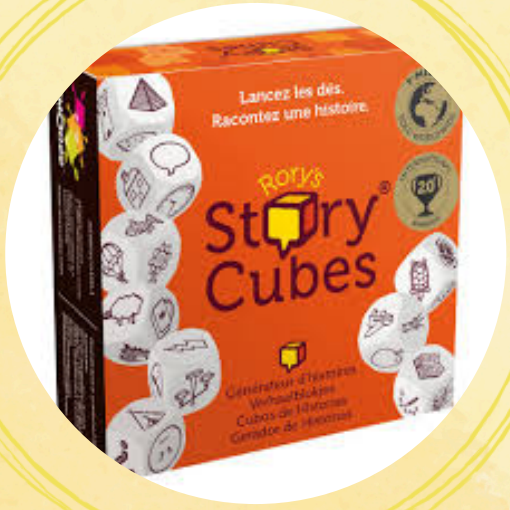
JEUX COOPERATIFS



TIREUR DE FICELLES

Public : 8+
Temps : 30'

Crayon coopératif, Un jeu dynamique et créatif d'interaction pour 2 à 10 personnes de tout âge.



STORY CUBE

Public : 6 +
Temps : 30' - ~

Jeux d'imagination et de création.



PHOTO-LANGAGE

Public : 5+
Temps : 30'

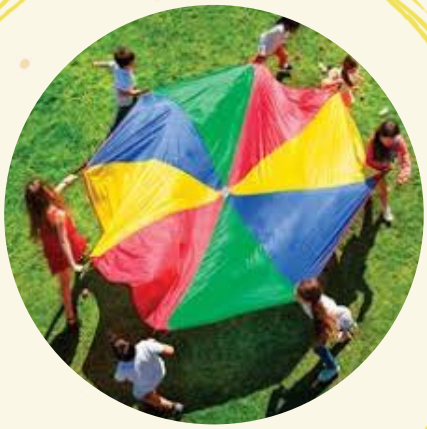
Permet de s'exprimer sur une photo choisie ainsi qu'un thème.



LABYRINTHE

Public : 5+
Temps : 30'

Même style que le crayon coopératif.



LE PARACHUTE

Public : 8+
Temps : 30'

Grande toile, ne pas faire tomber les balles !

"ALIMENTATION"



QUIZ'INN

OUTIL ADIJ 22 — DISPONIBLE À LA VENTE

Public : 14+
Temps : 2h

Cet outil, à destination des 14 ans et plus, permet d'aborder, grâce au jeu toutes les thématiques de l'alimentation, sécurité, aspects culturels, sciences et savoirs, équilibre nutritionnel, habitudes et comportements, goûts et saveurs...



FOURCHETTES ET BASKETS

Public :
Temps :

De nombreuses activités proposées dans l'outil, présentant des objectifs liés à ceux des programmes des collèges.





BONNE JOURNEE, BONNE SANTE

Public : 14+
Temps : 1h - 1h30

Cet outil, permet d'aborder grâce au jeu toutes les thématiques de l'alimentation. Sécurité, alimentation, aspects culturels, sciences et savoirs, équilibre nutritionnel, habitudes et comportements, goûts et saveurs...



LE KIT POPOTE

Public : 14 - 20 ans
Temps : 2h

Il permet de sensibiliser les plus de 10 ans aux notions de gaspillage alimentaire, d'inventivité culinaire et de saisonnalité, le jeu comprend, un jeu de société, un DVD, un livret transmédia et un livret pédagogique.

LEGUMADY

Public : 11 +
Temps : 1h30 - 2h

Faire découvrir ou redécouvrir les légumes à travers ses sens et son imaginaire. Eveiller la curiosité, les différentes textures, formes, saveurs. Provoquer le plaisir du goût et l'envie de cuisiner

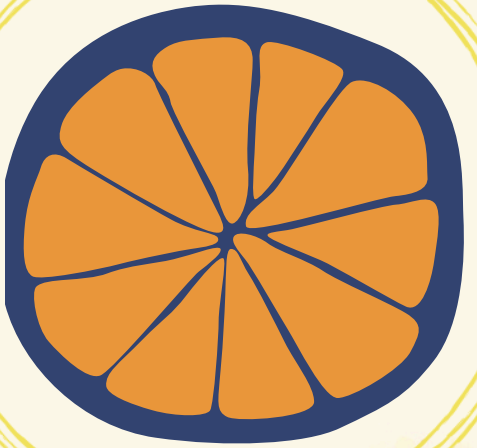


LES CLASSES DU GOUT

Public : 8+
Temps : 1h30 - 2h

Ce guide méthodologique présente le programme des classes du goût,constitué de 8 séances. Il est constitué d'un guide olfactif, de sachets tactiles. Améliorer la relation de l'enfant à lui même et autres, développer la capacité à goûter, à verbaliser les sensations.

.



UN FRUIT POUR LA RECRE

Public : 2+
Temps : 1h30 - 2h

16 fiches décrivant des fruits, vous permettant d'aborder ces produits sous tous les angles.



L'ECOLE DES CEREALES

Public : 8+
Temps : 1h

Donner du sens à l'alimentation: expliquer aux enfants toute la chaîne de transformation qui mène " du champ à la table ", donner du sens au territoire, faire découvrir les lieux de production, découvrir les différents métiers des filières alimentaires.

"ALIMENTATION"

EXPO

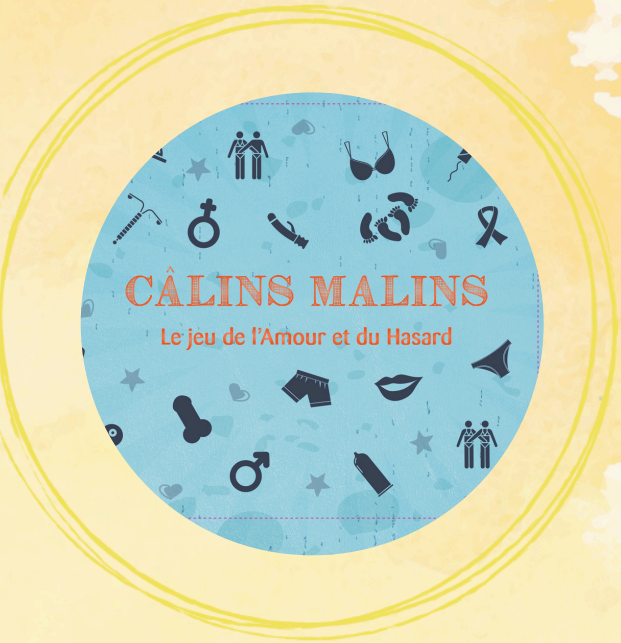


EXPO SUR L'ALIMENTATION

Une expo sur l'alimentation, les saisons et les légumes, ainsi que des astuces pour le bien manger.



"Vie affective et sexuelle"



CALINS-MALINS

OUTIL ADIJ 22

DISPONIBLE À LA VENTE

Public : 11+
Temps : 2h

Un outil pour échanger sur la vie affective et sexuelle. Libérer la parole, favoriser l'écoute et le dialogue, tout en faisant émerger les idées reçues et les aprioris.



ADO-SEXO

Public : 11 - 18 ans
Temps : 1h - 1h30

Cet outil présente des affirmations ou des situations (sous forme de cartes illustrées humoristiques sous-titrées par une légende) permettant au public de donner son avis et d'échanger.





SEXPLORATION

Public : 12 +
Temps : 1h - 2h

Sexploration est une collection de 5 jeux pour aborder la sexualité avec les jeunes de manière inclusive, décomplexée, ludique et positive.

- Vrai ou Faux : Les IST
- Le nuancier contraceptif
- Le jeu des privilèges
- Le jeu de rôle du consentement



Accesoires pour démonstration : clitoris et pénis



SéduQ

Public : 12 +
Temps : 30min - 2h

- SéduQ est un jeu éducatif pairagogique sur la vie affective et sexuelle. Ludique et engageant, il facilite la parole des ados autour du consentement, du plaisir et des violences.





La palette contraceptive

Public : 13 - 25 ans
Temps : 30""

Animation pour faire le point sur les connaissances des différents moyens de contraception, sur leurs modes d'utilisation et les avantages et inconvénients de chacune



Constellations

Public : 14 +
Temps : 1h - +

Discuter des contours de nos relations intimes, de polyamour, du quotidien, de drague, sans chercher à avoir LA bonne réponse ou à gagner, pour explorer la richesse des relations, qu'elles soient non-exclusives ou non !



Dessin "Choisir sa contraception"

Public : 12 +
Temps : 30' - 1h

Lot de dessin pour faire connaitre et échanger sur les différents modes de contraception.



SEXE + OU - LIBRE

Public : 16 - 25 ans
Temps : 1h -2h

Parcours pédagogique en 3 étape pour travailler sur la **sérophobie** auprès des jeunes

JEU DES DÉFINITION (orientation sexuelle)



Public : 13 - s
Temps : 30""

Ce jeu permet d'aborder avec tout type de public la question des préférences sexuelles en proposant aux joueur.euse.s de relier chaque terme à sa définition

COCKTAIL DE PLAISIR



Public : 13 - 25 ans
Temps : 30"

Ce jeu propose aux joueur .euse.s de reconstituer les différentes étapes d'un rapport sexuel à l'aide d'une série de cartes représentant différentes pratiques sexuelles.

"Vie affective et sexuelle"
LIVRES



CONNAIS TOI TOI-MÊME

Public : Professionnel.le.s ; 16 +

Ce livre aux illustrations aussi pédagogiques qu'esthétiques, mène à la connaissance de soi, à travers 10 auto-explorations.



SEXPERIENCE

Public : 11 + ; professionnel.le.s

Un livre incontournable pour tous les ados et les jeunes adultes. Sexpérience aborde tous les sujets de la sexualité des jeunes et de la relation à l'autre.





LE VIH, LE SIDA - pour comprendre

Public : Professionnel.le.s ; 8 +

Ce livret explique tout se qu'il y a à savoir sur le VIH et le SIDA à l 'écrit et en **BRAILLE.**



LA SEXUALITE (DVD)

Public : 11 +
Temps : 12" max.

Un DVD sur la sexualité qui aborde, par le biais de 4 épisodes distinct, les thématiques

- "Je me respecte et je respecte les autres "
- "Je suis libre et je me protège"
- "Je sais ce qui me fais plaisir et j'en parle "
- "Si je veux et avec qui je veux"



"Vie affective et sexuelle"
EXPO



LA NORME C'EST TOI

Pour parler de la vie affective et des sexualités



EXPO SUR L'INTIME

Pour parler des limites que chacun et chacune se donnent sur le sujet.



"CYBERWEB"



EXPERTIC

Public : 10 +
Temps : 45' - 1h

Reprend les codes de fonctionnement d'internet : sites, réseaux sociaux, jeux vidéo, email/tchat



LES KRIKS

Public : 12 - 17 ans
Temps : 1h - 2h

Outil d'intervention psychoéducatif visant différent publics.
Il favorise l'acquisition du savoir, savoir - faire et savoir - être de manière ludique.
Il permet :

- D'identifier des ressources d'aides disponible dans une communauté
- réaliser que les jeunes possèdent des forces, des compétences.
- La sensibilisation à l'utilisation de moyens concrets pour surmonter les difficultés.



@H...SOCIAL !

Public : 11 +
Temps : 1h30 - 2h

Prévention et usage des réseaux sociaux

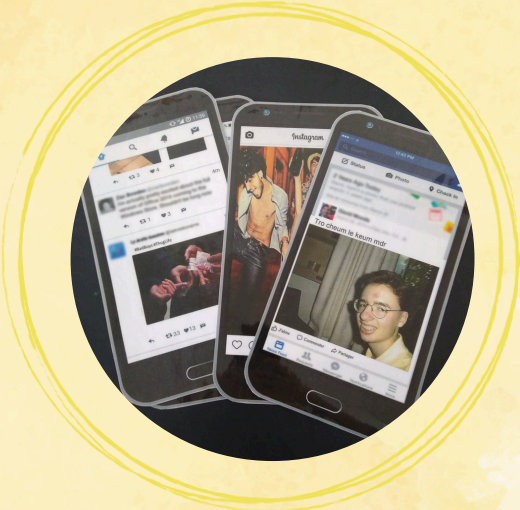


PHOTO LANGAGE NUMERIQUE

Public : 13 / 14 +
Temps : 30 '

Publication et partage sur les réseaux
Comprendre les risques sur les réseaux sociaux, adopter les bons gestes en situation de partage sur les réseaux.



Aïe Aïe IA

Public : 11+
Temps : 45min - 2h

Cet outil ludo-pédagogique plonge les participants dans une enquête immersive sur l'IA. Entre jeu de rôle, débats et investigations, chacun incarne un personnage dans un temps limité.

"CYBERWEB"
LIVRES



S'INFORMER, DECRYPTER, PARTICIPER

Public : Professionnel.le.s ; 13 +

Guide pour s'orienter dans le brouillard de l'information



REPERES

Public : Professionnel.le.s

Manuel pour la pratique de l'éducation aux droits de l'homme avec les jeunes

"PROJETS, Insertion sociale"

JEU M'ASSOCIE



Public : Bénévol.e.s ou professionnel.le.s en lien avec les associations loi 1901

- 14 / 15 +

Temps : 2h

Des racines au projet, projet.s associatif.s.

MILLE POSSIBLES

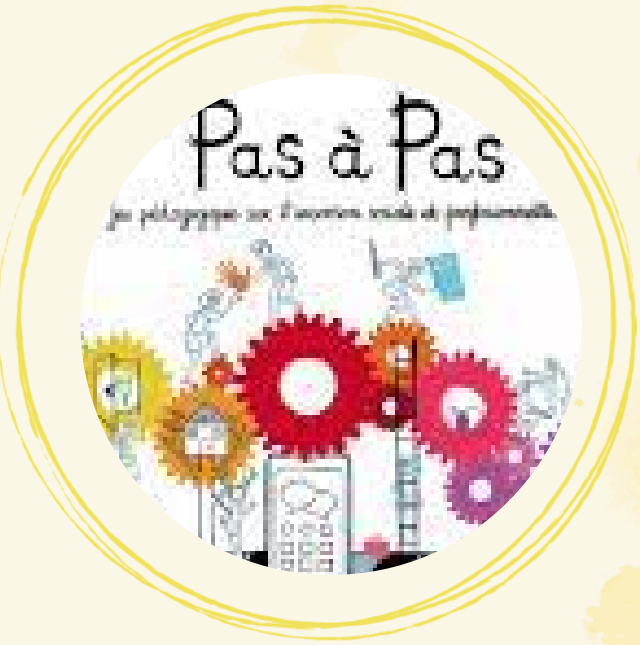


Public : 11 +

Temps : 2h

OUTIL ADIJ 22

Cet outil encourage les jeunes à prendre des initiatives, à créer une passerelle entre les générations et montrer aux jeunes qu'il est possible de bâtir ensemble. C'est un outil permet d'évoquer l'accès aux droits sous toutes ses formes.



PAS A PAS

Public : 12+
Temps : 1h30 - 2h

OUTIL CRIJ BZH

Jeu pédagogique sur l'insertion sociale et professionnelle.
Permet aux pro d'évoquer l'accès à l'autonomie à travers diverses situations de vie *(accès aux droits, logement, vie active, estime de soi, santé au travail, ...)*



BABY SITTER & CO

Public : 16+
Temps : 1h - 2h

OUTIL CRIJ BZH

Permet d'apprendre de manière ludique le métier de baby - sitter.





A L'ASSO !

Public : 15 +
Temps : 30' - ~

Un jeu collaboratif pour découvrir et / ou réviser vos connaissances sur le monde associatif.
Des questions sur plusieurs thématiques :

- Réglementation et projet asso
- Communication et manifestation
- Acteurs
- Finances
- Fonctionnement
- Vie associative

Mobilité



TIME TO MOVE

Public : 16 +
Temps : 30' - 1h

Jeu de cartes qui présente de manière ludique les nombreuses opportunités que l'Europe a à offrir et montre la diversité de ce continent.



QUIZ SAUTE - FRONTIERE

Public : 11 +
Temps : 30'

Petit quiz sur les expressions et leur vrais significations à travers le monde.



Conduites à risques

ALCOOL, CANNABIS & CONDUITE

Public : 11 +
Temps : 1h - 2h

2 supports d'aide à l'animation de débat sur les idées reçues, les comportements et les solutions.

- CD : vidéos, animations, activités interactives, photos, visuels.
- DVD : Vidéos et animation si vous ne disposez pas d'un ordinateur lors du débat

ADDICTOSPHERE



Public : 11 +
Temps : 1h - ∞

Informez et trouvez des solutions concrètes contre les addictions.
Un outil qui s'adapte à toutes les situations et toutes les tranches d'âges.

FAUSSES CROYANCES (ALCOOL)



Public : 13 - 25 ans
Temps : 30' - 1h

Ce jeu de questions - réponses permet au participant.e.s de tester la validité de ses connaissances sur l'alcool et les comportements à risques lié à celui ci.



Matériel

Vidéo



Kit de tournage



- Appareil photo, canon EOS 1300D
- Carte mémoire SDHC, Platinium II 16GO



- Micro, Rode VideoMic Budle
- Enregistreur portable avec mini carte SD
- Casque sony stéréo
- Bonnette anti-vent
- Cable extensif



- Trépied vidéo
- Sacoche appareil photo
- Clap noir
- Mode d'emplois du Kit

