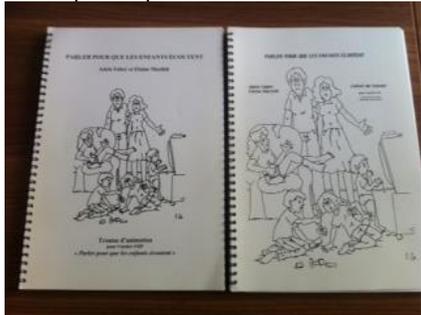


Type d'outil/Auteur	Titre	Thème traité	Utilisation possible	Divers
Jeu de plateau	Class'Parents 	Lien familles-école	Animation d'un espace parents	Class'Parents est un support ludique de médiation qui favorise le dialogue et l'échange sur la place du parent dans l'institution scolaire et sur son rôle éducatif auprès de ses enfants. Cet outil a pour objectif de mieux accompagner l'enfant à l'école et de favoriser les relations des parents avec l'école.
Jeu de cartes	La communication en famille 	Famille	Animation de groupes de parents	Jeu de carte pour réfléchir à la communication dans la famille et la vivre dans le groupe, à partir d'expressions que l'on entend souvent dans les familles.

Type d'outil/Auteur	Titre	Thème traité	Utilisation possible	Divers
Jeu de rôle Centre Socio-Culturel du Fossé des Treize	Jeu de cette famille 	Famille	Animation de groupes de parents	Les parents interprètent, à la manière d'un jeu de rôles, les 6 personnages d'une famille dans les situations proposées.
Jeu de société	Parents en jeu 	Parentalité	Animation de groupes de parents	Ce jeu a été conçu pour favoriser le débat et la confrontation des points de vue sur le thème de la parentalité. Une cassette vidéo est incluse, montrant le cheminement des parents qui ont participé à l'élaboration du jeu.
Kit d'animation L'atelier des parents	Parler pour que les enfants écoutent 	Parentalité		Atelier d'entraînement aux habiletés parentales. Composé de : - la trousse d'animation (sous forme de cahier) - du cahier de travail

Type d'outil/Auteur	Titre	Thème traité	Utilisation possible	Divers
Outil parentalité Créée par un LAPE	Boîte cadeau 	Parentalité	Animation de groupes de parents	Questions relatives à la thématique des cadeaux à piocher dans la boîte
Outil pédagogique Fédération des Initiatives Locales pour l'Enfance (FILE) - Bruxelles	Félix, Zoé, Boris et les vôtres 	Parentalité- Education	Animation de groupes de parents	S'adresse à des institutions ou associations travaillant avec des parents, ainsi qu'à des organismes souhaitant organiser des rencontres avec des parents. Objectif : susciter la réflexion sur les démarches éducatives et la pratique personnelle de chacun des participants.
Photographies	Photolangage Santé	Famille	Animation de groupes de parents	Le principe général est de permettre l'expression sur un thème à partir d'un support photographique. Un guide explicatif est inclus.

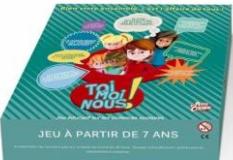
Type d'outil/Auteur	Titre	Thème traité	Utilisation possible	Divers
				
<p>Photographies Service petite enfance de la Ville d'Illkirch-Graffenstaden</p>	<p>Photolangage : Tendresse paternelle</p>	<p>Paternité</p>	<p>Animation de groupes de parents</p>	<p>41 photos illustrant des situations de tendresse paternelle et guide méthodologique</p> <p>Objectifs généraux :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- offrir un support visuel pour faire émerger une réflexion personnelle sur des sujets relatifs à la place du père, à la relation père-enfants</li> <li>- favoriser l'échange et la réflexion sur des questions liées à la relation père/enfant</li> </ul>

Type d'outil/Auteur	Titre	Thème traité	Utilisation possible	Divers
Outil pédagogique L'Autrement dit	La Roue des Emotions (version adulte) 	Emotions	Jeunes et adultes	Outil pour aider les plus jeunes et les adultes à prendre conscience de leurs émotions, et surtout, en identifiant le besoin qui s'exprime à travers l'émotion. Roue illustrée de 30cm de diamètre de 3 disques pouvant bouger de manière autonome.
Outil pédagogique L'Autrement dit	La Roue des Emotions (version illustrée) 	Emotions	Enfants	Cette Roue est illustrée, elle mesure 22cm pour tenir dans des petites mains d'enfants. Elle est également utilisée avec des personnes qui préfèrent ne pas être confrontées à trop de vocabulaire, ou des personnes qui ne savent pas lire.
Jeu de plateau Association Charles Péguy « A l'Ecoute » - Editions Valoremis	DUOLOGUE 	Vie de couple	Groupe d'adultes	Destiné à des adultes de 18 ans et plus, venus en couple ou seuls, il se veut être une aide à la discussion sur le sujet de la vie de couple. DUOLOGUE comporte 210 questions ouvertes, chacune donnant aux participants l'occasion de s'exprimer, de réfléchir, de rêver aussi sur différents sujets. Contenu : Plateau, 1 roue + 1 flèche, 120 cartes questions Participants : de 2 à 10

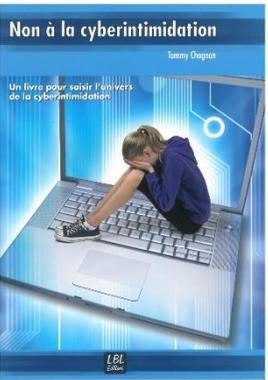
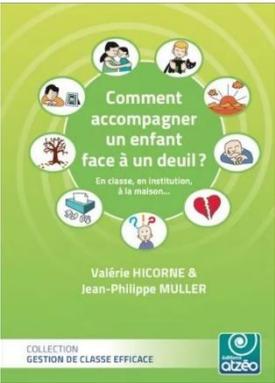
Type d'outil/Auteur	Titre	Thème traité	Utilisation possible	Divers
<p>Jeu de plateau Editions Valoremis</p>	<p>SOCIAB QUIZZ 2ème édition</p> 	<p>Relations sociales</p>	<p>Enfants et adolescents qui présentent des difficultés dans le domaine des relations sociales</p>	<p>Outil destinée aux groupes d'entraînement d'habiletés sociales. Il s'adresse aux professionnels médicaux ou paramédicaux intervenant auprès d'une population infanto-juvénile (7 à 17 ans). Ce jeu cible les enfants et adolescents présentant des difficultés dans le domaine des relations sociales : anxiété, difficultés d'affirmation de soi, Trouble du Spectre de l'Autisme sans retard (syndrome d'Asperger, autisme de haut niveau), etc.... Contenu : 1 plateau et 388 cartes dont 100 cartes spécifiques aux 7-10 ans</p>
<p>Jeu de plateau Editions Valoremis Conçu avec la FNEPE (Fédération Nationale des Écoles des parents et des éducateurs)</p>	<p>L'ÉDUC'ÉCRANS</p> 	<p>Ecrans</p>	<p>Animation de groupes de parents</p>	<p>Support ludique de médiation qui favorise l'émergence de propositions éducatives adaptées à chacun tout en interpellant les parents sur leurs expériences passées et à venir. A partir de 4 joueurs.</p>

Type d'outil/Auteur	Titre	Thème traité	Utilisation possible	Divers
Jeu de cartes OPPELIA / IPT	Paroles de parents : 0-3 ans 	Parents	Animation de groupes de parents	Ces jeux de cartes permettent aux parents d'échanger sur leurs expériences en s'appuyant sur des situations de la vie quotidienne. Ils leur permettent aussi d'identifier des ressources.
Jeu de cartes OPPELIA / IPT	Paroles de parents : 3-11 ans 	Parents	Animation de groupes de parents	Ces jeux de cartes permettent aux parents d'échanger sur leurs expériences en s'appuyant sur des situations de la vie quotidienne. Ils leur permettent aussi d'identifier des ressources.
Jeu de cartes OPPELIA / IPT	Paroles de parents : 12-18 ans 	Parents	Animation de groupes de parents	Ces jeux de cartes permettent aux parents d'échanger sur leurs expériences en s'appuyant sur des situations de la vie quotidienne. Ils leur permettent aussi d'identifier des ressources.

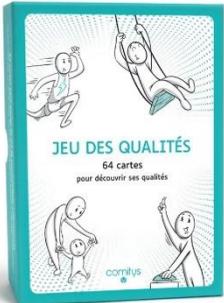
Type d'outil/Auteur	Titre	Thème traité	Utilisation possible	Divers
Jeu de plateau géant Editions Valoremis	Le jeu géant 	Relations Filles/Garçons	Jeunes dès 12 ans	Avec son plateau géant permettant de rassembler plus de 30 participants, en petits groupes ou en plénière, il est un outil facile d'utilisation en milieu scolaire, périscolaire ou extra-scolaire dans le cadre d'un travail visant à favoriser l'expression et l'analyse des stéréotypes et des attitudes discriminantes.
Jeu de société Edité par Bioviva	Climat Tic-Tac 	Ecologie	Pour tous A partir de 10 ans	Jeu familial dans lequel les joueurs s'allient afin de lutter contre le changement climatique. Ils tentent, tous ensemble, de faire les bons choix pour protéger les hommes et la planète et diminuer les émissions de CO2.
Kit pédagogique INPES	Kit pédagogique Grossesse et accueil de l'enfant 	Grossesse	Accompagner les futurs parents	L'objectif de cette démarche est d'accompagner les futurs parents dans les choix qu'ils vont devoir faire pendant la grossesse et les premiers mois de vie de l'enfant et de les soutenir dans leur accession à la parentalité.

Type d'outil/Auteur	Titre	Thème traité	Utilisation possible	Divers
Jeu de plateau géant Centre culturel et familial Echanges	Parcours en famille 	Relations familiales	Animation de groupes de parents	Un outil ludique pour aborder les questions et les règles du quotidien au sein de la famille, les relations intra familiales et intergénérationnelles.
Jeu de plateau Editions Valoremis	Toi, moi, nous ! 	Violences scolaires	Jeunes à partir de 7 ans	Le TOIMOINOUS est un kit éducatif à destination des 7-11 ans qui ont à vivre ou à observer des situations de violence à l'école, bien souvent implicites voire ignorées par le monde des adultes.
Jeu de plateau Editions Valoremis	ESTIMO 	Compétences psychosociales	Jeunes à partir de 7 ans	Estimo est un kit éducatif qui contribue à accompagner le développement des compétences psychosociales des enfants. La démarche ? Susciter l'envie d'interagir avec les autres ! Comment ? En développant collectivement une prise de conscience des capacités de GRANDIR qu'offrent les 5 sens à l'âge du discernement et de la construction de l'esprit critique !

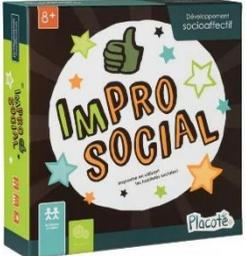
Type d'outil/Auteur	Titre	Thème traité	Utilisation possible	Divers
Jeu de photos Comité départemental d'éducation pour la santé de Haute Garonne	Parlondado 	Parents d'ados	Animation de groupes de parents d'ados	"Parlondado" est un jeu de photos dont l'utilisation ressemble à celle du photolangage. Destiné à des éducateurs, animateurs ou à tout professionnel de la parentalité, il permet à des parents de s'exprimer sur leur relation avec leurs adolescents et des difficultés qu'ils peuvent rencontrer à les éduquer. Groupe de 12 à 16 personnes conseillé. Cet outil est composé de 3 affiches format A4, de 68 photos et d'une notice d'explication.
Photolangage Université de Mons	Les besoins psychosociaux de l'enfant entre 3 et 6 ans  Photolangage : les besoins psychosociaux de l'enfant entre 3 et 6 ans 	Petite enfance	Animation de groupes de parents	Cet outil permet de stimuler la parole expressive des parents, en particulier dans le cadre d'une approche en groupe visant le soutien à la parentalité. Le photolangage peut être utilisé également avec des enfants, en interaction avec son parent ou avec des professionnels de l'action socio-éducative. Les images mettent en scène Polo le lapin. Ce personnage, investi affectivement, favorise l'expression de l'enfant. Contient 1 guide pédagogique, 1 référentiel d'éducation familiale et 36 dessins.

Type d'outil/Auteur	Titre	Thème traité	Utilisation possible	Divers
Livre Éditions La Boîte À Livres  <b>NOUVEAU</b>	Non à la cyberintimidation  	Cyberharcèlement	Jeunes de 12 à 16 ans	<p>Non à la cyberintimidation s'adresse aux enseignants, aux intervenants et à tous ceux qui sont préoccupés par le phénomène de la cyberintimidation chez les jeunes. Qu'elle soit faite à travers l'utilisation du téléphone cellulaire ou du Web, la cyberintimidation a des répercussions dévastatrices dans notre société.</p> <p>Le livre propose des activités conçues à partir de sources puisées sur le terrain. Il offre des solutions concrètes pour intervenir immédiatement auprès des jeunes qui sont aux prises avec un cyberprédateur.</p>
Livre Éditions Atzéo  <b>NOUVEAU</b>	Comment accompagner un enfant face à un deuil  	Deuil de l'enfant	Jeunes	<p>En plus de la tristesse et/ou du choc lors de la rencontre d'un décès, nous nous sentons souvent démunis pour en parler avec les enfants. Cet ouvrage propose aux adultes un ensemble d'informations pour mieux comprendre les mécanismes de deuil ainsi qu'un ensemble d'outils pédagogiques à mettre en place avec des enfants : cercles de paroles, mandalas, exploitation d'albums...</p> <p>Vous trouvez également un recueil d'une soixantaine d'albums « jeunesse » et ouvrages à propos de la mort.</p> <p>Chaque album bénéficie d'une fiche d'analyse pour choisir de façon adéquate le récit en fonction de plusieurs aspects.</p>

Type d'outil/Auteur	Titre	Thème traité	Utilisation possible	Divers
Livre Chenelière Éducation  <b>NOUVEAU</b>	Clés pédagogiques : troubles du comportement  	Troubles du comportement	Tous	Des conseils et des techniques pratiques pour comprendre et gérer trois troubles courants du comportement. Il est axé sur trois troubles particuliers, à savoir : <ul style="list-style-type: none"> <li>• le trouble du déficit de l'attention avec ou sans hyperactivité (TDA/H) ;</li> <li>• le trouble oppositionnel avec provocation (TOP) ;</li> <li>• le trouble des conduites (TC).</li> </ul>
Jeu de cartes Le Bon Copain  <b>NOUVEAU</b>	Le Bon Copain - jeu des compétences sociales  	Compétences sociales	Enfants entre 8 à 12 ans	Le Bon Copain est un jeu simple à vocation éducative: son but est d'apprendre aux enfants à développer un meilleur comportement social. Il se compose de 9 familles de 4 cartes chacune. Chaque famille aborde des thèmes importants qui sont aussi traités durant les sessions de formation de compétences sociales.

Type d'outil/Auteur	Titre	Thème traité	Utilisation possible	Divers
Livre et jeu de cartes Le Bon Copain  <b>NOUVEAU</b>	Les enfants et leurs compétences sociales (livre + jeu de cartes)  	Compétences sociales	Jeunes	Comment vos enfants apprennent-ils à bien s'entendre avec leurs camarades tout en n'ayant pas peur de se défendre ou de prendre la défense des autres ? Ce livre leur indique comment y parvenir. Les différents chapitres du livre correspondent aux thèmes des cartes du jeu, avec informations à l'appui pour chaque situation et conseils aux parents pour faire de leurs enfants de vrais Bons Copains!
Jeu de cartes Comitys  <b>NOUVEAU</b>	Jeu des qualités  	Compétences psychosociales	Adapté aux enfants dès 6 ans, aux adolescents et aux adultes	Le Jeu des qualités de Comitys est un outil pédagogique innovant au service des compétences psychosociales, comprenant 64 cartes et une Notice avec 10 règles de jeu. Les cartes qualités sont conçues pour : <ul style="list-style-type: none"> <li>• enrichir son lexique des qualités humaines;</li> <li>• apprendre à se connaître pour mieux s'aimer;</li> <li>• identifier ses compétences personnelles et professionnelles;</li> <li>• construire la cohésion d'un groupe tout en s'amusant.</li> </ul>

Type d'outil/Auteur	Titre	Thème traité	Utilisation possible	Divers
Jeu de cartes Comitys <b>NOUVEAU</b>	Jeu des émotions 	Alphabétisation émotionnelle	Adapté aux enfants dès 4 ans, aux adolescents et aux adultes	Le Jeu des émotions est un jeu de 64 cartes d'alphabétisation émotionnelle. C'est un outil pédagogique inspiré de la Communication Non-Violente (CNV) de Marshall Rosenberg pour : <ul style="list-style-type: none"> <li>• identifier les émotions ressenties;</li> <li>• étoffer le champ lexical des émotions et les sentiments;</li> <li>• entrer dans la démarche de la CNV;</li> <li>• déployer ses compétences psychosociales;</li> <li>• développer son intelligence émotionnelle pour entrer en relation.</li> </ul>
Jeu de cartes Comitys <b>NOUVEAU</b>	Jeu des besoins 	Alphabétisation émotionnelle	Adapté aux enfants dès 6 ans, aux adolescents et aux adultes	Le Jeu des besoins est un jeu de 64 cartes d'alphabétisation émotionnelle. C'est un outil pédagogique inspiré de la Communication Non-Violente (CNV) pour : <ul style="list-style-type: none"> <li>• identifier et accueillir ses besoins;</li> <li>• étoffer son registre lexical sur les besoins humains profonds;</li> <li>• entrer dans la démarche de la CNV;</li> <li>• déployer ses compétences psychosociales;</li> <li>• inspirer ses décisions.</li> </ul>

Type d'outil/Auteur	Titre	Thème traité	Utilisation possible	Divers
Jeu Placote <b>NOUVEAU</b>	Au lit ouistitis ! 	Relation parent-enfant	Enfants de 3 à 7 ans	Au lit ouistitis! est conçu pour favoriser une relation parent-enfant positive à travers des expériences amusantes et tout en douceur. Il permet aux enfants de 3 à 7 ans de passer un moment privilégié avec un de leur parent en réalisant différents gestes d'attention et d'affection qui peuvent être intégrés au quotidien et à la routine du dodo.
Jeu Éditions Passe Temps <b>NOUVEAU</b>	Improsocial 	Habilités sociales	Jeunes de 8 à 14 ans	ImProsocial est conçu pour aider les jeunes de 8 à 14 ans à réfléchir aux différents comportements qu'ils peuvent adopter dans des situations qui mettent leurs habiletés sociales au défi. La roulette qui les invite à faire une improvisation de manière émotive, neutre, enfantine ou prosociale les aide à pousser leur réflexion.

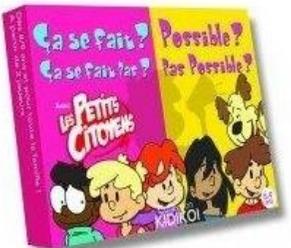
Type d'outil/Auteur	Titre	Thème traité	Utilisation possible	Divers
Jeu Éditions Passe Temps  <b>NOUVEAU</b>	#DISTAVIE  	Habiletés sociales	Adolescents	#Distavie permet aux adolescents de s'exprimer sur des sujets variés qui les concernent. Le jeu les amène ainsi à développer des habiletés sociales.
Jeu de mémoire Topla  <b>NOUVEAU</b>	Mémo de l'Égalité – Emotions  	Les émotions	À partir de 4 ans	Dans ce jeu de mémoire, les enfants doivent retrouver les 25 paires d'émotions fille-garçon. Un mémo pour reconnaître et comprendre ses émotions dès le plus jeune âge.

Type d'outil/Auteur	Titre	Thème traité	Utilisation possible	Divers
Jeu de 7 familles Topla <b>NOUVEAU</b>	7 familles inspirantes – grandes femmes  	Les femmes célèbres	À partir de 5 ans	Quelles femmes ont inspiré l'histoire ? Un jeu de 7 familles pour se familiariser avec des personnages remarquables comme Simone Veil ou encore Malala Yousafzai. Vous découvrirez l'histoire de 42 entrepreneuses, peintres, sportives, artistes, aventurières, écrivaines, engagées et scientifiques !
Jeu de plateau Topla <b>NOUVEAU</b>	No Taboo !  	La sexualité	À partir de 14 ans	No Taboo est un jeu de plateau où on s'amuse à faire deviner des mots, sans pouvoir en dire certains. Ce jeu permet de mettre des mots sur des concepts parfois inconnus ou méconnus autour de la sexualité.

Type d'outil/Auteur	Titre	Thème traité	Utilisation possible	Divers
Jeu de rôle Topla <b>NOUVEAU</b>	CAN YOU – Le Jeu des privilèges 	Privilèges et discriminations	À partir de 12 ans	Un jeu de rôle où chacun incarne un personnage avec sa propre histoire. Le jeu Can You vous aidera à comprendre qu'est-ce qu'un privilège et qu'est-ce qu'une discrimination. Comprendre les autres, se mettre à leur place, projeter une réalité qu'on n'a jamais imaginée dans des situations précises... c'est un des objectifs de Can You.
Jeu de rôle Topla <b>NOUVEAU</b>	OK NOT OK – Le jeu de rôle du consentement 	Le consentement	À partir de 12 ans	Un jeu pour comprendre ce qu'est le consentement et les différentes manières de dire « oui ». Dans ce jeu, les mots ont un sens, mais on se questionne aussi sur les gestes, les expressions, le langage non verbal. Le jeu Ok not Ok permet de réfléchir à ses comportements et ceux de notre entourage. Il permet une vision globale de la notion de consentement.

Type d'outil/Auteur	Titre	Thème traité	Utilisation possible	Divers
<p>Jeu de cartes</p> <p>Topla</p> <p><b>NOUVEAU</b></p>	<p>Tu la connais ?</p> 	<p>Les femmes célèbres</p>	<p>À partir de 8 ans</p>	<p>Un jeu avec des femmes qui ont fait bouger la France. Une nouvelle version retravaillée du jeu 'Bluff à la française', encore plus passionnant pour tous les âges, qui nous plonge dans l'Histoire de France, de l'Antiquité à nos jours, à travers les portraits de femmes sportives, écrivaines, aventurières, scientifiques, astronautes, réalisatrices, artistes, reines de France et bien d'autres.</p>
<p>Jeu de cartes</p> <p>Valorémis / Association « Les Petits Citoyens »</p> <p><b>NOUVEAU</b></p>	<p>KIDIKOI : "Les droits de l'enfant, c'est quoi ?"</p> 	<p>Les droits de l'enfant</p>	<p>Dès 7 ans</p>	<p>Le jeu de cartes KIDIKOI : "Les droits de l'enfant, c'est quoi ?" permet d'aborder les droits des enfants (droits à la paix, à la protection, à la liberté, à l'égalité...). Ce support éducatif construit sous forme de questions ludiques favorise la discussion de la Convention Internationales des Droits de l'Enfant. De 2 à 8 joueurs</p>

Type d'outil/Auteur	Titre	Thème traité	Utilisation possible	Divers
<p>Jeu de cartes</p> <p>Valorémis / Association « Les Petits Citoyens »</p> <p><b>NOUVEAU</b></p>	<p>KIDIKOI : "On devrait ? On devrait Pas" "Pareil ? Pas Pareil ?"</p> 	<p>Expression</p>	<p>Dès 7 ans</p>	<p>Le jeu de cartes KIDIKOI : "On devrait ? On devrait pas ? Pareil ? Pas pareil ?" permet de développer le goût du débat et l'expression des opinions sur les choses de la vie. Ce support éducatif ludique favorise l'échange et le partage entre petits et grands. De 2 à 8 joueurs</p>
<p>Jeu de cartes</p> <p>Valorémis / Association « Les Petits Citoyens »</p> <p><b>NOUVEAU</b></p>	<p>KIDIKOI : "Juste ? Pas juste ?" "D'accord ? Pas d'accord ?"</p> 	<p>Discernement et expression de l'enfant</p>	<p>Dès 8 ans</p>	<p>Le jeu de cartes KIDIKOI : "Juste ? Pas juste ? D'accord ? Pas d'accord ?" développe le discernement de l'enfant, et l'aide à réfléchir à ses propres convictions et croyances. Ce support ludique favorise le dialogue et les échanges entre copains pour mieux se connaître et mieux exprimer ses idées. De 2 à 8 joueurs</p>

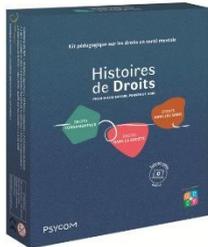
Type d'outil/Auteur	Titre	Thème traité	Utilisation possible	Divers
<p>Jeu de cartes</p> <p>Valorémis / Association « Les Petits Citoyens »</p> <p><b>NOUVEAU</b></p>	<p>KIDIKOI : "Ca se fait ? Ca se fait pas ?" "Possible ? Pas Possible ?"</p> 	<p>Discernement et esprit critique de l'enfant</p>	<p>Dès 8 ans</p>	<p>Le jeu de cartes KIDIKOI : "Ça se fait ? Ça se fait pas ? Possible ? Pas Possible ?" développe le discernement de l'enfant et l'aide à développer son esprit critique. De 2 à 8 joueurs</p>
<p>Jeu de cartes</p> <p>Valorémis</p> <p><b>NOUVEAU</b></p>	<p>La liberté d'expression : Parlons-en pour la (faire) vivre</p> 	<p>Liberté d'expression</p>	<p>Dès 14 ans</p>	<p>Conçus pour le public des collégiens et lycéens, il permet aux jeunes participants d'éprouver et de vivre l'expérience de la liberté d'expression. Esprit critique, discernement, témoignages, partages, etc. sont notamment les maîtres-mots. Cet outil ludique invite à développer échanges et partages d'expérience entre pairs. Il permet des débats poussés, et la capacité à imaginer collectivement de nouveaux questionnements à l'issue des temps d'échanges - questionnements adressés à eux-mêmes ou à d'autres futurs participants. À partir de 2 joueurs</p>

Type d'outil/Auteur	Titre	Thème traité	Utilisation possible	Divers
Jeu de cartes Valorémis <b>NOUVEAU</b>	Jeux de cartes "Questionnons Autrement" 11 titres : <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'école &amp; Moi - Questions d'envie(s) ?</li> <li>• Ici &amp; Ailleurs - Questions de distance(s) ?</li> <li>• Le Cyberharcèlement &amp; Moi - Questions de laisser-faire ?</li> <li>• Moi &amp; L'Empathie - Questions de perception(s) ?</li> <li>• Laïcité pour tous - Questions de vivre ensemble ?</li> <li>• Filles &amp; Garçons - Questions de respect ?</li> <li>• Internet &amp; Moi - Questions d'usage(s) ?</li> <li>• La Société &amp; Moi - Questions d'engagement(s) ?</li> <li>• Moi &amp; Le Recrutement - Questions de préparation(s) ?</li> <li>• Moi &amp; L'Apprentissage - Questions d'(auto) censure ?</li> <li>• Cannabis &amp; Risques - Questions de conscience ?</li> </ul> 		De 10 à plus de 14 ans	Supports de cartes-questions au service des débats éducatifs et citoyens dans le cadre d'ateliers (petits et grands groupes). De 2 à 8 joueurs

Type d'outil/Auteur	Titre	Thème traité	Utilisation possible	Divers
<p>Jeu de plateau</p> <p>Valorémis / Association « Les Petits Citoyens »</p> <p><b>NOUVEAU</b></p>	<p>"Kikagi ?" Spécial Education aux médias</p> 	<p>Education aux médias</p>	<p>Dès 7 ans</p>	<p>Ce jeu de plateau vise à éduquer les enfants sur les médias afin qu'ils deviennent des cybercitoyens éclairés et responsables. Les joueurs répondent à des questions à chaque case pour améliorer leur capacité à discerner les informations et sources auxquelles ils ont accès tous les jours. De 2 à 6 joueurs (peut se jouer en équipes)</p>
<p>Jeu de plateau</p> <p>Fédération Familles Rurales</p> <p><b>NOUVEAU</b></p>	<p>BUDGETISSIMO</p> 	<p>Gestion du budget familial</p>	<p>Dès 10 ans</p>	<p>Budgetissimo est un jeu, support d'animation pour des actions de prévention dans le cadre de la gestion du budget familial. Cet outil ludique est idéal pour apprendre à mieux gérer vos finances. Apprenez les astuces et techniques pour mieux gérer votre argent tout en vous amusant. De 2 à 12 joueurs</p>

Type d'outil/Auteur	Titre	Thème traité	Utilisation possible	Divers
<p>Jeu de plateau</p> <p>Valorémis / CMPA de Neufmoutiers en Brie</p> <p><b>NOUVEAU</b></p>	<p>HYGIENE ET COMPAGNIE</p> 	Hygiène	Dès 10 ans	Hygiène & Compagnie est un jeu de plateau ludique et pédagogique pour sensibiliser aux bonnes pratiques d'hygiène. Un outil idéal pour les professionnels de la santé et de la petite enfance. 5 joueurs maximum
<p>Jeu</p> <p>Valorémis / CLP</p> <p><b>NOUVEAU</b></p>	<p>DISTINCT'GO</p> 	Représentations et préjugés	Dès 12 ans	<p>DISTINCT'GO ! permet aux jeunes d'aborder les questions de société qui les interrogent particulièrement : la laïcité, la parole et la place des jeunes dans la société, l'école, les valeurs, les appartenances, les amis...</p> <p>Outil de "détricotage" des représentations et des préjugés, le jeu invite chaque joueur à interroger son rapport à l'autre, à la fois identique et différent, sur ses tendances à s'enfermer soi-même dans un groupe d'appartenance réel ou supposé. De 4 à 10 joueurs</p>

Type d'outil/Auteur	Titre	Thème traité	Utilisation possible	Divers
Jeu de plateau Valorémis <b>NOUVEAU</b>	8ème Dimension 	Représentations des adolescents	Dès 12 ans	La 8ème Dimension est un outil ludique à l'usage des professionnels de l'adolescence : soignants, pédagogues ou animateurs. Il cherche à favoriser les représentations des adolescents en suscitant réflexions et jugements en cette période primordiale en termes de construction identitaire et sociale. Accessible dès 12/13 ans, il a été réalisé notamment en direction des collégiens présentant des troubles repérés par l'institution scolaire : comportement, échec scolaire et menace de décrochage, signes de souffrance psychique (état dépressif, tentative de suicide, trouble des conduites alimentaires, etc.). Jusqu'à 6 joueurs
Jeu de plateau Valorémis / CMPA de Neufmoutiers en Brie <b>NOUVEAU</b>	SANTE'TOUR 	Santé des adolescents et des jeunes	A destination des adolescents et des jeunes. Dès 12 ans	SANTE'TOUR est un outil pédagogique et éducatif se présentant sous la forme d'un jeu de plateau permettant à deux animateurs de favoriser la discussion, l'échange et la transmission de connaissances sur le thème de la santé des adolescents et des jeunes. De 4 à 16 joueurs en équipe de 2 Ce jeu est composé de 320 cartes questions (Bla/Bla et Vrai/Faux) qui traitent des thématiques suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'équilibre alimentaire</li> <li>• La vie des médicaments</li> <li>• La prévention au quotidien</li> <li>• La découverte de la sexualité</li> </ul>

Type d'outil/Auteur	Titre	Thème traité	Utilisation possible	Divers
Livre Valorémis <b>NOUVEAU</b>	"Je suis Violet ? Et alors ?" 	La stigmatisation	Dès 14 ans	Évocations croisées sur la stigmatisation ordinaire. Un livret composé d'histoires courtes suivies de 57 propositions de débats pour dynamiser la réflexion collective.
Kit Valoremis et le Psycom <b>NOUVEAU</b>	Histoires de Droits 	Les droits en psychiatrie	Dès 18 ans	<p>Le Psycom a développé le kit pédagogique « Histoires de Droits » pour ouvrir le dialogue sur les droits en psychiatrie.</p> <p>Il s'articule autour de trois dimensions : Les droits fondamentaux ; Les droits dans la société ; Les droits dans les soins</p> <p>Pour chaque dimension, 6 fiches thématiques proposent des récits de situations concrètes, des questions, des éléments de réponse et des éclairages juridiques pour mieux comprendre, penser ou agir.</p> <p>Au total, 18 fiches-questions thématiques, proposant 54 récits et 108 questions. Maximum 8 joueurs</p>

Type d'outil/Auteur	Titre	Thème traité	Utilisation possible	Divers
Kit Valoremis <b>NOUVEAU</b>	PREV'RISK – Pour que la parole tourne... 	Prévention des risques professionnels	Dès 18 ans	Kit de sensibilisation des salariés à la prévention des risques professionnels Maximum 8 joueurs

**Supports d'animation empruntables au Centre de ressources de l'Udaf Bas-Rhin  
Réseau des parents du Bas-Rhin [www.reseaudesparents67.fr](http://www.reseaudesparents67.fr) – Juin 2023**