

CATALOGUE D'OUTILS PEDAGOGIQUES

Mis à jour en septembre 2022

Le pôle de documentation de l'association CHAAFIP (Conseils sur les Habitudes Alimentaires et les Addictions Formation-Information-Prévention) est ouvert à tous sur rendez-vous, accueil individualisé et collectif. Des découvertes d'outils pédagogiques sont organisées afin de présenter les outils permettant de comprendre et de prévenir les risques et conséquences de la consommation d'alcool, de tabac, de cannabis... et des comportements addictifs liés aux jeux d'argent et de hasard...

Contact :

Association CHAAFIP
57 avenue Désandrouin
Bâtiment Désandrouin
59300 VALENCIENNES

Référent : Marine DEOROCKI
chaafip@gmail.com
09.82.53.20.51

www.chaafip.asso-web.com

Retrouvez-nous sur "Chaafig"

Les emprunts sont gratuits et pour une durée d'un mois renouvelable une fois. Un chèque de caution vous sera demandé et restitué lors du retour du/des outil(s).

INDEX THEMATIQUE

ADDICTIONS GENERALES

- ADDI ADO – *Photos/mots expression*
- ALCOOL, TABAC, CONDUITES ADDICTIVES : SAYNETES DE PREVENTION – *Court métrage, fiction*
- 100 ISSUES – *Kit d'animation*
- COMPOSE TON COCKTAIL DE FETE – *Kit d'animation*
- CONDUITES A RISQUE A L'ADOLESCENCE : ACTE DE PASSAGE – *Documentaire, témoignage*
- DROQUESTORY – *Kit d'animation*
- FEELINGS ADDICTIONS – *Jeu de plateau ludopédagogique*
- HISTOIRE DE DIRE – *Photos/mots expression*
- JEUNES, PRISES DE RISQUES ET CONDUITES ADDICTIVES : DES EXPERIENCES A COMPRENDRE POUR SE CONSTRUIRE – *Photos/mots expression*
- KANCETON – *Jeu questions/réponses*
- LA BANDE ACCRO – *Jeu questions/réponses (+ 10ans)*
- LA SPIRALE – *Jeu questions/réponses*
- LE TADIKWA : OSEREZ-VOUS EN PARLER ? – *Jeu questions/réponses*
- MANGA KUSA – *Manga, conte*
- PHOTO-TCHATCHE : JEUNES-ADDICTIONS UN AUTRE REGARD ? – *Photos/mots expression*
- T'AS ENVIE ? – *Court métrage, fiction*
- TECHNO + - *Court métrage, fiction*
- TRANCHES DE VIE A RISQUES – *Court métrage, fiction*
- TRANSE LUCIDE – *Court métrage, fiction*

ALCOOL

Généralités :

- A CONTRE PIED – *Court métrage, fiction*
- INFO INTOX ALCOOL – *Photos/mots-expression*
- PARCOURS DE SIMULATION D'ALCOOLEMIE – *Kit d'animation*

Travail :

- ALCOOL, DROGUE ET TRAVAIL : DES FONCTIONS, DES USAGES ET DES RISQUES – *Kit d'animation*

Entourage :

- LA MALADIE DE L'ENTOURAGE – *Documentaire, témoignage*

Femmes/grossesse :

- LA PLINTHE – *Documentaire, témoignage*
- LE SYNDROME D'ALCOOLISATION FŒTALE – *Kit d'animation*
- ON FETE MONSIEUR BEBE – *Court métrage, fiction*
- L'ALCOOL, UN RISQUE MECONNNU DURANT LA GROSSESSE – *Court métrage, fiction*
- PARLONS ALCOOL ENSEMBLE – *Documentaire, témoignage*

Enfants/ados/jeunes :

- BINGE RUNNER – *Serious-game*
- BOBY – *Mange, conte*
- CELESTIN ET LA POTION MALEFIQUE – *Manga, conte*

- **PAPA A LA MALADIE DE L'ALCOOL** – Manga, fiction
- **PREMIERES VAGUES DE L'IVRESSE** – Documentaire, témoignage
- **A CONTRE PIED** – Court métrage, fiction

ALIMENTATION/ACTIVITE PHYSIQUE

- **BOUGE AVEC LES Z'ACTIFS** – Kit d'animation
- **DANS MON ASSIETTE** – Kit de jeux
- **D'OU VIENNENT LES ALIMENTS** – Jeu d'association
- **JEUNES ET ALIMENTATION : PENSER CE QUE MANGER VEUT DIRE** – Photos/mots-expression
- **LA GROSSE FAIM DE P'TIT BONHOMME** – Conte
- **LITTLE MENU 1,2,3... BON APPETIT !** – Jeu de plateau
- **LOTO DES ALIMENTS** - Loto
- **MAXI MEMORY ALIMENTS SAINS** – Jeu de cartes
- **MAXI SEQUENCES DE PRODUCTION** – Jeu de cartes
- **NUTRISSIMO** – Jeu questions/réponses
- **QUIZZ'INN** – Jeu questions/réponses

CANNABIS, CHICHA, TABAC

Tout public :

- **J'ARRETE DE FUMER** – Court métrage, fiction
- **PARLONS CHICHA** – Documentaire, témoignage
- **PETIT CAHIER D'EXERCICE POUR EN FINIR AVEC LA CIGARETTE** – Activité individuelle
- **TABAKITABA** – Jeu questions/réponses
- **TU FUMES ?** – Documentaire/témoignage
- **INFO/INTOX TABAC** - Photos/mots-expression
- **INFO/INTOX CANNABIS** - Photos/mots-expression

Jeunes :

- **ATTRACTION LE MANGA** – Manga, conte (DVD)
- **ENTRE MES DOIGTS** – Court métrage, fiction
- **HISTOIRE DE SHIT** – Documentaire, témoignage
- **QUESTIONNONS AUTREMENT Cannabis et risques** – Jeu de questions

COMPETENCES PSYCHOSOCIALES

Adultes :

- **A CONTRE PIED** – Court métrage, fiction
- **BRIN DE JASSETTE** – Jeu questions/réponses
- **CAHIER D'EXERCICES POUR BIEN VIVRE SES EMOTIONS** – Activité individuelle
- **LES MOTS DE L'ÂGE : JEU D'EXPRESSION SUR LE BIEN ÊTRE** – Jeu questions/réponses
- **PAROLES DE PARENTS 3-11 ANS** – Jeu de cartes et d'échanges
- **PAROLES DE PARENTS 12-18 ANS** – Jeu de cartes et d'échanges
- **O'RHUNE** – Jeu questions réponses
- **TRESOR DE PARENTS** – Jeu questions/réponses

Enfants/ados/jeunes :

- **CLASSEUR D'ACTIVITES POUR LE DEVELOPPEMENT DES COMPETENCES PSYCHOSOCIALES CHEZ DES ENFANTS** – Kit d'animation

- **DES CREUX ET DES BOSSES** – *Manga, conte*
- **GRAINES DE RECONFORT** – *Kit d'animation sur le deuil*
- **L'ELEPHANT ROSE** – *Jeu questions/réponses*
- **LE QU'EN DIT-ON ?** – *Photos/mots expression*
- **LES JEUNES SAVENT POURQUOI !** – *Court métrage, fiction*
- **MA SANTE AU QUOTIDIEN** – *Jeu questions/réponses*
- **PAPILLAGOU ET LES ENFANTS DE CROQUE LUNE** – *Kit d'animation*
- **PARTAGES : LA SANTE ET LA PREVENTION DES CONDUITES A RISQUES** – *Photos/mots expression*

ECRAN/INTERNET/JEUX PATHOLOGIQUES

- **@h SOCIAL 2.0** – *Jeu questions/réponses*
- **ADDICTIONS, PARLONS-EN** – *Court métrage, fiction*
- **BLUFF ! BLUF** – *Kit d'animation*
- **CYBERDEPENDANCE CHEZ LES ADOLESCENTS** – *Documentaire, témoignage*
- **ENFANT, ADOS, ET CULTURE INTERNET** – *DVD, court métrage*
- **KIKAGI ?** – *Jeu de plateau*
- **L'EDUC' ECRANS** – *Jeu questions-réponses*
- **LES RESEAUX SOCIAUX, PARLONS-EN** – *DVD, Kit d'animation*
- **MA PAUSE SANS ECRANS** – *Kit d'animation*
- **QUESTIONNONS AUTREMENT « Internet et moi »** - *Jeu de questions*
- **QUESTIONNONS AUTREMENT « Moi et le cyberharcèlement »** - *Jeu de questions*
- **VINZ ET LOU SUR INTERNET** – *Serious game, web-fiction*

HARCELEMENT SCOLAIRE

- **TOI MOI NOUS** – *Kit éducatif*

SANTE

- **LES ANNEAUX SANTE** – *Jeu questions/réponses*
- **BONNE JOURNEE BONNE SANTE** – *Kit d'animation*
- **LES HABITUDES DE THOMAS ET ZOE** –
- **HYGIENE ET COMPAGNIE** - *Jeu*

SOINS

- **INTRODUCTION A LA PRATIQUE DE L'ENTRETIEN MOTIVATIONNEL** – *Documentaire, témoignage*
- **PROGRAMME PHARES MAINTENIR L'ABSTINENCE** – *Documentaire, témoignage*

@h... social !



Nombre de joueurs

3 à 12



Durée du jeu

45 minutes



Jeu de plateau sur la prévention et l'usage des réseaux sociaux

Pour qui ?

Tout public (à partir de 13 ans)

Objectifs

Sensibiliser les joueurs à l'utilisation des réseaux sociaux

Matériel conseillé pour une utilisation optimale du jeu

- Une connexion à Internet
- Une tablette ou un smartphone équipé d'un lecteur de QR Code
- Un compte Facebook

Thèmes abordés

- Le Droit à l'image
- Gare à l'intimité
- Photos, vidéos dans les établissements scolaires
- Captation ou diffusion d'un délit
- L'e-réputation
- La géolocalisation

Contenu du jeu

- 1 plateau, 1 dé, 6 pions
- 6 cartes "Profil personnage", 55 cartes "Prudence", 46 cartes "Publication", 29 cartes "Question-réponse" (*dont 5 cartes avec réponse sous forme de QR Code et 5 cartes avec question et réponse sous forme de QR Code*)
- Une règle du jeu



Addi Ado



Nombre de joueurs

15 maximum



Durée du jeu
1h à 2h (modulable)



Jeu basé sur une approche éducative de la prévention des addictions

Pour qui ?

Jeunes de 9 à 15 ans

Objectifs

- Engager le dialogue autour des questions des pratiques de consommation et de prévention des conduites addictives
- Répondre à des questionnements
- Transmettre des informations diverses sur le sujet

Thèmes abordés

- Connaissance du produit/comportement
- Risques pour la santé
- Usages et consommations (motivation et satisfaction)
- Lois, réglementations, règles
- Ethique, vivre ensemble

Contenu du jeu

- 69 cartes
- Un guide pratique



Binge Runner



Nombre de joueurs

1 par partie



Durée du jeu

10 min par partie



Jeu vidéo qui permet d'aborder les addictions de manière attractive et ludique

Thèmes abordés

- Effets des consommations d'alcool
- Doses standards
- Conséquences sur la santé
- Coma éthylique
- Alcool et route

Contenu du jeu

- Jeu vidéo "Binge Runner"

Modalités d'intervention

Cette animation est suivie d'un débat animé par une animatrice en prévention des addictions du CHAAFIP.

Budgetissimo



Nombre de joueurs

2 à 10 joueurs



Durée du jeu

1h à 1h30



Pour qui ?

Jeunes adultes et adultes

Objectifs

- Aborder la notion de budget
- Renforcer le pouvoir d'achat
- Limiter les risques liés à l'endettement et le surendettement
- Rompre l'isolement face aux difficultés financières

Thèmes abordés

- Budget familial
- Moyens de paiement
- Tenue des comptes

Contenu du jeu

- 1 plateau
- 40 cartes
- 10 fiches "situation"
- 1 bloc "feuilles de comptes"
- 6 sachets avec CB, feutre, chèque, RIB, calculatrice, pion
- Billets, pièces

Brin de Jasette



Nombre de joueurs

2 à 8



Durée du jeu

30 minutes (modulable)



Brin de Jasette
"Le jeu qui fait parler"

Pour qui ?

Adultes

Objectifs

- Susciter des échanges et débats entre participants sur des questions des plus anodines au plus osées

Compose ton cocktail de fête



Nombre de joueurs

12 maxi



Durée du jeu

45 min à 1h



Jeu qui permet d'introduire le thème des comportements à risque en milieu festif

Thématiques abordées :

- Comportements à risque
- Drogues
- Fête
- Sexualité
- Estime de soi



Pour qui ?

Adolescents et jeunes adultes

Objectifs

- Faire émerger les représentations des participants sur le thème des comportements à risque en milieu festif.
- Faciliter les échanges entre les participants

Contenu du jeu

- 1 fiche d'animation
- 1 guide d'utilisation du jeu de cartes
- 25 cartes

4 catégories de questions

- "Brise glace" : questions générales
- "Ce cher égo" : personnalité, qualités, défauts, petites manies
- "A coeur ouvert" : philosophie de vie, évènement marquant
- "Droit au but" : de l'ordre de l'intimité

Contenu du jeu

- 88 cartes (264 questions)
- 1 dé
- Pierres de personnalité

Les conseils de grégor



Nombre de participants

1 à 30



Durée du jeu

Modulable



Supports vidéos qui permettent d'aborder les thématiques de la chicha, du cannabis et des écrans

Thèmes abordés

- Le cannabis
- La chicha
- Les écrans

Contenu du jeu

- Clé(s) USB

Contenu accessible gratuitement sur Youtube ou sur <http://projetgregor.fr/les-conseils/>

Pour qui ?

Adolescents et jeunes

Objectifs

- Sensibiliser aux conduites à risques liées à l'usage du cannabis et de la chicha
- Sensibiliser à l'utilisation des écrans

Dans mon assiette



Nombre de joueurs

1 à 6



Durée du jeu

20 minutes (modulable)



3 jeux pour apprendre les bases d'une bonne alimentation tout en s'amusant

Pour qui ?

Enfants à partir de 3 ans

Objectifs

- Faire prendre conscience à l'enfant l'importance de bien manger
- Identifier les principaux aliments et les nommer
- Classer les aliments selon 6 groupes alimentaires
- Développer son sens de l'observation et de déduction

Thèmes abordés

- Groupes alimentaires
- Rôles des aliments
- Notion de plaisir

Contenu du jeu

- 6 plateaux ronds
- 42 jetons aliments
- 1 règle du jeu

D'où viennent les aliments ?



Nombre de joueurs

1 à 5



Durée du jeu

20 minutes (modulable)



Pour qui ?

Enfants à partir de 3 ans

Objectifs

- Apprendre l'origine des aliments

Differentes origines

- Sur la terre
- Sous la terre
- Dans un arbre
- Dans la mer
- De la ferme

Contenu du jeu

- 5 plateaux de jeux
- 30 cartes
- 1 dé

Histoire de dire



Nombre de joueurs

15 maximum



Durée du jeu

2 heures



Un jeu pour favoriser la discussion entre parents et adolescents

Pour qui ?

Adolescents et adultes

Objectifs

- Aborder les relations adultes/adolescents.
- Aborder les conduites à risques des jeunes situées dans le cadre de la relation adolescents/parents.

Thèmes abordés

- Les prises de risques
- La scolarité
- Les relations amicales, amoureuses, parentales
- Les consommations
- Le budget
- Estime de soi, image de soi

Contenu du jeu

- 92 cartes réparties en 3 séries :
- . Messages émis par les adultes
- . Messages émis par des adolescents
- . Visuels

Hygiène et compagnie



Nombre de joueurs

5 maximum



Durée du jeu

1 heure



Jeu dans lequel "les jeunes s'approprient les règles de la propreté"

Thèmes abordés

- Hygiène corporelle
- Hygiène intime
- Entretien
- Anatomie
- Peau et pathologies

Contenu du jeu

- Plateau de jeu, 5 pions, 1 dé, 1 sablier
- 110 cartes questions
- Un sachet de 100 jetons noirs à gagner
- 10 fiches "visuelles"
- Un livret "règle du jeu" et un livret "Pour en savoir +"
- 1 fiche évaluation à dupliquer

Info/Intox Alcool



Nombre de joueurs

15 maximum



Durée du jeu

Environ 1h

TOUS LES VERRES SERVIS DANS UN BAR CONTIENNENT LA MÊME QUANTITÉ D'ALCOOL !



Pour qui ?

Ados, jeunes et adultes

Objectifs

- Engager le dialogue autour de la thématique de l'alcool
- Sensibiliser et apporter des informations
- Déconstruire les idées reçues

Thèmes abordés

- Doses standards
- Idées reçues
- Elimination alcool
- Alcool et route
- Conséquences sur la santé

Contenu du jeu

- 14 pancartes
- 1 plateau à scratchs

Info/Intox Cannabis



Nombre de joueurs

15 maximum



Durée du jeu

Environ 1h



Pour qui ?

Ados, jeunes et adultes

Objectifs

- Engager le dialogue autour de la thématique du cannabis
- Sensibiliser et apporter des informations
- Déconstruire les idées reçues

Thèmes abordés

- Effets du cannabis
- Cannabis et route
- Cannabis et grossesse
- Législation

Contenu du jeu

- 14 pancartes
- 1 plateau à scratchs

Info/Intox Jeux vidéo



Nombre de joueurs

14 maximum



Durée du jeu

Environ 1h



Pour qui ?

Adolescents et adultes

Objectifs

- Engager le dialogue autour de la thématique des jeux vidéos
- Sensibiliser et apporter des informations
- Déconstruire les idées reçues

Thèmes abordés

- Les jeux vidéos
- L'utilisation des écrans

Contenu du jeu

- 14 pancartes
- 1 plateau à scratchs

Info/Intox Tabac



Nombre de joueurs

15 maximum



Durée du jeu

Environ 1h



Pour qui ?

Ados, jeunes et adultes

Objectifs

- Engager le dialogue autour de la thématique du tabac
- Sensibiliser et apporter des informations
- Déconstruire les idées reçues

Thèmes abordés

- Législation et tabac
- Conséquences du tabac
- Arrêt de tabac
- Tabagisme passif

Contenu du jeu

- 14 pancartes
- 1 plateau à scratchs

Jeunes et alimentation



Nombre de participants

10-15 (adaptable)



Durée du jeu

1 heure

Photolangage Jeunes et alimentation*

Penser ce que manger veut dire
Sous la direction de
Claire Bélisle et Alain Douiller
avec la participation des CODES de PACA



"Un outil Photolangage pour penser ce que manger veut dire"

Thèmes abordés

- Activité physique, cohésion
- Surpoids, obésité, anorexie, poids
- Habitudes alimentaires, malbouffe, partage, repas
- Représentation de soi, estime de soi, image de soi
- Jugement, exclusion

Contenu du jeu

- 48 photographies couleur
- un livret méthodologique

Jeunes, prises de risques et conduites addictives



Nombre de participants

10-15 (adaptable)



Durée du jeu

1 heure

Photolangage®
Jeunes, prises de risques et conduites addictives
Des expériences à comprendre pour se construire

Sous la direction de
Claire Bélisle et Alain Douiller



Savoir communiquer

Chronique Sociale

Des expériences à comprendre pour se construire

Thèmes abordés

- Infleunce, consommation en groupe, familiale, milieu festif, convivialité, plaisir
- Tabac, alcool, jeux vidéos, jeux d'argent, chicha, cannabis...
- Prises de risques, accidents, violences
- Soins, prise en charge

Contenu du jeu

- 48 photographies couleur
- un livret méthodologique

Pour qui ?

Jeunes et adultes

Objectifs

- Aider les jeunes à réfléchir sur leurs consommations, leurs prises de risque
- Construire des repères
- Faire des choix éclairés

Kancéton



Nombre de joueurs

3 à 20



Durée du jeu

1h à 2h (modulable)



Ce jeu est un vrai/faux sur les conduites addictives

Thèmes abordés

- Les idées reçues
- Les produits et modes de consommation
- Les usages et effets
- Les lois

Contenu du jeu

- 1 plateau, 5 pions, 2 dés
- 1 livret pédagogique contenant les réponses aux questions et la règle du jeu
- 200 cartes sur les thématiques : "Ce qu'on en dit...", "Produits, modes de consommation et comportements", "Usages et effets", "Lois"

Kikagi ?



Nombre de joueurs



2 à 6 joueurs



Durée du jeu

30 à 45 minutes



Pour qui ?

Enfants et jeunes
(à partir de 7 ans)

Objectifs

- Prendre conscience des opportunités et des risques qu'offrent l'accès à l'information.
- Comprendre comment déchiffrer l'information.
- Exposer une argumentation pour exprimer et justifier un point de vue.

Thèmes abordés

- Médias (sources, informations, supports)
- Droit à l'image



Contenu du jeu

- 1 plateau
- 24 cartes-questions "sources"
- 24 cartes-questions "informations"
- 24 cartes-questions "supports"
- 8 cartes "bonus"
- 8 cartes "malus"
- 6 pions et 1 dé

La bande ACCRO



Nombre de joueurs



3 à 5



Durée du jeu

1 heure



Jeu des 7 familles
(6 familles et 1 bande "ACCRO")

Pour qui ?

Enfants (à partir de 7 ans)

Objectifs

Comprendre les lois de la santé et prévenir dès le plus jeune âge les risques d'addiction.

Differentes familles

- Enform et Mangemieux pour être bien dans son corps
- Bonnetête pour être bien dans sa tête
- Communic et Activo pour être bien avec les autres
- Plenevie pour être bien dans sa cadre de vie

Contenu du jeu

- 54 cartes
- Une règle du jeu et notice explicative

Le qu'en dit-on ?

Version Junior



Nombre de joueurs

2 à 12



Durée du jeu

1h à 1h30



Support d'expression en groupe sur les relations aux autres et les comportements à risques

Pour qui ?

Adolescents et jeunes

Objectifs

- Permet aux jeunes violents, ou non, de réfléchir à leur mode de relation aux autres
- Permet d'aborder les comportements à risques

6 catégories de questions :

- Conduites à risques
- Vie familiale
- Vie scolaire
- Vie sociale
- Violences
- Vie sexuelle

Contenu du jeu

- 60 cartes
- 4 affichettes "Acceptable", "non acceptable", "discutable", "interdit par la loi"
- 1 livret méthodologique
- 1 livret juridique (datant de 2013)

Le Tadikwa



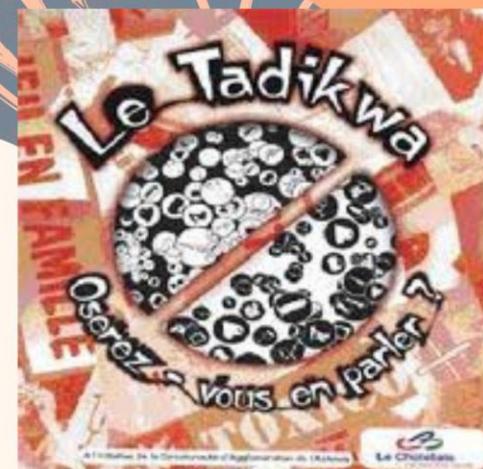
Nombre de joueurs

2 à 4



Durée du jeu

1h



Pour qui ?

A partir de 10 ans

Objectifs

- Susciter des échanges et débats entre les générations sur les conduites et pratiques à risque

Thématiques abordées

- Consommations de produits psychoactifs (tabac, alcool, cannabis, médicaments...)
- Relations amoureuses
- Sexualité

Contenu du jeu

- 1 plateau (9 pièces puzzle)
- 1 dé
- 16 jetons blancs
- 16 jetons noirs
- 50 cartes (soit 150 questions)
- 4 cartes de vote
- 2 fiches : enquête + informations

L'éduc écrans



Nombre de joueurs

4 à 12



Durée du jeu

1h-1h30



Pour accompagner les enfants à grandir avec les écrans

Thèmes abordés

- Relations
- Apprentissages
- Usage(s)
- Autorité
- Santé
- Autonomie
- Pêle-mêle
- Rythme(s)



Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu + 1 règle du jeu
- 24 cartes questions (288 questions)
- 1 sablier + 24 jetons blancs + 1 dé
- 12 cartes "A priori souhaitable - A priori non souhaitable"
- 2 feuillets d'activité : "nos pistes pour faire autrement", "nos retours d'expérience"

CHAAFIP - Conseils sur les Habitudes Alimentaires et les Addictions

09.82.53.20.51 - chaafip@gmail.com - Facebook : "Chaafip" - www.chaafip.asso-web.com

Les réseaux sociaux Parlons-en !



Nombre de participants

5 à 25



Durée du jeu

1h à 2h



Pour qui ?

Jeunes ou professionnels

Objectifs

Echanger, réfléchir, discuter de l'utilisation des réseaux sociaux

Un outil pédagogique, facilitateur de débat, consacré à l'usage des réseaux sociaux.

Fiches animations

- Des usages annoncés aux dérives
- A l'école
- Et la loi dans tout ça ?
- Et si c'était public ?
- Tous connectés !
- des "amis" ?
- Un job... E-réputation...
- En toute sécurité
- Et demain ?

Contenu du jeu

- 1 DVD
- 3 fiches "présentation"
- 9 fiches "animation"

CHAAFIP - Conseils sur les Habitudes Alimentaires et les Addictions

09.82.53.20.51 - chaafip@gmail.com - Facebook : "Chaafip" - www.chaafip.asso-web.com

Little menu 1,2,3... bon appétit !



Nombre de joueurs

2 à 6



Durée du jeu

1h



Un jeu pour apprendre à composer des repas équilibrés tout en s'amusant !

Thèmes abordés

- Boissons
- Féculents / produits céréaliers
- Fruits / Légumes
- Produits laitiers
- Viandes/poissons/oeufs
- Matières grasses
- Produits sucrés

Contenu du jeu

- 50 pions "aliments"
- 1 roue des familles d'aliments + 1 cuillère + 1 attache parisienne
- 6 plateaux repas
- Deux livrets notice

Loto des aliments



Nombre de joueurs

1 à 12



Durée du jeu

10 minutes (modulable)



Un jeu pour apprendre le nom des aliments tout en s'amusant !

Objectifs

- Travailler le vocabulaire des aliments
- Identifier les principaux aliments

Thèmes abordés

- Aliments
- Boissons

Contenu du jeu

- 12 plateaux de jeux
- 72 cartes aliments

Ma pause sans écran



Nombre de joueurs
2 à 4



Durée du jeu
5min à 1h

Ma pause sans écran



30 jeux à partager pour éloigner ses enfants des écrans

Exemples de jeux

- Chaussette surprise
- On vide tout !
- Cache-cache
- Ca coule, ça déborde, ça gicle !
- La main à la pâte !
- Mini chef
- Un palais en or

Contenu du jeu

- 30 cartes de jeu
- 1 livret d'accompagnement pour les parents

Ma santé au quotidien



Nombre de joueurs
5 à 30 (en 5 équipes)



Durée du jeu
1h à 1h30



Pour qui ?

Enfants de 8 à 12 ans

Objectifs

- Favoriser le développement des compétences psychosociales
- Donner aux enfants le moyen d'acquérir une meilleure estime d'eux-mêmes

Un jeu pour apprendre à développer ses réflexions et à communiquer tout en s'amusant !

Thèmes abordés

- Santé
- Compétences psychosociales
- Sentiments
- Personnes de confiance
- Prises de décision
- Conflits
- Prises de risques

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 140 cartes (70 cartes composées de questions de rapidité + 70 cartes composées de questions de réflexions)

Maxi memory aliments sains



Nombre de joueurs
1 à 8 joueurs



Durée du jeu
10 à 15 minutes



Pour qui ?

A partir de 4 ans

Objectifs

- Travailler le vocabulaire des aliments
- Identifier les principaux aliments

Un jeu pour apprendre le nom des aliments tout en s'amusant !

Thèmes abordés

- Aliments



Contenu du jeu

- 17 paires de cartes (soit 34 cartes)

Maxi séquences de production



Nombre de joueurs
1 à 8 joueurs



Durée du jeu
10 à 15 minutes



Pour qui ?

Enfants de 3 à 8 ans

Objectifs

- Identifier les principales étapes de fabrication des aliments/vêtements.

Un jeu pour apprendre les séquences de production !

Thèmes abordés

- Processus de fabrication des aliments / vêtements en laine
- Perception temporelle



Contenu du jeu

- 16 cartes (4 séquences à reconstituer)

Parcours simulation d'alcoolémie



Nombre de joueurs

1 à la fois



Durée du jeu

45min à 1h



Outil ludique qui est uniquement accompagné d'une intervention par le CHAAFIP

Thématiques abordées :

- Alcool et route
- Conséquences sur la santé
- Alcool et milieu festif

Contenu du jeu

- 1 parcours de simulation
- 2 paires de lunettes
- 1 clé

Paroles de parents (parents pour les 3-11 ans)



Nombre de joueurs

6 à 30 joueurs

(en équipe si besoin)



Durée du jeu

Environ 1h



Pour qui ?

Parents d'enfants de 3 à 11 ans

Objectifs

- Permettre aux parents de réfléchir à leur positionnement
- Enrichir les échanges et faciliter la prise de parole

Un outil qui permet d'échanger entre parents !

Thèmes abordés

- La communication parents/enfants
- Les valeurs éducatives
- Les relations aux pairs
- Le cadre et les limites
- L'autonomie

Contenu du jeu

- 1 dé 4 faces
- 110 cartes (4 séries de cartes classées par thématique)
- 1 guide pédagogique

Paroles de parents (parents pour les 12-18 ans)



Nombre de joueurs
6 à 30 joueurs
(en équipe si besoin)



Durée du jeu
Environ 1h



Un outil qui permet les échanges entre parents !

Pour qui ?

Parents d'enfants de 12 à 18 ans

Objectifs

- Permettre aux parents de réfléchir à leur positionnement
- Enrichir les échanges et faciliter la prise de parole

Thèmes abordés

- La communication parents/enfants
- Les valeurs éducatives
- Les relations aux pairs
- Le cadre et les limites
- L'autonomie

Contenu du jeu

- 1 dé 4 faces
- 110 cartes (4 séries de cartes classées par thématique)
- 1 guide pédagogique

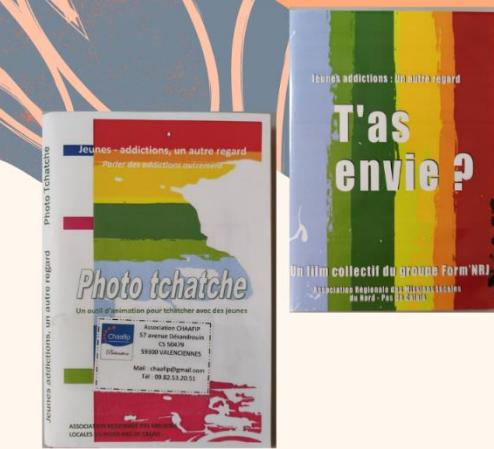
Photo tchatche : jeunes-addictions, un autre regard ? DVD "T'as envie ?"



Nombre de joueurs
15 personnes max



Durée du jeu
Environ 1h30



Un outil qui permet d'échanger avec un groupe de jeunes !

Pour qui ?

Ados et jeunes

Objectifs

- Travailler et échanger avec les jeunes sur différentes thématiques
- Enrichir les échanges et faciliter la prise de parole

Thèmes abordés

- Les représentations de la santé
- Les consommations
- Les addictions
- La relation à l'autre
- L'estime de soi

Contenu du jeu

- 52 photos
- Evaluation du photo tchatche
- Livret méthodologique
- Un DVD

Questionnons autrement

Cannabis et risques



Nombre de joueurs



2 à 8 joueurs



Durée du jeu

30 à 45 minutes



Pour qui ?

Jeunes (à partir de 15 ans)

Objectifs

- Développement des compétences psychosociales
- Prendre conscience de ce qu'implique une consommation de cannabis

Thèmes abordés

- Dépendance
- Expérience
- Conformisme
- Autonomie
- Image de soi

Contenu du jeu

- 45 cartes questions (soit 90 questions)
- 8 cartes "OUI/NON"
- 1 règle du jeu

Questionnons autrement

Internet et moi



Nombre de joueurs



2 à 8 joueurs



Durée du jeu

30 à 45 minutes



Pour qui ?

Jeunes (à partir de 10 ans)

Objectifs

- Se protéger des rencontres virtuelles.
- Prendre conscience des traces laissées sur les réseaux sociaux.

Thèmes abordés

- Réseaux sociaux
- Traçabilité
- Virtualité réelle ou supposée des rencontres et des liens

Contenu du jeu

- 45 cartes questions (soit 90 questions)
- 8 cartes "OUI/NON"
- 1 règle du jeu

Questionnons autrement

Moi et le cyberharcèlement



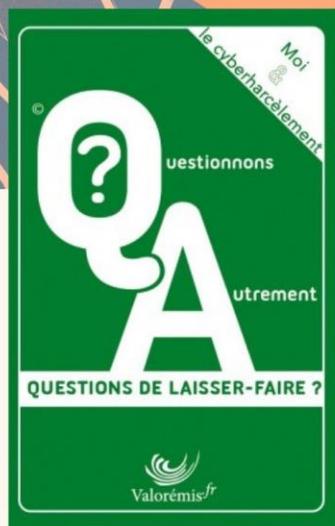
Nombre de joueurs

2 à 8 joueurs



Durée du jeu

30 à 45 minutes



Pour qui ?

Jeunes (à partir de 10 ans)

Objectifs

- Se protéger et faire face aux actes malveillants.
- Ne pas être acteur direct ou indirect de cyberharcèlement via les réseaux sociaux.

Thèmes abordés

- Cyberharcèlement
- Réseaux sociaux

Contenu du jeu

- 45 cartes questions (soit 90 questions)
- 8 cartes "OUI/NON"
- 1 règle du jeu

Quiz'Inn



Nombre de joueurs

12



Durée du jeu

2 heures



Un jeu pour améliorer ses connaissances sur l'alimentation

Thèmes abordés

- Sécurité alimentaire
- Goûts & saveurs
- Habitudes & comportements
- Aspects culturels
- Sciences & savoirs
- Equilibre nutritionnel

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 58 cartes questions (6 thématiques)
- 8 cartes défis
- 6 pions, 1 dé
- 1 livret avec feuilles de score

Vinz et Lou sur internet



Nombre de participants 1 à 20	Durée du jeu Modulable
	<p>Pour qui ? Enfants et adolescents</p> <p>Objectifs</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sensibiliser à l'utilisation d'internet <p>Une BD et des vidéos pour sensibiliser à l'utilisation d'internet</p>
Thèmes abordés	Contenu du jeu
<ul style="list-style-type: none"> • Le harclement • Les agressions verbales • L'exclusion • Les relations filles-garçons • Le racket • Les influences • Les apparences • Les agressions physiques 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 BD - 1 CDrom - 2 cartes

CHAAFIP - Conseils sur les Habitudes Alimentaires et les Addictions
09.82.53.20.51 - chaafip@gmail.com - Facebook : "Chaafip" - www.chaafip.asso-web.com

Toi Moi Nous



	Nombre de joueurs 30 maximum	Durée du jeu 2 heures
Pour qui ? Jeunes à partir de 7 ans	Objectifs	<p>Un jeu pour aborder le harclement avec les enfants et les adolescents</p> <p>Thèmes abordés</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le harclement • Les agressions verbales • L'exclusion • Les relations filles-garçons • Le racket • Les influences • Les apparences • Les agressions physiques <p>Contenu du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 affiches - 1 DVD de 10 vidéos - 1 CDRom de documents méthodologiques - 32 cartes A5 - 8 livrets questionnaires - 1 livret pédagogique

CHAAFIP - Conseils sur les Habitudes Alimentaires et les Addictions
09.82.53.20.51 - chaafip@gmail.com - Facebook : "Chaafip" - www.chaafip.asso-web.com

A CONTRE PIED Court-métrage, fiction



Thème(s) : Alcool – compétences psychosociales – conduites à risques

Public(s) : Adolescent, jeune, adulte

Ce court-métrage (9 minutes) réalisé pour sortir des clichés, apporte des nuances et surtout donne la parole aux jeunes sur différentes questions en lien avec leur quotidien, et leur environnement. Tout en évoquant leurs alcoolisations festives, ils évoquent leurs représentations qu'ils ont de leur future vie d'adulte.

ADDICTIONS, PARLONS-EN Court-métrage, fiction



Thème(s) : Ecran, parentalité

Public(s) : A partir de 12 ans

Ces 3 fictions (de 3 à 5 minutes) permettent d'aborder de manière collective les conséquences de l'usage, qu'il soit excessif ou non, d'internet et des nouvelles technologies.

Contenu : Une adolescente souhaite utiliser l'ordinateur familial alors que sa mère joue à un jeu vidéo. Une adolescente éprise d'un garçon se laisse influencer par ses camarades pour déclarer sa flamme sur MSN. Un adolescent jour excessif de jeu vidéo souffre d'un tic de mouvement dont les conséquences sont de plus en plus dommageables.

ALCOOL, DROGUE ET TRAVAIL : DES FONCTIONS, DES USAGES ET DES RISQUES Kit d'animation



Thème(s) : Alcool, cannabis, chicha, tabac, risques professionnels

Public(s) : Milieu professionnel

Les fictions (6 à 7 minutes) présentent des situations « ouvertes » qui permettent de susciter des échanges, confronter les points de vue et de rechercher des pistes d'amélioration dans l'entreprise sur la gestion des risques liés aux accidents de trajet et de travail (alcool, cannabis) et les risques psychosociaux (burnout), l'encadrement des salariés (alcoolodépendant, consommateur de cannabis sur le lieu de travail).

Les 6 focus éclairent certaines des questions soulevées par les fictions. Les interviews d'addictologues, d'ergonome, d'un responsable de ressources humaines, d'équipe santé/travail, d'agents de maîtrise... mettent en lumière les spécificités de chaque fiction. L'animateur peut ainsi orienter le sujet de discussion avec le groupe.

Les 15 modules d'interviews permettent d'aborder les fonctions psychotropes, les risques professionnels qui y sont liés, l'intérêt d'une politique de prévention, le rôle de chacun...

ALCOOL, TABAC, CONDUITES ADDICTIVES : SAYNETES DE PREVENTION Court-métrage, fiction



Thème(s) : Alcool, Cannabis, chicha, tabac

Public(s) : Adolescent, jeune

Thématique « tabac » : 3 courts-métrages (de 3 à 5 minutes) : 2 adolescents s'interrogent sur les motivations à fumer, un autre adolescent ne comprend pourquoi son ami a déjà fini son paquet de

cigarettes acheté la veille et enfin un adolescent évoque auprès d'un adulte « éducateur » la pression de ses parents au sujet de ses résultats scolaires.

Thématique « alcool » : 3 courts-métrages (de 3 à 6 minutes) : 2 adolescents s'interrogent sur l'alcoolisation des adultes lors des fêtes familiales, des parents sont inquiets au sujet de leur enfant qui a « encore » fait la fête et de son manque de performance au football. Enfin lors d'une soirée, des adolescents consomment excessivement de l'alcool.

Thématique « conduites addictives » : 1 court-métrage (6 minutes) : Bienvenue au « Cabaret de la vie » : le maître de cérémonie présente « le petit ange » : l'âge des découvertes, « mon tout beau » : la fête, les excès, la défonc : l'alcool, la cocaïne, l'héroïne... « Le clou du spectacle » le maître de cérémonie décide que sa fin est proche. Le public est scandalisé, mais le maître de cérémonie refuse de changer la fin du spectacle : le « Cabaret de la vie ou de la mort ».

Attraction – Le Manga *Manga, conte*



Thème(s) : Cannabis, chicha, tabac

Public(s) : Adolescent, jeune

Ce manga vise à sensibiliser les adolescents aux risques liés à la consommation de cannabis et s'inscrit dans la pure tradition des mangas dans le choix de son sujet et de l'environnement dans lequel il se déroule. L'action se situe à l'ère des samouraïs de l'âge classique, le jeune Bushi, du nom d'Akio, découvre les épreuves de la vie et est confronté au choix de d'aider chimiquement ou pas. Le « guide de l'animateur » apporte des éléments méthodologiques.

La séance se déroule en plusieurs temps : la lecture du manga (1h-1h30) ; l'animation de la séance de prévention (10 à 20 participants, 1 heure).

Thématiques abordées : Le développement de l'adolescent – La notion de dépendance et les relations aux autres – Les effets nocifs du produit psychoactif – Ce qui peut motiver le jeune à consommer une drogue.

BLUFF ! BLUF ! Kit d'animation



Thème(s) : Jeu d'argent et de hasard

Public(s) : Adolescent, jeune

Ce kit d'animation permet de prévenir l'usage excessif du poker en apportant des éléments permettant de comprendre les règles auxquelles sont soumis les jeux d'argent et de hasard.

Le « dossier pédagogique » est constitué de 4 cahiers qui permettent d'aborder les jeux de hasard, la dépendance aux jeux, des questions pour approfondir le moyen métrage et des jeux et activités.

Le « moyen-métrage » (37 minutes) est composé de 5 épisodes : « la présentation » des personnages, « l'enjeu » : l'introduction et vocabulaire du jeu, « le gain » : première phase du jeu pathologique, la phase de gain, « la chasse » : deuxième phase du jeu pathologique, la phase de perte et le « désespoir » : troisième phase du jeu pathologique, la phase du désespoir.

Un « jeu de société » dont les objectifs sont de montrer combien la place du hasard est déterminante et de démontrer que, quel que soit le jeu, celui-ci peut provoquer une certaine excitation.

BOBY Manga, conte



Thème(s) : Alcool, dépendance

Public(s) : Enfant

A travers l'attachement d'un petit chien à son maître, ce livret permet d'aborder la question de la dépendance à l'alcool et l'isolement de personne dépendante vis-à-vis de son entourage.

BONNE JOURNÉE, BONNE SANTE Kit d'animation

Ce dispositif s'adresse aux professionnels travaillant avec des personnes âgées en situation de précarité. Il comporte des outils professionnels et des supports à remettre aux personnes âgées.

Plus d'informations sur le site : <https://www.pourbienvieillir.fr/bonne-journee-bonne-sante>

CAHIER D'EXERCICES POUR BIEN VIVRE SES EMOTIONS Activité individuelle



Thème(s) : Compétences psychosociales

Public(s) : Jeune, adulte

Les activités proposées visent à permettre au lecteur de repérer, identifier et comprendre ses émotions.

Les activités : Le cerveau « archaïque », le cerveau « limbique » et le cortex, les 6 émotions de base et les variantes, Emotions/sentiments, Repérer ses émotions, Les déclencheurs d'émotions, Récit de vie, Mon jardin émotionnel, Nos comportements, Osez dire, Respiration, Expériences sensorielles, Le sourire.

CELESTIN ET LA POTION MALEFIQUE Manga, conte



Thème(s) : Alcool, dépendance, périnatalité

Public(s) : Enfant

Source auteur : « L'objectif, au départ, était de proposer aux patients accompagnés par le Service d'addictologie une façon d'évoquer indirectement avec leur enfant leur problématique de dépendance. Mais ce conte a également été conçu pour devenir un outil destiné aux professionnels de l'addictologie ou de la petite enfance dans un but et un cadre thérapeutique ».

Suggestions d'animation : « De manière qu'il existe plusieurs niveaux de lecture dans un conte, il peut y avoir différents niveaux d'intervention et d'utilisation de ce conte : lecture simple, lecture suivie d'un petit temps d'échanges entre le conteur et l'enfant, ou encore lecture intégrée à un atelier structuré dans un projet thérapeutique ».

100 ISSUES Kit d'animation



Thème(s) : Conduite à risque, fête, risques routiers

Public : Adolescent

Réaliser dans le cadre d'un projet de prévention des addictions par des élèves d'un lycée, ces courts-métrages (3 à 6 minutes) ont été élaborés à partir de leurs propres expériences et permettent d'aborder des « contextes de consommations ».

Thématiques abordées : 3 scénarios « Discothèque », « L'anniversaire » et « Intercours ». Le spectateur peut à tout moment influer sur le déroulement des histoires. Par l'interactivité, l'animateur amène le public à se questionner sur les notions de choix et de responsabilités.

CLASSEUR D'ACTIVITES POUR LE DEVELOPPEMENT DES COMPETENCES PSYCHOSOCIALES CHEZ DES ENFANTS Kit d'animation

Thème(s) : Compétences psychosociales

Public(s) : Enfant, adolescent

Ce kit permet à des professionnels relais de développer, dans leur cadre habituel d'intervention, des activités favorisant le développement de compétences psychosociales. 4 chapitres : S'informer ; Se connaître ; Vivre ensemble ; Choisir.

Contenu des « fiches activités » : nom, objectifs, préparation, matériel nécessaire, déroulement des adaptations spécifiques selon l’âge des enfants, variantes et la source d’origine de l’activité proposée.

Chaque activité propose un temps pour la réflexion individuelle, un temps pour l’échange en groupe, des activités orales et une production. La dernière partie est consacrée à l’évaluation.

CONDUITES A RISQUES A L'ADOLESCENCE : ACTE DE PASSAGE *Documentaire, témoignage*



Thème(s) : Conduites à risques

Public(s) : Adulte

Cet interview (40 minutes) de David LE BRETON, Professeur de sociologie, permet d’engager la réflexion sur le(s) comportement(s) à risque(s) des adolescents et de découvrir les aspects pédagogiques d’outils éducatifs et thérapeutiques.

Contenu : « Les conduites à risque sont pour les jeunes générations en détresse, une forme de résistance. Ce sont des tentatives de vivre et non des tentatives de suicide. Ce sont des appels à vivre, des actes de passage, rarement des pathologies, ce sont des anthropo-logiques. Ce sont des jeunes qui ont besoin de passeurs, de compagnons de route, d’éducateurs qui leur donne envie de grandir. » (Source éditeur).

CYBERDEPENDANCE CHEZ LES ADOLESCENTS *Documentaire, témoignage*



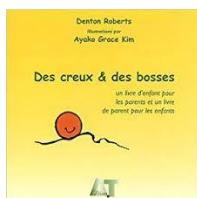
Thème(s) : Dépendance, jeu vidéo, parentalité

Public(s) : Adulte

Ce interview (41 minutes) de Mickaël STORA, psychologue et psychanalyste, fondateur de l’observatoire des mondes numériques en sciences humaines, permet d’engager la réflexion sur l’émergence formidable des jeux vidéos dans la vie des adolescents.

Contenu : A partir du jeu World of Warcraft, M. STORA explique dans un premier temps comment peut fonctionner un jeu vidéo en ligne : choix des avatars, d'une race, d'une spécificité, d'une guilde, temps à investir pour acquérir de la puissance, missions, etc. Puis à partir de son expérience clinique, il décrit le profil des jeunes qui peuvent parfois devenir des joueurs excessifs, parfois des cyberdépendants. Il aborde par la suite le rôle des parents et des thérapeutes et donne quelques exemples d'utilisation du jeu vidéo à des fins thérapeutiques.

DES CREUX ET DES BOSSES *Manga, conte*

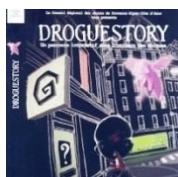


Thème(s) : Compétences psychosociales

Public(s) : Tout public

Ce livre enfant (24 pages) illustré permet d’appréhender les événements de la vie et le développement des compétences psychosociales.

DROGUESTORY *Kit d'animation*



Thème(s) : Conduites à risques, fête

Public(s) : Adolescent, jeune

Ce kit d’animation, conçu par des jeunes, permet aux participants de manière individuelle ou collective, de s’interroger sur leur(s) comportement(s) et leurs représentations ; s’informer sur les effets des substances psychoactives et les risques liés aux consommations et d’identifier des adultes ou des structures relais.

Contenu des 8 rubriques : « Drugstore » : connaissances sur les substances psychoactives (effets et risques liés aux consommations, aspects législatifs de la consommation de substances psychoactives, en cas d’urgence, dépistage, bénéfices de l’arrêt, expérimentations) ; « Vidéoclub » : 11 clips et 1 extrait de film (de 40 secondes à 6 minutes) ; « Retour vers le futur » : la consommation de SPA à travers l’histoire (du moyen-âge aux années 2000) et les arts ; « Druguenstock » : les notions économiques liées à la production, la distribution et la consommation des SPA (drogues illicites et licites) ; « Quiz » ; « Privé » : test d’évaluation de consommation ;

« Help » : présentation du dispositif addictologique (Consultation jeunes consommateurs, Point accueil écoute jeunes, Espaces santé jeunes) ; « Drogabulaire » : dictionnaire, glossaire.

ENTRE MES DOIGTS Court-métrage, fiction



Thème(s) : Cannabis, chicha, tabac

Public(s) : Adolescent, jeune

Cette fiction (12 minutes) met en scène Gregor VON GLUCKEN qui travaille au sein de la GTID, la « Global Tobacco Information and Development ». Son travail, sa passion : vous vendre la cigarette comme un produit « tendance et cool ». Son unique objectif : vous faire commencer ! Il vous embarque dans la réalité amère de l'industrie du tabac : les clients, les nouveaux produits, le profit, l'attention toute particulière qu'il porte aux jeunes. Cette fiction montre avec humour et cynisme la manipulation de l'industrie du tabac.

GRAINES DE RECONFORT Kit d'animation



Thème(s) : Compétences psychosociales

Public(s) : Tout public

L'objectif est d'aider le public à communiquer à propos de la perte et du deuil autour de 15 situations possibles : déménagement, maladie, divorce, décès d'un proche ou d'un animal domestique, hospitalisation, cambriolage, handicap d'un proche, rejet par les autres, perte d'un objet important, perte au jeu, démence, confrontation à des catastrophes naturelles...

Contenu : chaque outil présent dans le coffret peut être utilisé de manière indépendante par l'animateur.

Toutefois le guide pédagogique propose 23 fiches activités qui sont des suggestions d'animation. A chacune des fiches correspond une situation de perte.

Composition : 1 ouvrage, 1 classeur d'activité, témoignages, 1 palette et 1 poster des émotions.

Sur chaque fiche : sont indiqués le thème, l'âge des enfants pour lesquels l'animation est prévue, le matériel nécessaire, le déroulement de l'activité, des pistes pour approfondir le thème et susciter l'échange, le débat.

HISTOIRE DE SHIT Documentaire, témoignage



Thème(s) : Cannabis, chicha, tabac

Public(s) : Adolescent

La succession de témoignages de jeunes adultes et d'adultes à propos de leur consommation de cannabis permet à l'animateur d'amorcer un débat sur le cannabis de manière globale.

Thématiques abordées : initiation, contexte de consommation, motivation, dépendance, tabac/cannabis.

L'ALCOOL, UN RISQUE MECONNNU PENDANT LA GROSSESSE Court-métrage, fiction

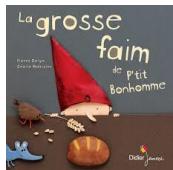


Thème(s) : Alcool, périnatalité

Public(s) : Adulte

Ce court-métrage (5 minutes) met en scène une jeune femme qui s'interroge sur sa grossesse, son enfant, son corps. A l'occasion d'un examen échographique, le gynécologue lui explique le rôle du « cordon-placenta » et que celui-ci ne fait pas obstacle aux produits nocifs contenu dans l'alcool, le tabac... quelque soit la quantité. Le professionnel présente les risques possibles de malformation du fœtus et précise que tout arrêt est bénéfique pendant la grossesse.

LA GROSSE FAIM DE P'TIT BONHOMME Conte



Thème(s) : Alimentation

Public(s) : Enfants

Source Didier Jeunesse : « Ce matin, en se réveillant, P'tit Bonhomme a le ventre tout vide. Il court chez le boulanger : *Boulanger, donnemoi du pain, parce que j'ai faim !* Mais le pain, ça ne se donne pas, ça s'achète. P'tit Bonhomme va devoir gagner sa croûte. Commence une quête qui le fera courir du boulanger chez le meunier, puis chez le paysan et jusqu'à la rivière... Un petit conte-randonnée sage et insolent ! »

LA MALADIE DE L'ENTOURAGE Documentaire, témoignage



Thème(s) : Alcool, dépendance

Public(s) : Adulte

Témoignages (26 minutes) de conjoints de malade alcoolique qui évoquent leur relation pendant la maladie avec le conjoint dépendant, la projection dans l'avenir et leur propre attitude face à l'alcool. Le comportement des enfants face au parent alcoolique est également évoqué.

LA PLINTHE Documentaire, témoignage



Thème(s) : Alcool, dépendance

Public(s) : Adulte

Témoignage (15 minutes) d'une femme alcoolique. Le réalisateur s'attache à mettre en valeur le combat mené par cette femme, devenue abstinente, pour ne pas boire, et pour accepter d'avoir bu. A aucun moment de ses alcoolisations ou période d'abstinence, cette femme semble apaisée.

LA SPIRALE Jeu questions/réponses



Thème(s) : Dépendance

Public(s) : Adolescent, jeune, adulte

Ce jeu permet d'aborder par le biais de 154 cartes questions/réponses les risques liés aux consommations d'alcool, de tabac, de cannabis, de médicaments et de drogues illicites.

Déroulement : Les équipes (2 ou 3) répondent, à tour de rôle, aux différentes catégories de questions : « prévention », « soins », « justice » et « savoirs ». Toutes les équipes s'affrontent sur les 54 cases « défi » qui permettent aux joueurs de réfléchir sur les comportements de leurs « pairs », et offrent des éléments concrets pour résister aux pressions du groupe ou encore pour pouvoir affirmer un « non choix de consommation des produits psychoactifs ».

LES AMIS DE MON JARDIN Kit d'animation



Thème(s) : Compétences psychosociales

Public(s) : Enfant

Ce kit, composé de 13 histoires, d'une chanson et d'un jeu de plateau, propose une approche ludique de la santé et valorise les savoirs des enfants, de leurs parents au travers de problématiques de la vie quotidienne, il propose des mises en situation pédagogique ainsi que des supports d'animation : la fonction symbolique du conte, l'approche du livre, le jeu de rôle, l'expérimentation par le jeu.

LE SYNDROME D'ALCOOLISATION FŒTALE *Kit d'animation*



Thème(s) : Alcool, périnatalité

Public(s) : Adulte

Contenu : « Le SAF et les ETCAF » : clinique, historique, toxicité de l'alcool sur le fœtus, prévalence, « Comment aborder la consommation de produits psychoactifs avec les patientes ? » ; « Comment faire un diagnostic anténatal ? » ; « Les aspects cliniques du nouveau-né et évolution avec l'âge » et « Prise en charge à la naissance, au CAMSP ».

MANGA KUSA *Manga, conte*



Thème(s) : Cannabis, chicha, tabac

Public(s) : Tout public

Ce manga (100 pages) vise à sensibiliser les adolescents aux risques liés à la consommation de cannabis et s'inscrit dans la pure tradition des mangas dans le choix de son sujet et de l'environnement dans lequel il se déroule. L'action se situe à l'ère des samaouraïs de l'âge classique, le jeune Bushi, du nom d'Akio, découvre les épreuves de la vie et est confronté au choix de s'aider chimiquement ou pas.

Le guide de l'animateur s'attache à apporter des éléments méthodologiques.

Déroulement d'une séance : 3 temps d'animation : la lecture du manga par l'animateur (1h30), la lecture du manga par les jeunes (30 minutes à 1h) et l'animation de la séance de prévention avec un groupe de 10 à 20 personnes (1h).

Thématiques abordées : le développement de l'adolescent, la notion de dépendance et les relations aux autres, les effets nocifs du produit psychoactif et ce qui peut motiver le jeune à consommer une drogue.

ON FETE MONSIEUR BEBE *Court-métrage, fiction*



Thème(s) : Alcool, périnatalité

Public(s) : Tout public

Cette fiction (8 minutes) énumère différentes occasions où boire une boisson alcoolique peut ou non se partager (anniversaire, grossesse...). Il semble très difficile à la future mère de ne pas partager ces moments d'alcoolisation avec son entourage.

O'RHUNE *Jeu questions/réponses*



Thème(s) : Conduites à risques

Public(s) : Jeune, adulte

Ce jeu permet de travailler avec un groupe de 5 à 15 participants sur certaines compétences : la conscience de soi, l'empathie, la communication, les relations interpersonnelles, la pensée critique, la résolution et la prise de décision.

But du jeu : Réunir les 6 morceaux de devises épargillées aux quatre vents qui permettront de faire revenir la sérénité dans le monde d'O'Rhune.

Déroulement d'un partie (1h à 1h30) : L'animateur détermine les thèmes qui seront abordés : les conduites addictives, les relations affectives et sexuelles et relations aux adultes et aux pairs. Chaque équipe choisit une carte « Contrée » qui détermine l'emplacement de départ ainsi qu'une carte « Tribu » qui détermine les caractéristiques de l'équipe. Sur les cases « situation » : les équipes débattent sur un sujet particulier, les cases « énigme » permettent de récolter un morceau de la devise. Les cartes « connaissances » permettent à l'animateur d'apporter des éléments de connaissances.

PAPA A LA MALADIE DE L'ALCOOL *Manga, conte*



Thème(s) : Alcool, dépendance

Public(s) : Enfant

Résumé (34 pages) : « Le papa de Léa boit beaucoup d'alcool, il en boit presque tous les jours, le matin, à midi, le soir, encore et encore, il ne peut pas s'en passer. Léa a toujours peur, elle a souvent envie de pleurer, elle n'ose pas inviter ses amis, elle se demande même si son papa l'aime. Ce livre est pour Léa et pour tous les enfants dont le papa ou la maman a la maladie de l'alcool. Un livre pour ne pas rester seul avec toutes les questions que l'on se pose, un livre pour aider à comprendre ce qui se passe à la maison, et à l'intérieur de soi. » (Source éditeur)

PARLONS CHICHA Documentaire, témoignage



Thème(s) : Cannabis, chicha, tabac

Public(s) : Tout public

La succession de témoignages (19 minutes) de jeunes adultes et d'adultes à propos de leur pratique de la chicha permet à l'animateur d'amorcer un débat de manière globale.

Thématisques abordées : initiation ; usage /mésusage ; fréquence de consommation ; fumée ; narguilé/chicha/tabac/cannabis.

PARTAGES : LA SANTE ET LA PREVENTION DES CONDUITES A RISQUES Jeu questions/réponses



Thème(s) : Conduites à risques

Public(s) : Tout public

Ce jeu a pour objectif de favoriser la communication sur la santé, la loi, les comportements de consommation et les conduites à risques et permet d'amener les enfants à prendre conscience de leurs représentations tout en apprenant aux enfants à coopérer pour élaborer une réponse, atteindre un but.

Déroulement de la partie : le but du jeu est de réussir ensemble à compléter le mat en y plaçant les 5 personnages. Une réponse raisonnée et concertée à une carte question donne droit à une perle de la couleur correspondante. 4 perles de couleurs différentes alignées donnent droit à placer un personnage sur le mat.

Une série de cartes pour les 8-10 ans, une deuxième pour les 11-13 ans, des questions ouvertes et des QCM.

Thématisques abordées : « S'informer », « se connaître », « vivre ensemble », « choisir ».

PERFORMANCES ET SANTE : DE L'IMAGE AUX MOTS Photos/mots-expression



Thème(s) : Conduites à risques

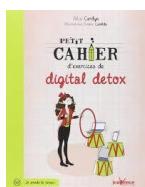
Public(s) : Tout public

Ce photo-expression (68 photos, coul., 15*21cm) s'utilise (10 à 15 participants) pour engager un travail sur les représentations sur la performance et la santé. « La recherche de la performance est en effet sous-jacente au dopage et conduites dopantes mais également à certaines conduites à risques. Elle est dépendante d'un ensemble de facteurs. Cet outil permet d'amener les participants à prendre conscience de certains choix pouvant guider leurs comportements. » (Source éditeur)

Déroulement d'une séance (1h-1h30) : les participants choisissent individuellement une photographie en lien avec une question posée par l'animateur et explicitent leur choix. Un temps du ressenti (15 minutes) et un temps

d'analyse (30 minutes) des participants permet à l'animateur de valoriser les compétences de chacun et de synthétiser les différents points de vue et notions évoqués tout au long de la séance.

PETIT CAHIER D'EXERCICES DE DIGITAL DETOX *Activité individuelle*



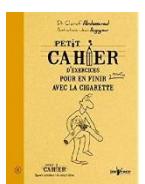
Thème(s) : Ecran

Public(s) : Jeune, adulte

Les activités proposées dans ce livret (63 pages) permettent de réaliser un « bilan de ses rapports avec la technologie, de son impact sur les activités quotidiennes » et d'engager donc un processus de changement de comportement pour viser une relation équilibrée.

Thématiques abordées au fil des « étapes » : L'auto-évaluation de sa relation avec les écrans : télévision, internet, portable, tablette, courriers électroniques, formulation des bénéfices : douceur de vie, performance/productivité ; contrat de réduction et engagement dans le processus de changement ; créativité.

PETIT CAHIER D'EXERCICES POUR EN FINIR AVEC LA CIGARETTE *Activité individuelle*



Thème(s) : Cannabis, chicha, tabac

Public(s) Tout public

Les activités proposées dans ce livret (63 pages) visent à soutenir le lecteur à engager un processus de changement de comportement vis-à-vis de sa consommation de tabac.

Thématiques abordées au fil des « 18 exercices » : Identifier le profil du fumeur, se souvenir de la première cigarette, idées reçues, argent, les effets bénéfiques de ma consommation de tabac, fumer en pleine conscience, visualisation, contrat de responsabilité, contrat d'abstinence, reconnaître les symptômes du sevrage et limiter leurs effets, les incidents de parcours.

T'AS ENVIE ? *Court-métrage, fiction*



Thème(s) : Conduites à risques

Public(s) : Adolescent, jeune

Ce court-métrage (9 minutes) permet d'échanger sur les représentations de la santé et des addictions, l'estime de soi, le rapport à l'autre et les liens sociaux. Le scénario : « Jonathan vit avec ses envies, parfois il se sent bien avec elles, parfois elles l'ennuient, le dérangent, l'empêchent de vivre. Il prend conscience que c'est à lui de faire ses choix ! »

La rubrique « pour l'animation » propose des pistes de travail pour engager le débat sur les addictions avec les jeunes.

TECHNO + *Court-métrage, fiction*



Thème(s) : Fête

Public(s) : Jeune, adulte

Ces 30 courts-métrages sont conçus pour être diffusés avec ou sans bande-son car ils intègrent de manière visuelle les messages de prévention et de réduction des risques en milieu festif. Plusieurs utilisations sont possibles : dans les lieux festifs, dans les lieux d'accueil de consommateurs de produits, comme support à la formation ou la réflexion au sujet des risques liés aux pratiques festives. Sous la forme de clips musicaux (de 3 à 10 minutes), des conseils pour réduire les risques liés à la consommation de produits psychoactifs et à certains comportement associés à la musique tekno (LSD, champignons, cocaïne, piercing, sniff, kétamine, jonglerie enflammée, alcool,...).

TRANCHES DE VIE A RISQUES *Court-métrage, fiction*



Thème(s) : Conduites à risques

Public(s) : Adolescent, jeune, adulte (selon les scènes)

8 sketches (5 à 10 minutes) mis en scène par la compagnie « Le théâtre à suivre ». Chaque scène présente des mises en situation sur différents thèmes. Au cours de ces scènes, les comédiennes proposent (en sortant de leur rôle) une analyse de la situation. Le spectateur est informé du changement d'angle (la fiction et l'analyse de la situation) lorsque les comédiennes tapent du pied et changent de ton.

Thématiques abordées : Les boîtes de nuit, le sida, le tabac, les tournantes, les drogues, la loge.

TRANSELUCIDE *Court-métrage, fiction*



Thème(s) : Conduites à risques

Public(s) : Jeune

Chaque court-métrage (4 à 17 minutes) est illustré par des interviews de jeunes consommateurs et des réalisateurs. La rubrique « En savoir plus » apporte des données informatives.

Contenu : « L'épicerie » ; « Cardio-gramme » ; « Secret » ; « Stroboscope » ; « La descente sans accros » ; « Hors limite » et « Loop ».

TRESOR DE PARENTS *Jeu questions/réponses*



Thème(s) : Conduites à risques, parentalité

Public(s) : Parent de préadolescent et adolescent

Ce jeu de plateau permet d'aider les parents à situer leur place et leur rôle dans la prévention des conduites à risques auprès de leur adolescent dans une démarche éducative globale à travers des échanges de pratiques parentales (5 à 12 participants).

Principe du jeu : jeu coopératif dans lequel un seul pion « parent » se déplace sur le plateau. L'ensemble des participants remporte la partie, chaque parent contribue en donnant son point de vue et en répondant au quizz à nourrir le débat et à récupérer les clés (piliers de la parentalité) nécessaires pour ouvrir le coffre. (1h30 à 2h).

TU FUMES ? *Documentaire, témoignage*



Thème(s) : Cannabis, chicha, tabac

Public(s) : Adolescent, jeune

La succession de témoignages (15 minutes) de jeunes adultes et d'adultes à propos de leur consommation de tabac permet à l'animateur d'amorcer un débat sur le tabagisme de manière globale.

Thématiques abordées au gré des 14 séquences : plaisir ; initiation ; usage/abstinence ; coût ; mortalité ; substitut nicotinique ; abstinence.