



Catalogue d'outils pédagogiques

Point relais documentaire Pays d'Auge Nord - Côte Fleurie



**Réseau territorial
promotion
de la santé**
RTPS PAYS D'AUGE NORD - CÔTE FLEURIE



Fonctionnement du Point Relais Documentaire (PRD)

Vous souhaitez approfondir vos connaissances, vous procurer de la documentation en santé publique, être accompagné·e dans vos recherches, choisir des outils pédagogiques adaptés à vos projets...

Dans le réseau documentaire normand, vous bénéficierez de :

- **consultation et prêt d'outils pédagogiques** (gratuit ; jusqu'à 6 outils ; durée de 3 semaines ou plus),
- **conseils pédagogiques** et/ou **accompagnement méthodologique** et **diffusion de supports** de prévention destinés au grand public.

Le point relais documentaire au sein du Centre hospitalier de la Côte Fleurie est porté avec Promotion Santé Normandie et financé par l'ARS Normandie. Ce lieu de ressources s'adresse à tous les **acteurs, professionnels et bénévoles, des secteurs de la santé, de l'éducation, du social...**

Afin d'emprunter sur le territoire du nord Pays d'Auge, merci de vous rapprocher du coordonnateur territorial de promotion de la santé. **(Contact)**

Thématiques

1. Éducation pour la santé
2. Écrans
3. Environnement
4. Alimentation - Activité physique
5. Santé sexuelle - Vie affective
6. Addictions
7. Hygiène
8. Santé mentale
9. Compétences psychosociales (CPS)
10. Inégalités de santé - Discriminations
11. Harcèlement
12. Politiques de santé



Éducation pour la santé

Allons dehors ! Les enjeux pour la santé et l'environnement de l'éducation dehors



Publics : tout public

Description : Cette exposition s'adresse à toute personne souhaitant sensibiliser jeunes, adultes, professionnels et élus, aux enjeux de l'éducation dehors pour la santé et l'environnement. Son objectif est de permettre aux professionnels de se construire un argumentaire, pour défendre l'intérêt de sortir avec leurs publics et d'organiser des temps d'éducation formelle ou informelle en extérieur dans des espaces végétalisés. L'exposition propose 25 panneaux répartis en 4 grands thèmes : enjeux de santé, enjeux environnementaux, enjeux de justice sociale et enjeux éducatifs. Pour chacun des thèmes, les informations apportées mêlent savoirs scientifiques issus de la recherche et savoirs expérientiels issus des acteurs de terrain. Un livret d'accompagnement propose des pistes pour sa mise en œuvre et son animation.

Collation : 25 panneaux, 1 livret

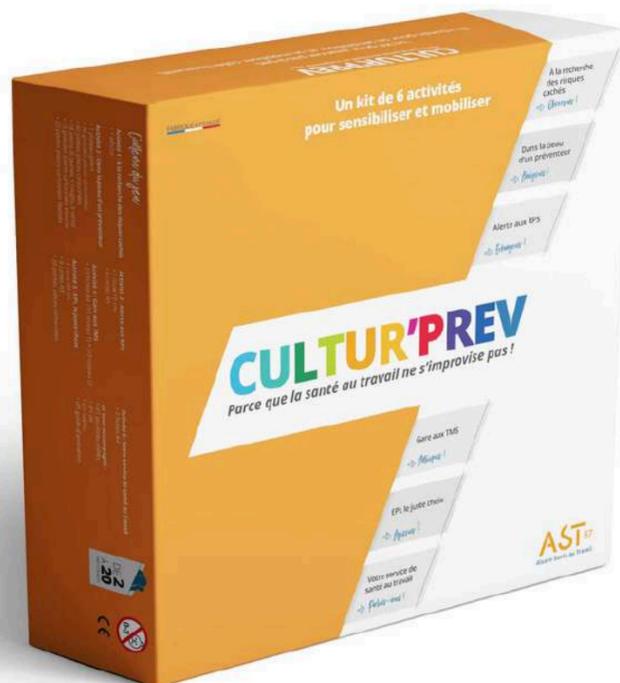


Cultur'prev

Publics : adulte

Description : Ce jeu aborde la santé au travail à travers 6 thématiques : les risques dans l'environnement de travail, la prévention primaire, les risques psycho-sociaux, les troubles musculo-squelettiques, les équipements de protection individuelle et le service de santé au travail. Il permet d'identifier les leviers d'action pour améliorer les conditions de travail. Chaque activité peut se jouer indépendamment. Deux niveaux de jeu sont proposés : le premier permet de se familiariser avec la thématique (apport de connaissances), le second permet de se projeter (de quelle manière les participants sont eux-mêmes concernés).

Collation : 1 affiche, 1 plateau géant, 30 grandes pièces cartonnées, 80 petites pièces cartonnées, 18 jetons, 15 grandes pièces cartonnées Weleda, 10 petites pièces cartonnées Weleda, 1 roue 10 cm, 1 roue 20 cm, 25 fiches A4, 13 cartes A5, 1 jeu de mots mêlés, 1 dé, 1 sablier, 1 guide d'animation (40 p.)



Destination santé



Publics : tout public

Description : Le jeu permet d'aborder la santé avec différents publics de façon globale et non moralisatrice dans l'idée même que s'en fait l'OMS. 6 thèmes abordés : "les drogues parlons en !" ; "hommes et femmes de demain" ; "atout corps" ; "environnement votre" ; "quand ça fait mal !" ; "la forme à fond !".

Collation : 1 plateau, 1 dé, 600 fiches questions - réponses (100 par thème), 24 cartes positives qui représentent les thèmes, 1 livret pédagogique



PasS'santé jeunes : le jeu



Publics : adolescent

Description : Créé dans le cadre du projet "PasS'santé jeunes", cet outil pédagogique favorise l'acquisition de connaissances autour de plusieurs thématiques de santé (addictions, nutrition, usages d'Internet, relations aux autres, vie affective et sexuelle, sommeil et hygiène, environnement, etc.). Il s'appuie sur les ressources disponibles sur le site Internet PasS'santé jeunes (<http://www.pass-santejeunes-bourgogne-franche-comte.org>). À travers 3 types de questions (connaissances, débats et activités ludiques), il permet aux joueurs de mobiliser différents types de compétences en équipe, notamment les compétences psychosociales. Il s'adresse aux jeunes de plus de 8 ans, et propose 3 niveaux de questions en fonction de l'âge : - de 12 ans, 13-15 ans et + de 16 ans.

Collation : 1 dé classique, 1 dé trois couleurs, 6 pions, 1 plateau de jeu, 84 cartes questions





Écrans

L'Éduc'Écrans

Publics : parent

Description : Ce jeu sur l'usage des écrans et les dangers de la surexposition aux écrans chez les tout-petits est un outil de médiation au service des professionnels et des bénévoles (psychologues, éducateurs, conseillers conjugaux et familiaux, etc.) chargés d'animations collectives dans le domaine de l'accompagnement à la parentalité au sein d'associations et de structures d'accueil du jeune enfant, en établissement scolaire, etc.

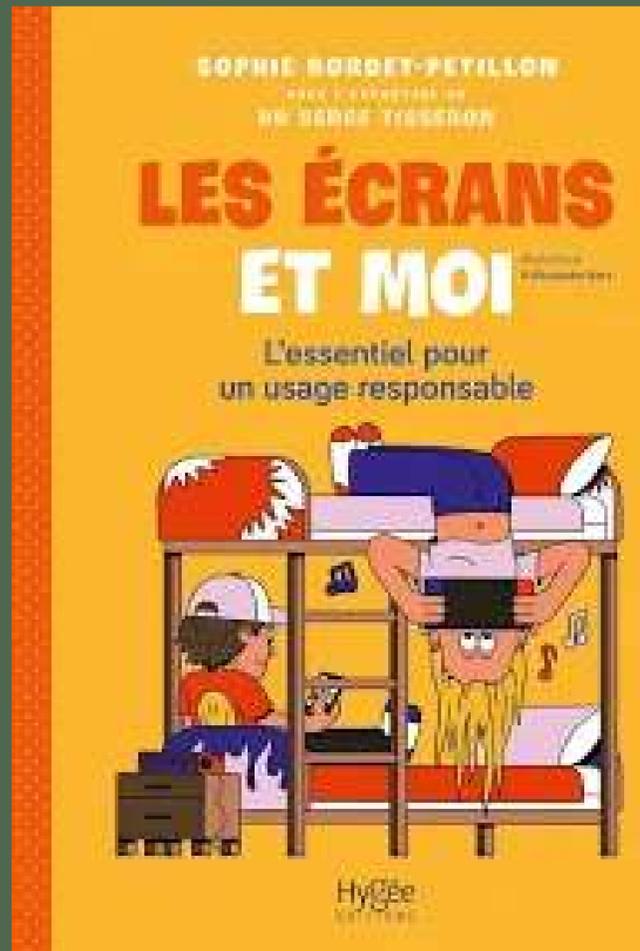
Idéalement, ce jeu se déroule en 3 temps d'échanges. 1er temps : partage des représentations et des expériences. Quelle est la place des écrans dans la vie de la famille ? 2ème temps : approfondissement des échanges et élaboration de pistes d'actions éducatives. Peut-on mieux gérer les écrans au quotidien ? 3ème temps : discussion libre. Les participants qui ont mis en pratique certaines des propositions imaginées précédemment sont invités à partager leur expérience.

Collation : 1 plateau de jeu, 24 cartes questions, 1 sablier, 24 jetons blancs, 1 dé, 12 cartes votes, 2 feuillets d'activités, règles du jeu



Les écrans et moi

Publics : parent



Description : Jeunes connect s, l'essentiel pour ne pas vous faire pi ger ! Parents, les bons arguments pour responsabiliser vos enfants !

Consoles de jeux, tablettes, smartphones, r seaux sociaux... les supports num riques et Internet t'offrent des possibilit s incroyables ! Ce sont des outils g niaux...   condition de savoir les ma triser pour naviguer en toute s curit .

Tu trouveras, dans cet ouvrage pratique aux illustrations dr les et modernes, des r ponses simples et des recommandations efficaces pour  tre un utilisateur  clair  et responsable.

Design addictif, surexposition aux  crans, fake news, collecte de donn es, diffusion d'images choquantes, respect de ta vie priv e... gr ce   de nombreuses ressources et astuces, ce livre t'aidera   mieux appr hender Internet et   avoir un avis critique sur ta propre utilisation des nouvelles technologies.

Pourquoi devient-on accro aux  crans ? Les jeux vid o d veloppent-ils le cerveau ? C'est quoi le cyberharc lement ? Tout finit par s'effacer sur Internet ? Est-ce qu'internet sait tout sur moi ? C'est ce que tu vas d couvrir ici.

Un livre pratique et informatif   lire seul, en famille ou entre amis.

Auteur(s) : Sophie Bordet-Petillon





Environnement

Faire ensemble 2030



Publics : adulte

Description : Le jeu Faire ensemble 2030 vise à sensibiliser les joueurs aux Objectifs de développement durable (ODD) et à susciter le réflexe coopératif. Il repose sur une dynamique de résolution de défis en équipe. Chaque partie rassemble de six à douze joueurs et est supervisée par un animateur.

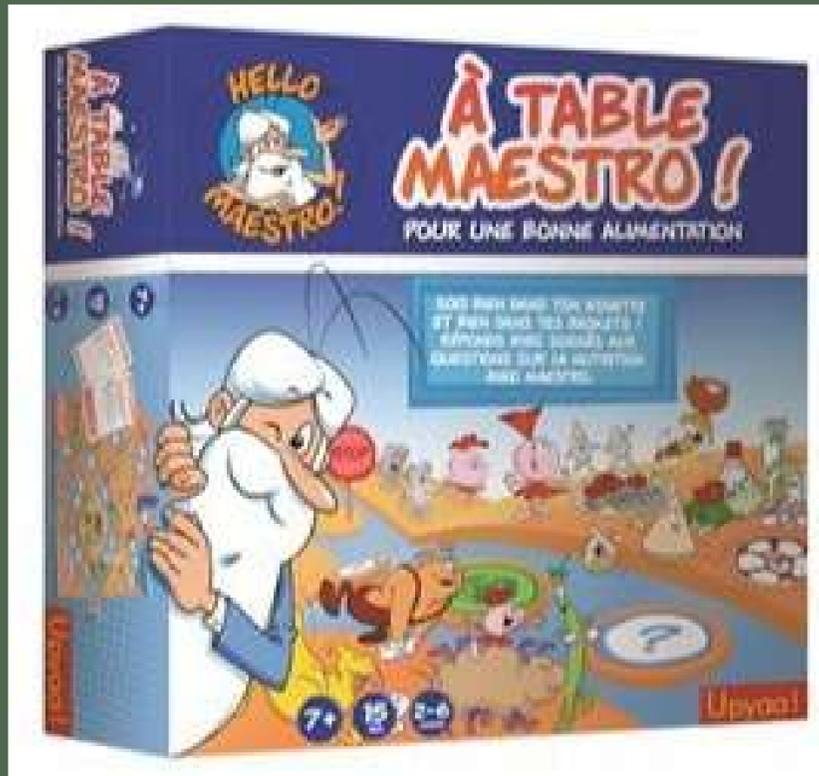
Collation : 1 guide d'animation (35 pages), 48 cartes "défi", 6 cartes "défi à compléter soi-même", 6 cartes "acteur", 24 cartes "positionnement", règles du jeu





Alimentation
Activité physique

À table maestro !



Publics : + de 6 ans

Description : Ce jeu de plateau destiné aux enfants à partir de 7 ans aborde la thématique de la nutrition par l'activité physique et l'alimentation équilibrée sous forme de rallye quizz. Le gagnant est le premier à s'emparer du trophée, mais rien n'est facile attention aux pièges !

Promouvoir l'activité physique et une alimentation équilibrée. Connaissances, réflexion et vocabulaire.

Nombre de joueurs 2-6. Durée de la partie 15 minutes.

Collation : 110 cartes, 1 plateau, 1 dé, 2 pions, règles du jeu



Le petit cabas 2.0

Publics : tout public

Description : Réédition des versions précédentes réalisées dans le cadre du programme "J'aime manger bouger", ce nouvel ensemble pédagogique propose à travers 8 thèmes des activités, des supports et des axes d'intervention sous forme de fiches méthodologiques : à quoi sert de manger, les sens et les saveurs, l'origine des aliments, les familles alimentaires, l'activité physique, les rythmes de vie, la conception de menus, le marketing et la publicité. Chaque pochette thématique précise les objectifs pédagogiques et informations à connaître. À l'intérieur, les fiches d'activités détaillent l'âge du public, la durée, le matériel et supports imprimés nécessaires, les compétences mises en œuvre, les techniques et pistes d'animation possibles. Ces dernières sont parfois accompagnées d'un symbole "pensée verte" pour faire le lien avec l'alimentation durable (gaspillage, origine et choix des aliments, gestion des déchets). Un tableau synoptique répertorie les différents supports proposés dans la mallette en fonction des activités auxquelles ils font référence. Des annexes dans le guide sont aussi proposées telles qu'une fiche sur l'hygiène et la sécurité alimentaire, un exemple de conducteur de séance et une évaluation brève de séance.



Les p'tits quiz de maestro



Publics : + de 6 ans

Description : Cet outil présente 3 jeux en 1 : Jeu de 7 familles, Quiz et Défis. Il aborde la santé par les thématiques de l'hygiène, du sommeil, du respect, de l'activité physique, de la sécurité routière, des accidents domestiques et de l'alimentation. Son objectif est de sensibiliser les enfants, à partir de 7 ans, aux bons comportements à adopter pour être en bonne santé.

Collation : 55 cartes, illustrations en couleurs, 7 pions



Little menu

Publics : + de 6 ans

Description : Ce jeu a pour but d'apprendre aux enfants à composer un repas équilibré. Chaque joueur reçoit un plateau et on dispose au centre de la table tous les aliments. Chaque joueur, tour à tour, fait tourner la roue. Si elle s'arrête sur une famille alimentaire, le joueur choisit un aliment de cette catégorie, s'il n'en a pas encore ou pas assez. Le dos des "tuiles aliments" est de la couleur des familles représentées sur la roue, ce qui permet aux enfants de s'auto-corriger. La partie se termine quand un joueur a composé un plateau équilibré.

Collation : 6 plateaux repas, 1 roue avec une flèche en forme de cuillère, 94 cartes aliments



Prunch !

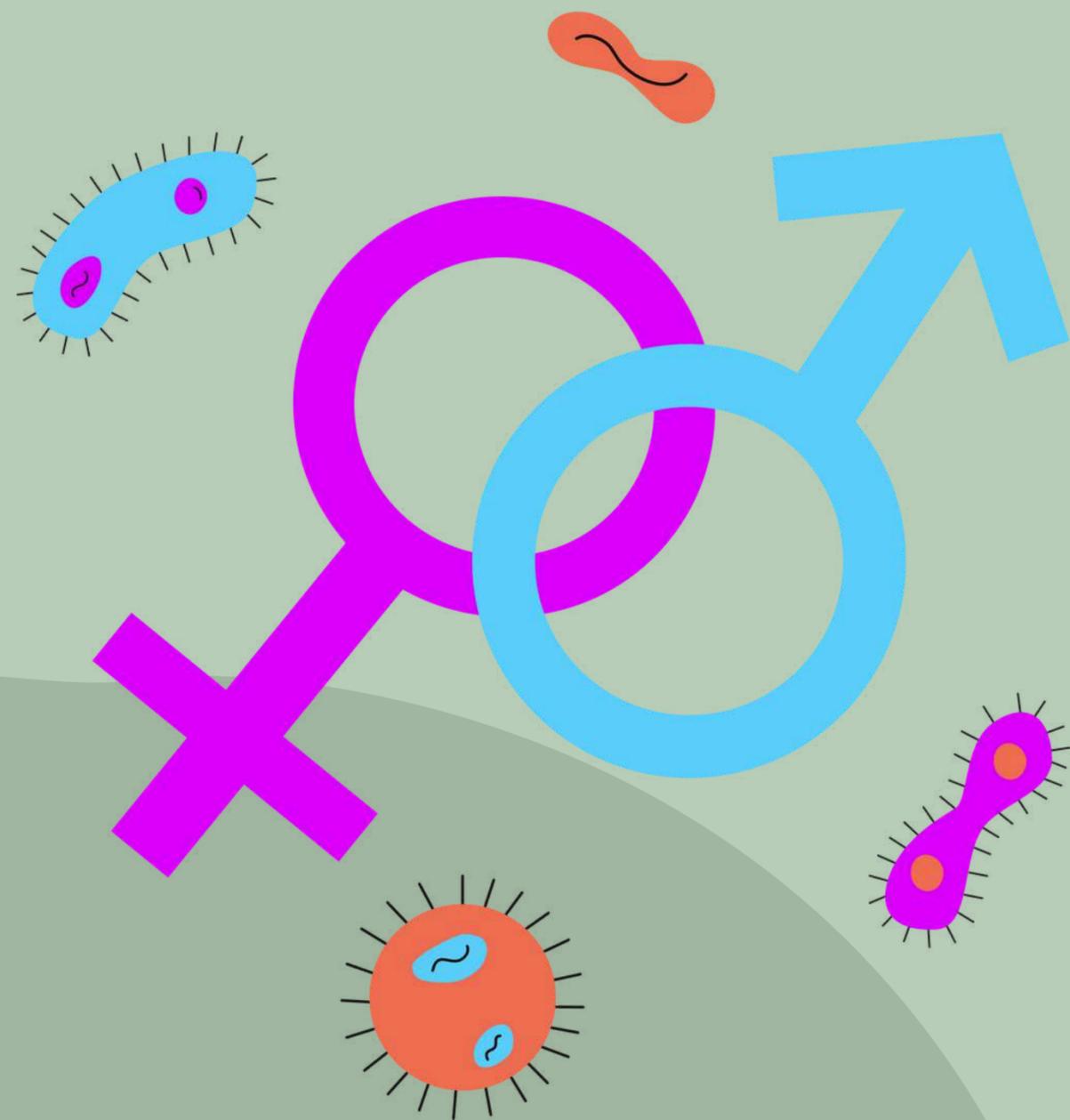


Publics : tout public

Description : Réalisé par une éducatrice sportive, spécialiste du sport adapté, ce jeu de cartes permet à toute personne de réaliser une activité physique en toute sécurité. Chaque carte est illustrée et reprend le mouvement à effectuer en détail : le nom de l'activité, la posture à prendre et le mouvement à effectuer, le temps nécessaire (symbolisé par un chronomètre), une lettre (A, B, C) informe sur la difficulté de l'exercice, le schéma du corps humain permet de voir quel muscle travaille, et des symboles informent si l'exercice fait travailler l'équilibre, la force, le cœur. De plus, des cartes "étirements" accompagnent l'outil. Elles peuvent être utilisées après une séance d'activité physique ou en séance d'assouplissement. Ces exercices peuvent être réalisés seul ou accompagné.

Collation : 16 cartes d'étirements, 35 cartes d'exercices, 4 cartes explicatives





Santé sexuelle
Vie affective

Affreuses IST



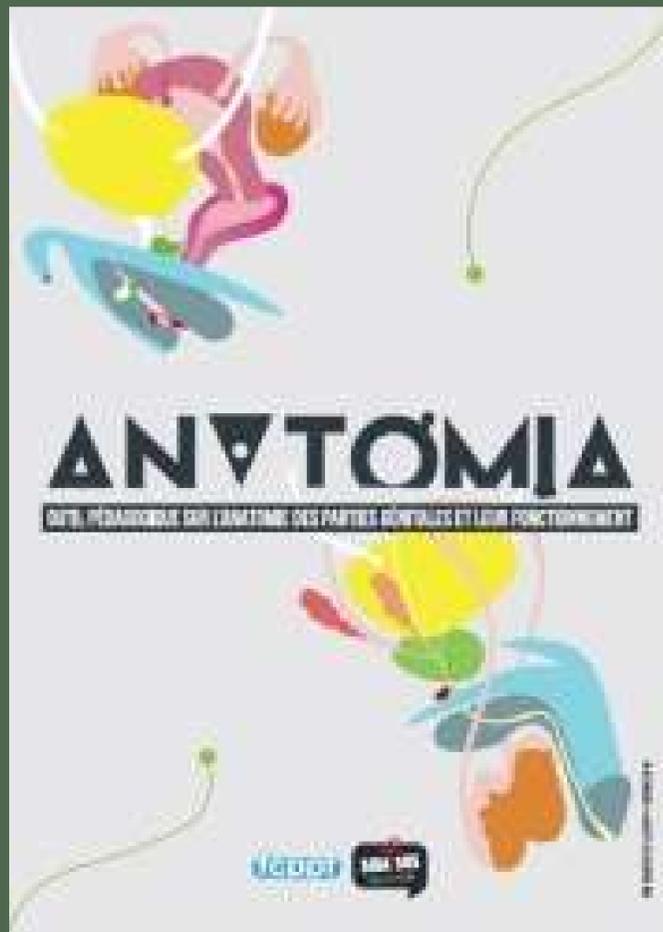
Publics : adolescent

Description : Cet outil permet de connaître de façon ludique les principales infections sexuellement transmissibles. Il est conçu sous la forme d'un jeu de cartes réparties en 7 familles d'IST : Chlamydia, Hépatite B, VIH, Syphilis, Papillomavirus, Herpès, Gonorrhée. Une famille compte 6 cartes : À savoir, Transmission, Symptômes, Traitement, Prévention, Dépistage. Le jeu s'utilise de 2 à 6 joueurs avec un public à partir de 15 ans.

Collation : 1 livret, 42 cartes



Anatomia



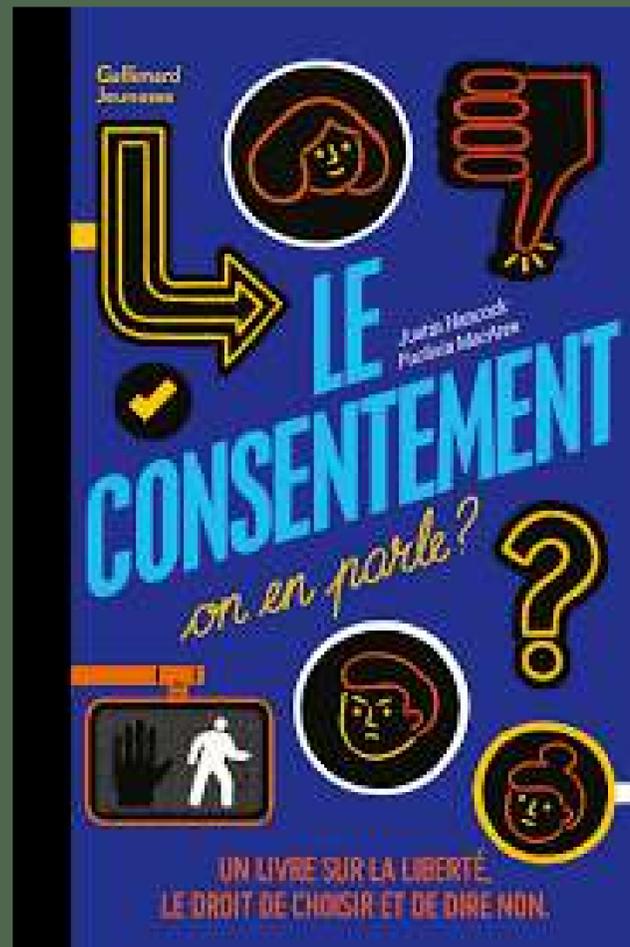
Publics : tout public

Description : Cet outil sur l'anatomie des parties génitales présente le processus de détermination du sexe biologique des individus et permet de pouvoir nommer et situer les différents éléments composant les organes externes sexuels, ainsi que de visualiser la place des organes génitaux dans le corps humain. Il informe sur le rôle des différents organes intervenant dans la reproduction, la sexualité et la contraception.

Collation : 8 planches anatomiques, 1 schéma "Sexes biologiques", 2 planches "Organes sexuels externes" femelle et mâle, 2 planches "Organes sexuels internes" femelle et mâle, 1 planche "Squelettes et organes", 2 planches "Excitation et orgasme", 1 brochure pédagogique, 24 étiquettes à placer sur les planches "Organes sexuels" internes et externes



Le consentement, on en parle ?



Publics : adolescent

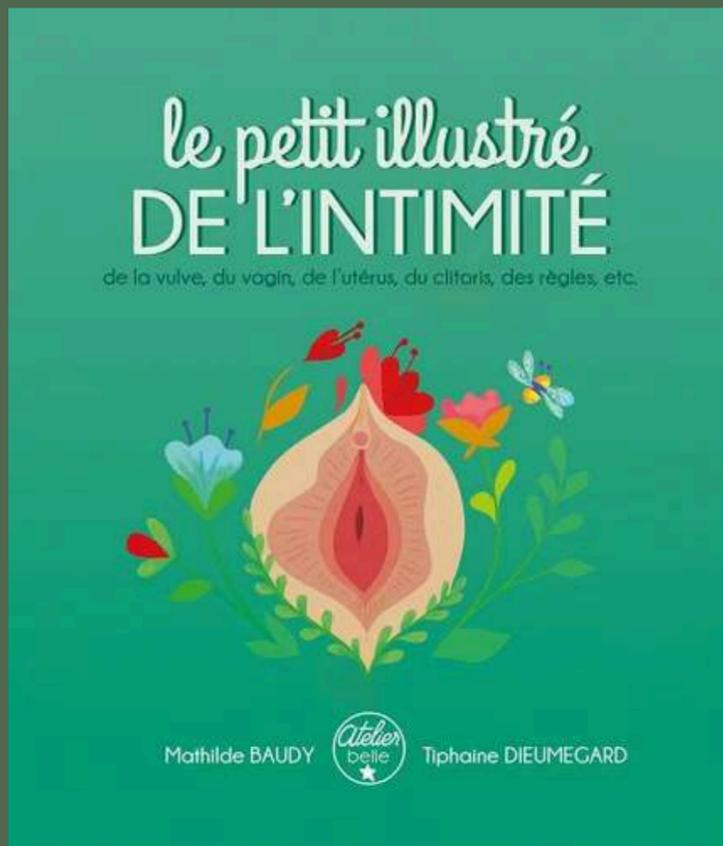
Description : Le consentement, c'est bien plus que dire «oui» ou «non». Il s'agit de découvrir ce qui est bon pour soi, de décider ce qu'on veut vraiment et d'utiliser ce pouvoir incroyable de choisir ! C'est aussi respecter le choix des autres. C'est une affaire de liberté ! Alors, on en parle ?

Choisir une pizza au restau ou un film au cinéma, exprimer librement ce qui nous plaît (ou pas), décider quelles pratiques sexuelles adopter, c'est compliqué. Dans ce livre, vous trouverez plein de conseils pour apprendre à réfléchir sur soi, sur les autres et à intégrer le consentement au cœur de votre vie.

Auteur(s) : Justin Hancock



Le petit illustré de l'intimité : Tome 1



Publics : + de 6 ans

Description : Le petit illustré de l'intimité de la vulve, du vagin, de l'utérus, du clitoris, des règles, etc.

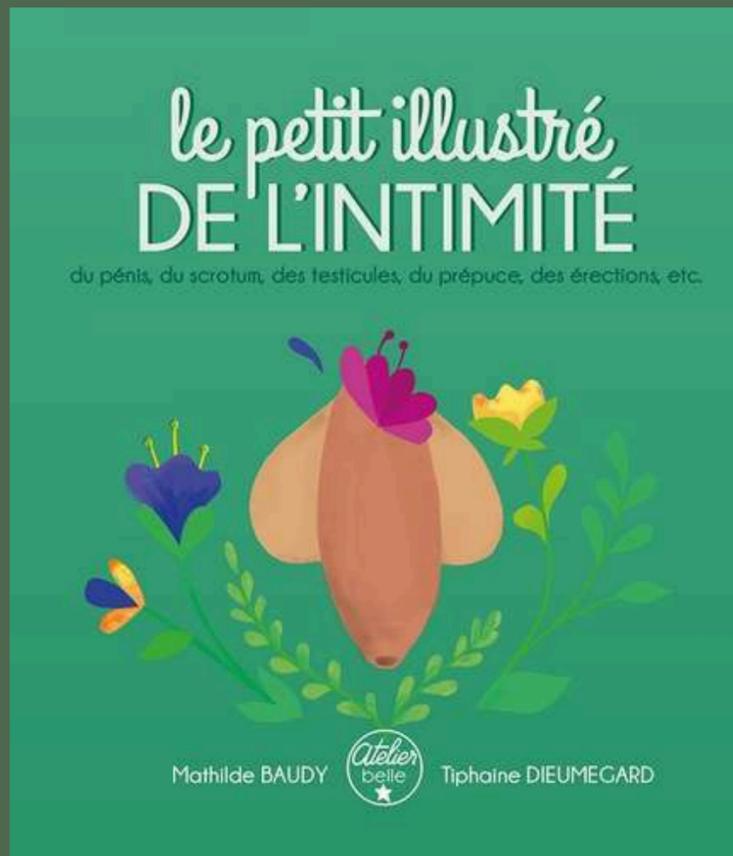
Destiné aux enfants à partir de 6 ans, ce premier tome se concentre sur le sexe féminin, son anatomie et son fonctionnement. Il répond aussi aux questions liées au consentement, au genre, à la puberté, à la sexualité, à la conception, etc.

Tout cela de façon engagée, inclusive, sans tabous, sans détours et sans fausse pudeur ! Il est à mettre entre les mains de tous les curieux·ses qui se questionnent sur leur intimité ou ceux et celles qui veulent en savoir plus sur l'anatomie féminine.

Auteur(s) : Mathilde Baudy & Tiphaine Dieumegard



Le petit illustré de l'intimité : Tome 2



Publics : + de 6 ans

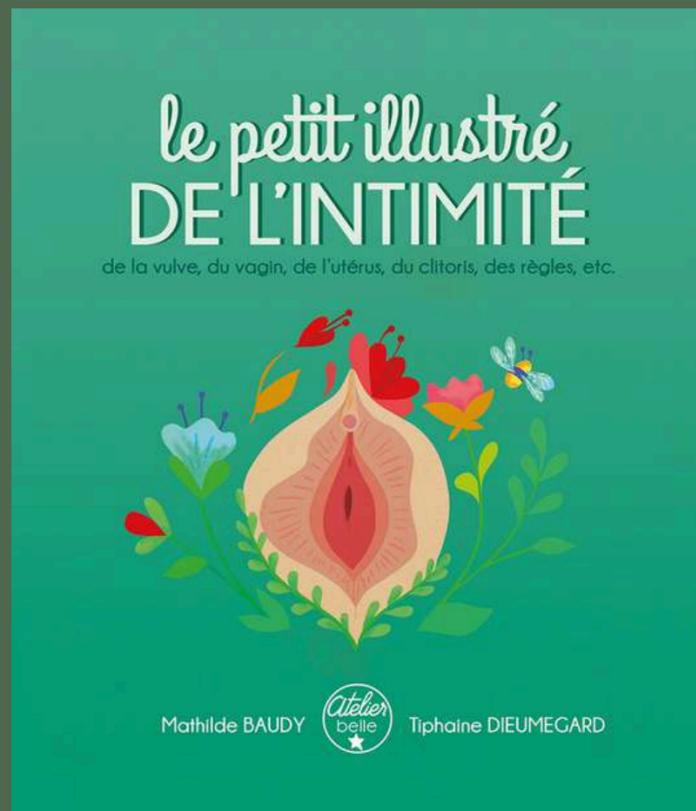
Description : Le petit illustré de l'intimité du pénis, des testicules, du scrotum, du prépuce, des érections, etc.

Cet ouvrage de la collection "Petits illustrés de l'intimité" aborde la sexualité masculine. Il permet d'aborder les organes génitaux (pénis, gland, érection, formes et tailles, scrotum, testicules, prostate, etc.) notamment pendant la puberté, mais également sur le mécanisme de la reproduction ainsi que sur divers éléments en lien avec l'intime ou l'identitaire, comme le genre, la pudeur, l'amour ou le consentement.

Auteur(s) : Mathilde Baudy & Tiphaine Dieumegard



Le petit illustré de l'intimité : Tome 3



Publics : + de 6 ans

Description : Le petit illustré des conceptions, de l'adoption, des familles, de la parentalité, etc.

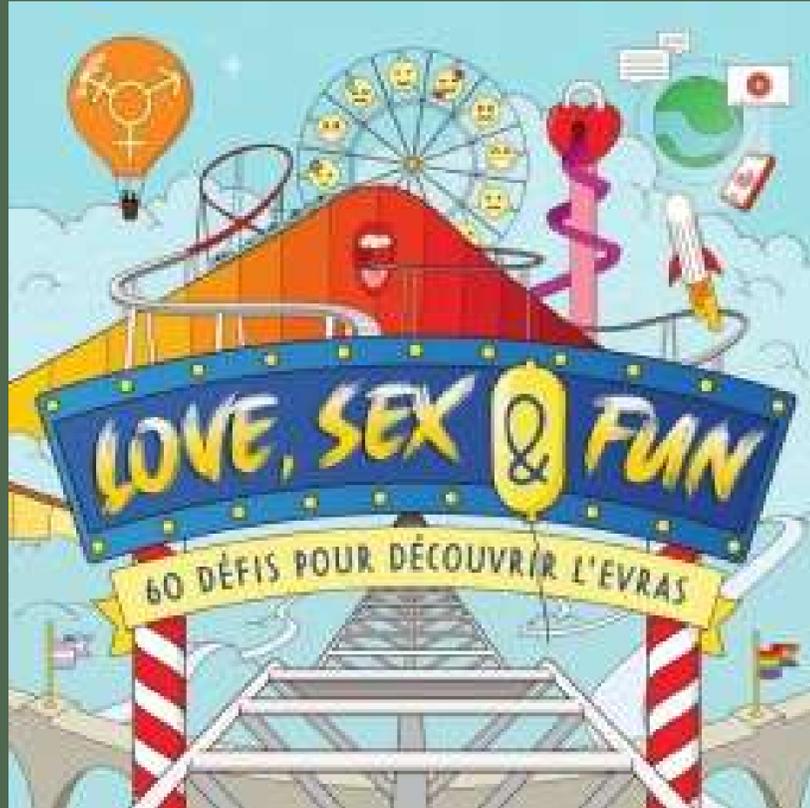
Après deux tomes axés sur l'intimité des filles et des garçons, Le Petit Illustré de l'intimité revient avec un troisième tome traitant des parentalités, des liens qui unissent un adulte à un enfant, quelle que soit la structure familiale dans laquelle l'enfant grandit.

Tout cela de façon engagée, inclusive, sans tabous, sans détours et sans fausse pudeur ! Il est à mettre entre les mains de tous les curieux·ses qui se questionnent sur comment on fait les bébés, ce qu'est une famille, etc.

Auteur(s) : Mathilde Baudy & Tiphaine Dieumegard



Love, Sex & Fun



Publics : adolescent

Description : Ce jeu propose de relever des défis en lien avec les thèmes de l'Éducation à la Vie Relationnelle, Affective et Sexuelle (EVRAS). Il aborde la sexualité, la puberté, les relations amoureuses, les violences, les stéréotypes de genre. Les objectifs sont de : développer une vision positive de la sexualité chez les jeunes ; valoriser la diversité des vécus selon la personnalité et les préférences de chacun·e ; inviter les jeunes à questionner les codes / idées reçues / fausses croyances véhiculé·e·s dans la société et la manière dont chacun·e peut être influencé·e par ceux·celles-ci dans sa vie personnelle et sa manière de penser ; aborder les stéréotypes de genre et susciter une prise de conscience des représentations qui enferment les hommes et les femmes dans des rôles prédéfinis afin de tendre vers plus d'égalité ; mettre en évidence certains stéréotypes liés à l'origine, à l'orientation sexuelle, à l'identité sexuelle, à la religion et aux convictions philosophiques ; donner des informations sur la législation et les ressources disponibles.

Collation : 60 cartes "action", 1 pâte à modeler, 1 livret pédagogique, règles du jeu



Planète VASI

Publics : adolescent, jeune et adulte

Description : Ce jeu collaboratif a pour objectif d'engager et animer des discussions autour de la vie affective, sexuelle et relationnelle. Il permet de donner des informations aux jeunes et de les faire réfléchir aux attitudes et compétences spécifiques, les leurs et celles des autres, dans ce domaine. Ainsi, il possède une dimension de développement des compétences psychosociales et de prévention des comportements à risque. Le principe est de remplir une mission en répondant à des questions ou en relevant des défis, qui mobilisent les savoirs, les savoir-faire ou encore les savoir-être des jeunes.

Collation : 1 plateau de jeu, 1 dé de couleurs, 4 pions, 30 "cartes d'embarquement" (liens utiles à remettre à la fin à chaque participant), 4 cartes "mission", 27 cartes "Cap ou pas cap", 47 cartes "Que sait-on ?", 40 cartes "Que fait-on ?", 29 cartes "Et moi", 1 guide du voyageur, 1 livret de contrôle de la mission, 1 carnet de voyage, règles du jeu



Relations & Prévention



Publics : tout public

Description : Le Dr. C. Pintas, médecin à l'UGOMPS (Unité Gynécologique obstétrique médico psycho-sociale) de Nantes a créé un jeu de type jeu de l'oie sur les thèmes «contraception», «infections sexuellement transmissibles (IST)» «relations affectives et sexuelles» à portée éducative.

Collation : 1 plateau de jeu, des cartes thématiques (contraception, IST, relations), 8 jetons, 2 dés, 1 notice d'utilisation



SéduQ

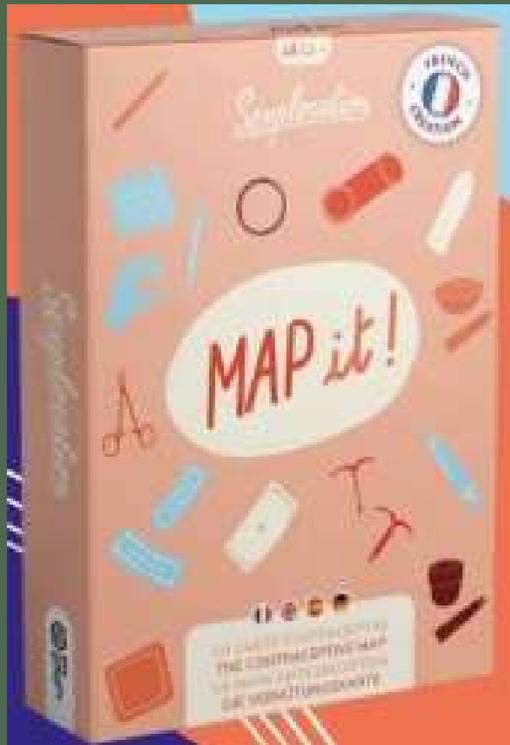
Publics : + de 16 ans

Description : SéduQ est un support pour répondre aux questions des jeunes qui permet d'aborder des thématiques spécifiques : genre et orientation sexuelle, égalité hommes-femmes, plaisir, désir et corps, relation 2.0, sexualité, drogue et alcool, contraception, éducation au consentement, prévention des violences sexuelles. Son but est de promouvoir l'éducation sexuelle à travers un jeu en deux temps : débiter et construire une relation, avoir un rapport sexuel consenti et protégé. Cet outil a été créé pour favoriser échanges et débats entre les joueurs. Il s'appuie sur les discussions entre pairs et la réflexion autour de problèmes à résoudre.

Collation : Guide d'animation, 147 cartes pour la partie Sédu, 1 plateau, 2 pions, 173 cartes Q, 34 cartes "plaisir" pour la partie Q



Sexploration – MAP it !



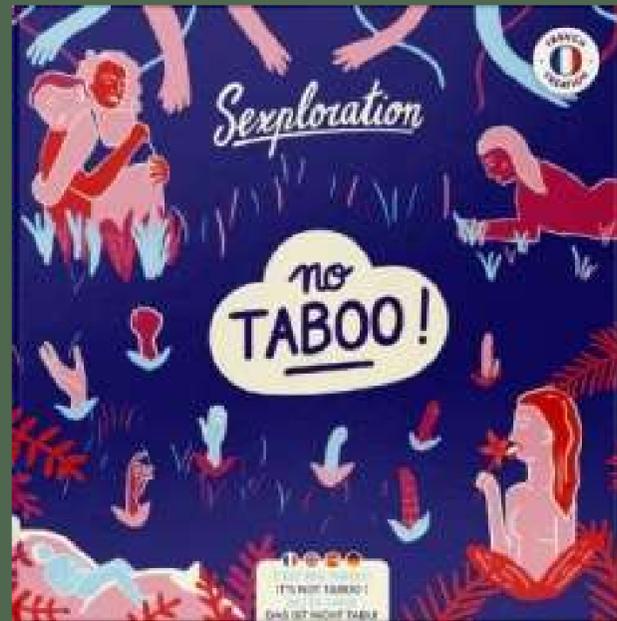
Publics : + de 12 ans

Description : Le jeu MAP it ! ou carte contraceptive fait partie de la série d'outils d'intervention Sexploration. Ce jeu de cartes permet de rappeler les connaissances relatives aux modes de contraception. Au recto des 13 cartes sont illustrés les différents modes de contraception, au verso sont précisés l'efficacité de la contraception, sa fréquence d'utilisation et des informations générales. Après avoir pioché une carte, le participant doit la replacer sur la silhouette “personne à vulve” ou “personne à pénis” et donner un maximum d'information sur le contraceptif. Le jeu peut se jouer seul ou à plusieurs.

Collation : Jeu en français, anglais, allemand, espagnol, 53 cartes, silhouettes “personne à vulve” et “personne à pénis”, dépliant ressources, règles du jeu



Sexploration - no TABOO !



Publics : + de 16 ans

Description : Le jeu No TABOO ! C'est pas tabou! fait partie de la série d'outils d'intervention Sexploration. Ce jeu alliant plateau et cartes permet d'aborder différentes thématiques en lien avec la vie affective et sexuelle. Les 5 catégories représentées sont : orientations & identités, prévention & protection, plaisirs & sentiments, pratiques sexuelles & délits et anatomie. Un participant de chaque équipe a un temps limité pour faire deviner le plus grand nombre de mots à son équipe. Le pion de l'équipe sera avancé du nombre de cases correspondant au nombre de mots trouvés. La première équipe arrivée à la fin du plateau a gagné.

Collation : Jeu en français, anglais, allemand, espagnol ; 1 plateau de jeu, 4 pions, lexique, ressources, 110 cartes, règles du jeu



Sexploration - OK not ok ?



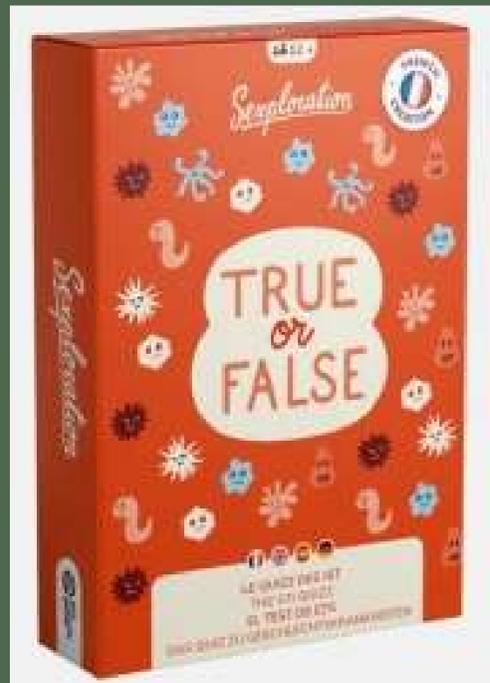
Publics : + de 12 ans

Description : Le jeu Ok not Ok ? fait partie de la série d'outils d'intervention Sexploration. Ce jeu de cartes permet de réfléchir à nos comportements et ceux de notre entourage. Il offre une vision globale de la notion de consentement, qui a une importance dans le cadre d'une relation sexuelle, mais également dans chaque instant. Le jeu repose sur des cartes questions auxquelles les joueurs apportent une réponse : s'il y a consentement, s'il n'y a pas de consentement ou s'il y a un doute. Dans le cas où il y a un doute sur le consentement, les joueurs doivent discuter jusqu'à ce qu'une décision soit prise. La discussion doit se faire sans pression ou insistance : la personne qui répond ne doit jamais être forcée à dire oui.

Collation : Jeu en français, anglais, allemand, espagnol ; 64 cartes, règles du jeu



Sexploration - TRUE or FALSE



Publics : adolescent, adulte

Description : TRUE or FALSE est un jeu qui aborde de façon simple, claire et sans angoisse le sujet des infections et maladies sexuellement transmissibles.

Sous forme de quizz, chaque carte pose une question, par exemple : “On ne peut pas attraper une IST dès la première relation sexuelle”. Vrai ou faux ?

La réponse est au dos de la carte !

S'informer tout en passant un moment ludique, c'est l'objectif de ce jeu aux illustrations modernes et amusantes.

Collation : Jeu en français, anglais, allemand, espagnol, 63 cartes, tableau des risques en fonction des pratiques sexuelles, glossaire des IST, règles du jeu





Addictions

Addictions : en parler, c'est gagné !



Publics : + de 16 ans

Description : Le jeu Addictions : en parler, c'est gagné ! est un outil pédagogique visant à favoriser l'échange autour de la consommation de produits addictifs.

En partant de représentations et d'idées reçues, ce jeu invite les participants à déconstruire leurs préjugés autour des addictions, à s'interroger collectivement sur leurs éventuelles habitudes de consommation et à s'informer sur les risques que celles-ci peuvent entraîner.

Co-conçu avec le Dr May Boumendjel, psychiatre-addictologue, et avec des structures médico-sociales accompagnant des publics en situation de handicap, ce jeu est accessible à toutes et tous.

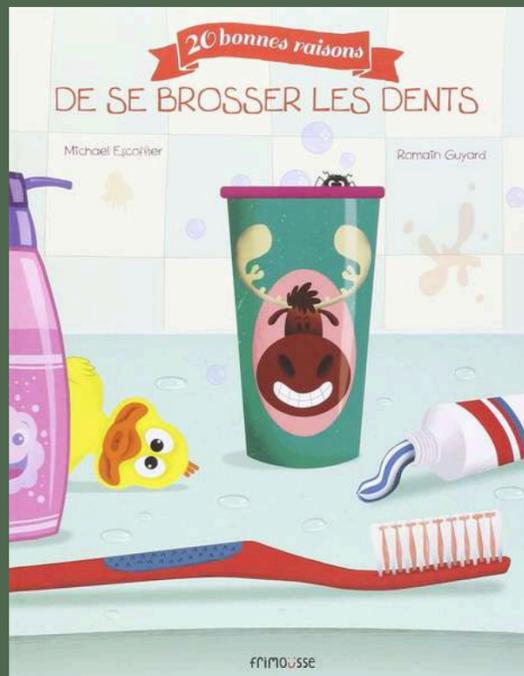
Collation : 20 cartes "addictions", 3 cartes "mon avis", 1 sablier, 1 guide d'animation





Hygiène

20 bonnes raisons de se brosser les dents



Publics : enfant

Description : Et si les poils de ma brosse à dents se mettaient à pousser... Après les 20 bonnes raisons de croire au Père Noël, les 20 bonnes raisons d'aller à l'école, voici 20 bonnes raisons de se brosser les dents.

Enfin un ouvrage qui devrait aider tous les parents qui bataillent pour le brossage ! Construit de la même manière que les deux premiers tomes (chaque double page annonce la suivante).

L'aventure se termine de façon tout à fait logique avec des manchots au camping qui puent la sardine.

Et la conclusion... Si tu ne veux pas sentir la sardine, brosse-toi les dents régulièrement !
À LIRE AVANT, PENDANT ET APRÈS LE BROSSAGE !

Auteur(s) : Michaël Escoffier, Romain Guyard



Hygiène et compagnie



Publics : adolescent

Description : Ce jeu de plateau sur le thème de l'hygiène s'adresse aux jeunes à partir de 10 ans. Il permet aux participants de répondre à des questions et de favoriser ainsi la discussion (questions ouvertes = Opinions) tout en transmettant des connaissances (questions fermées = connaissances). Il doit être animé par un professionnel (prévention santé, animateur jeunesse, etc.) qui sera le Maître du jeu. 5 thématiques sont abordées : l'hygiène corporelle, l'hygiène intime, l'entretien, la peau et ses pathologies, l'anatomie.

Collation : 1 plateau de jeu, 110 cartes-questions, 1 dé + 1 sablier + 5 quilles joueurs + 100 jetons gains, 10 fiches recto-verso "visuelles", 1 livret "Pour en savoir +", 1 fiche d'évaluation, 1 vidéo introductive, règles du jeu



Quand le gant de toilette reste sec...

Publics : tout public

Description : Cet outil (nouvelle version) permet d'aborder les différentes notions de l'hygiène. Conçu pour être utilisé au sein des services de psychiatrie, il convient à d'autres milieux (scolaire, médical, handicap, professionnel...). Il permet aux professionnels de la santé et du social d'explorer différentes dimensions de l'hygiène corporelle, vestimentaire, environnementale, alimentaire, domestique... Cet outil comprend en réalité trois outils que l'on peut utiliser séparément ou en complément en fonction du public, des objectifs et de la situation.

Collation : 1 plateau de jeu, 2 dés, 4 pions, 1 photoexpression composé de 66 photos, 1 carnet pédagogique destiné aux professionnels, 1 guide de l'animateur, des grilles d'évaluation de l'hygiène corporelle et vestimentaire, 3 gants, 54 cartes bleues, 54 cartes vertes, 125 cartes blanches

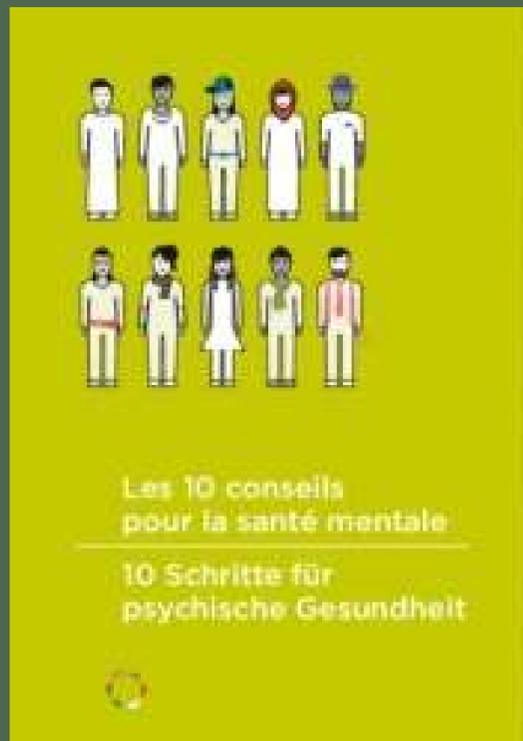




Santé mentale

10 pas pour la santé mentale

Publics : tout public



Description : Ce set d'animation suisse aborde le thème de la santé mentale. Il permet à un groupe d'engager la discussion sur cette thématique.

Que signifie “être en bonne santé mentale” ? Être en bonne santé mentale signifie se sentir bien tant sur le plan physique que mental/psychologique et social. Nous pouvons faire beaucoup pour notre santé par notre comportement.

Le bien-être psychologique est sans cesse mis à l'épreuve : stress et conflits au travail, dans la famille ou les relations sociales, difficultés financières, pression sociale ou même coups du sort inattendus...

Possibilités d'animations : “S'accepter tel que l'on est” ; “Se détendre - Apprendre de nouvelles choses...” ; “En parler, en qui ai-je confiance ?” ; “Demander de l'aide, qui est la bonne personne ?”

Collation : 10 cartes d'animation, 1 guide d'animation, 1 liste d'adresses et de liens de lieux de conseils et d'information, des bases et informations pour les animatrices et animateurs



J'aurai ma peau

Publics : adolescent

Description : “Monique : Un feu me sert de dossier. Chercher la croix. À moins que j'y sois. Au mieux je demande. Ma voix déraile lorsque je pose cette question à une dame. – Pardon, je n'ai pas compris Mademoiselle. – Non ce n'est pas grave. Pas la force d'insister. Je ne m'entends pas. Peut-être ne suis-je pas audible. En faisant le tour du carrefour, sous les sifflets grotesques des automobilistes, je retrouve le fameux panneau de tout à l'heure. Une éternité s'est écoulée. Jessie : Nous étions comme collés. Désormais nous sommes regardés. Elle me drague là ou bien ? Ai-je bien entendu ce qu'elle vient de dire à l'infirmière ? Le temps que je réalise, j'ai déjà blindé l'affaire. Je lui parle du cadre, du groupe de parole, de mon départ... Depuis, je me sauve, j'esquive. Force m'est-il de constater qu'il s'agit bien de cela. Dix ans après, j'en ris. À l'époque, je ne riais pas.”

Monique et Jessie, deux récits, deux voix, deux écrits pour dire combien l'autre n'existe pas seul. Deux adolescentes, deux psychiatres, une même peau. Préface de Thierry Lebrun.

Auteur(s) : Antoine Courtecuisse, Antoine Devos



Je trouverai la paix



Publics : adolescent, adulte

Description : “Vous tenez entre vos mains le wagon qui m’a accompagné durant tout ce temps où j’étais dans les montagnes russes de la vie. Je vous parle de ces fameuses montées et descentes incontrôlables de soi, ces émotions qui sont plus fortes que nous, et ces poids qui nous font devenir plus fort que ce qu’on était. Je souhaite que ce wagon vous emporte à votre tour, qu’il vous guide et vous donne des indices sur le chemin qui mène à ce que je cherche encore : la paix avec les autres et surtout, avec moi-même.

Laissez-vous transporter et ne regardez les paysages qui décorent ces pages qu’avec votre cœur.”

Auteur(s) : Emile Bernet





Compétences psychosociales (CPS)

2 Minutes de Bonheur Ensemble !



Publics : tout public

Description : 2 Minutes de Bonheur Ensemble ! est un jeu de conversation drôle et riche de sens ! Revivez vos bons moments, racontez vos anecdotes, décrivez votre quotidien et partagez du bonheur avec les personnes qui vous entourent. Ce partage permet un échange ludique et bienveillant qui fait la joie de tous !

Collation : 60 cartes dans la boîte + 10 cartes digitales gratuites chaque mois pendant 4 mois.



À sa place

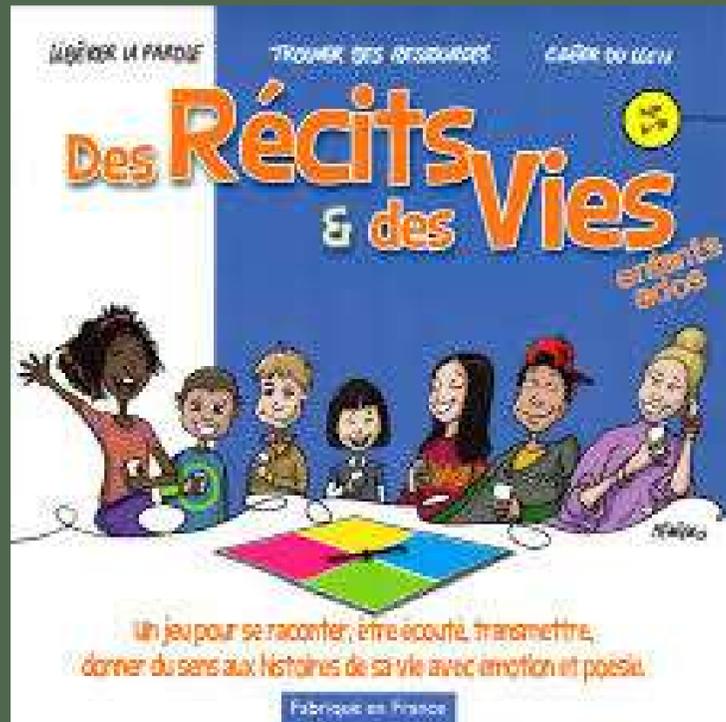
Publics : tout public

Description : Cet outil, à la base conçu par des orthophonistes pour leurs patients, peut s'utiliser beaucoup plus largement. Il se veut une invitation à la discussion au travers de 39 photos grand format. Il vise à se décentrer pour mieux observer, analyser, imaginer, raconter, se projeter, donner son opinion... Il peut convenir pour des ateliers collectifs en promotion de la santé ou en éducation thérapeutique du patient aussi bien qu'en entretien individuel avec des patients. Cet outil peut s'utiliser avec des publics très divers pour développer de nombreuses compétences psychosociales : conscience de soi, communication, résolution de problèmes, prise de décision, créativité, etc.

Collation : 39 photos grand format



Des Récits & des Vies - 6-18



Publics : enfant, adolescent

Description : Le jeu est décrit par les professionnels comme un bon médiateur surtout quand les jeunes sont en difficulté pour amener des sujets spontanément en séance (notamment avec des jeunes de 12 à 16 ans).

Il permet aux adolescents d'avoir une réflexion plus élargie, de se questionner sur des éléments de vie passés ou s'interroger sur l'avenir. Le jeu invite à formuler des réponses n'ayant pas forcément de "limites" (par ex., avec les fins de phrases à compléter), ce qui semble intéressant avec certains adolescents qui ont du mal à élaborer sans médiation.

Ce jeu peut également susciter un débat d'idées, étant donné que le professionnel répond également aux questions.

Collation : 1 plateau avec 1 flèche, 100 cartes : 64 cartes pour les 11-18 ans, 36 cartes pour les 6-10 ans, 1 notice



Des Récits & des Vies - 19-99

Publics : jeune, adulte

Description : Avis écrit par : Éducatrice IDEFHI, Institut Départemental de l'Enfance de la Famille et du Handicap pour l'Insertion, Canteleu (76) :

"La règle de jeu est très simple, il est accessible à tous. Il se met rapidement en place et la possibilité de sélectionner en amont les cartes permet d'aborder graduellement les ressentis/projets/émotions des joueurs en toute sécurité.

Les sujets proposés sont larges et complets, ils sont propices aux échanges entre participants. C'est un support très intéressant pour les visites médiatisées (VPT) qui permet d'aborder la parentalité, son exercice, les valeurs familiales, l'histoire de vie... et facilite les échanges lorsque ceux-ci sont "empêchés".

Ce jeu est un incontournable dans la "boîte à outils" pour favoriser une relation éducative bénéfique."

Collation : 1 plateau avec 1 flèche, 100 cartes : 64 avec 4 libellés bleus, roses, verts, jaunes, 36 cartes "parentalité" avec 1 libellé en violet, 1 notice



Feelings



Publics : + de 6 ans

Description : Ce jeu des émotions propose de partager son émotion par rapport à une situation donnée et de deviner ce qu'ont ressenti les autres joueurs sur cette même situation. L'objectif est de mieux se connaître et développer son empathie. Cette nouvelle édition du jeu Feelings peut se jouer à 2 et jusqu'à 8 personnes. Il est également devenu coopératif. Les cartes situations sont réparties en 4 thèmes : en famille, à l'école, entre ami·e·s et dans la société (6 catégories sont proposées dans ce nouveau thème : santé, monde numérique, écologie, parentalité, éducation, vivre ensemble).

Une fiche pédagogique et un guide d'accompagnement sont désormais disponibles en ligne : https://unjeudansmaclasse.com/?page=article&id_article=50&lang=fr

Collation : 1 piste d'empathie, 48 cartes "vote", 18 cartes "émotion", 156 cartes pour 48 situations réparties en 4 thèmes (en famille, à l'école, entre ami·e·s et dans la société), 4 cartes "score"



Grandes photos pour parler et cogiter

Publics : adulte



Description : Cet outil à destination d'un large public se compose d'un ensemble de 40 photographies couleur et de 40 fiches-activités correspondant à chaque photo. Chaque fiche propose 7 pistes d'activités, de réflexion et de conversation : "Pistes pour parler", où on demande d'observer la photo ; "Pistes pour cogiter", il s'agit de voir si, des phrases sont adaptées à la photographie ; "Et vous ?", qui permet de voir si le participant peut établir des liens entre le thème de la photo et son propre vécu ; "Quel titre ?", une activité où l'on peut attribuer un titre à la photo ; "Pistes pour se rappeler", qui travaille la mémoire visuelle (qu'est-ce qu'il y avait sur la photographie ?) ; "Pistes pour rebondir", où on demande de rechercher des mots plus conceptuels, plus abstraits que des phrases, qui peuvent correspondre à la photo ; et enfin, "Pistes pour (re)sentir", qui demande, pour les participants qui le souhaitent, de voir s'ils peuvent établir des liens entre le thème de la photo et des souvenirs sensoriels. Cet outil pourra être utilisé dans un cadre thérapeutique, lors d'un atelier-mémoire ou plus généralement en animation classique de photoexpression.

Collation : 40 photographies couleur, 40 fiches-activité, 1 fiche introductive



Jeu des besoins



Publics : tout public

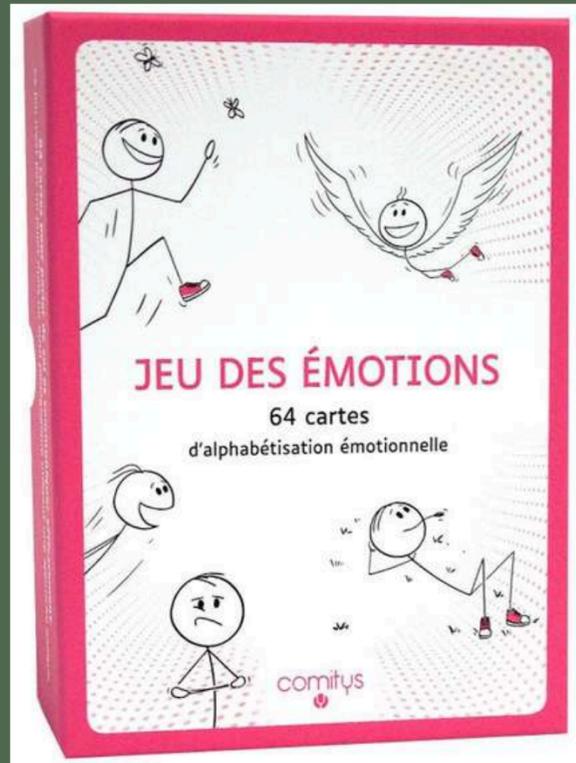
Description : Ce jeu de cartes illustrées, destiné à un large public, se propose d'explorer les besoins fondamentaux et plus précisément : d'identifier et d'accueillir ses besoins, d'étoffer son registre lexical sur les besoins humains, de renforcer les compétences psychosociales et de s'initier à la démarche de communication non violente (CNV). Chaque carte comporte un besoin illustré au recto, ainsi que deux besoins apparentés au verso. Un système de pastille de couleur sur chaque carte permet de nommer l'intensité du besoin (faible, moyenne, forte). La notice d'utilisation propose des repères théoriques ainsi que 9 pistes d'animation : découvrir les 5 familles de besoins (notamment à l'aide des 5 cartes spécifiques), mimer les besoins, reconnaître ses besoins satisfaits ou insatisfaits, affiner les nuances de besoins, etc.

Collation : 59 cartes "besoins", 5 cartes "familles de besoins", 1 notice d'utilisation



Jeu des émotions

Publics : tout public



Description : Ce jeu de cartes illustrées, destiné à un large public, se propose d'explorer les émotions et plus précisément : d'identifier et d'accueillir les émotions, d'étoffer son registre lexical sur les émotions, de renforcer les compétences psychosociales et de s'initier à la démarche de communication non violente (CNV). Chaque carte comporte une émotion illustrée au recto ainsi que deux émotions apparentées au verso. Un système de pastille de couleur sur chaque carte permet de nommer l'intensité de l'émotion (faible, moyenne, forte). La notice d'utilisation propose des repères théoriques ainsi que 8 pistes d'animation : découvrir les 5 pôles émotionnels (notamment à l'aide de 5 cartes spécifiques : joie, peur, tristesse, colère, dégoût), mimer les émotions, comment je me sens ?, l'éventail des émotions, portrait émotionnel, les émotions ont-elles un sexe ?, émotions voisines.

Collation : 59 cartes "émotions", 5 cartes "pôles émotionnels", 1 notice d'utilisation



La roulette de l'estime de soi



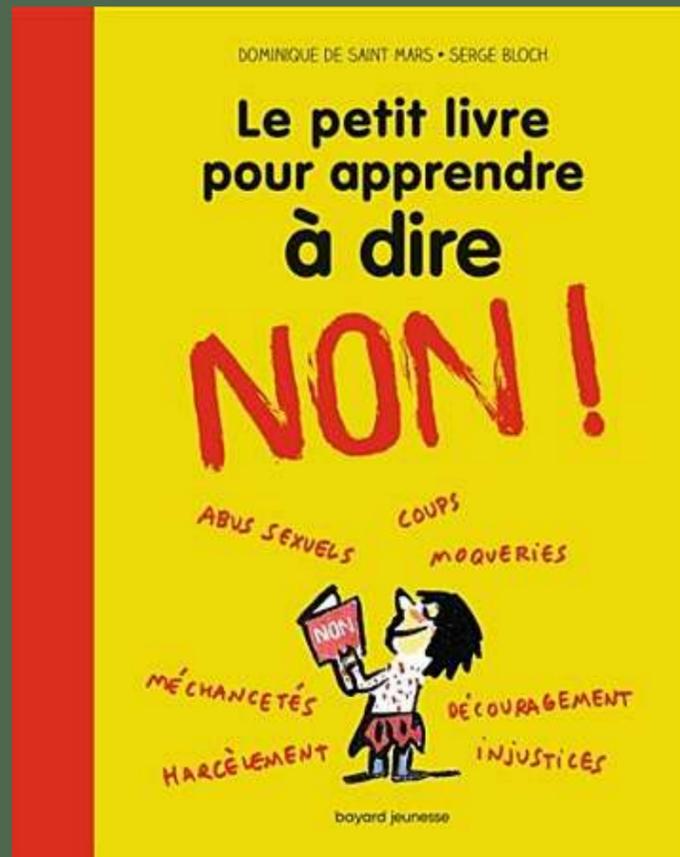
Publics : + de 6 ans

Description : Ce support ludique s'adresse idéalement aux enfants de 5 à 8 ans, possiblement jusqu'à 9-10 ans. L'objectif est de promouvoir l'estime de soi et de favoriser la connaissance de soi et des autres dans un groupe.

Collation : 3 roues, 24 pions numérotés, 24 bulles ré-écrivables, 12 feutres effaçables, 1 notice d'utilisation



Le petit livre pour apprendre à dire NON !



Publics : tout public

Description : Apprendre à dire NON aux petites maltraitances de tous les jours calmement mais fermement pour savoir se faire écouter, respecter, aider et pouvoir se défendre en cas de grandes maltraitances. Un petit livre pour se connaître et s'affirmer !
À lire en famille.

Auteur(s) : Dominique de Saint Mars (auteur), Serge Bloch (illustrations)



Loto des émotions



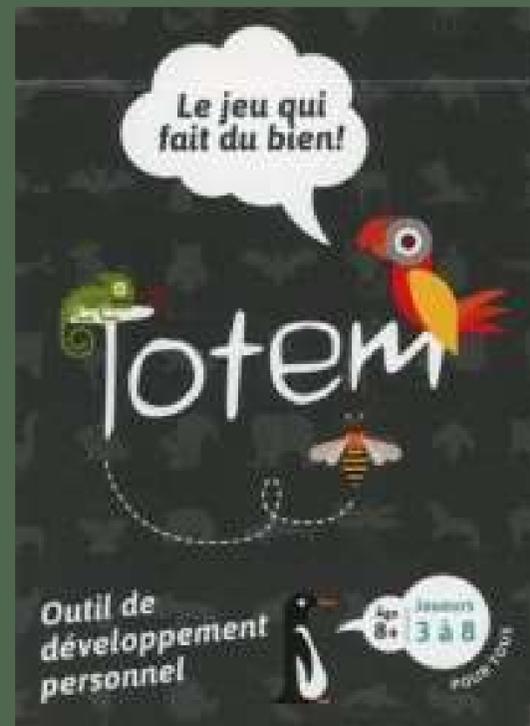
Publics : + de 6 ans

Description : Ce jeu est conçu pour aider les enfants de 1 an et demi à 4 ans à reconnaître et à nommer des émotions. À l'aide de cartes émotions, l'enfant doit reconnaître et nommer les 4 émotions primaires. Les planches de jeu peuvent représenter des visages de différents âges marqués par une émotion ou alors des situations qui peuvent causer une émotion, à utiliser selon le niveau de l'enfant.

Collation : 6 planches de jeu recto verso, 16 cartes "émotions" recto-verso, 1 gabarit pour insérer les planches de jeu, 1 feuillet explicatif, règles du jeu



Totem



Publics : tout public

Description : Ce jeu de développement personnel permet de découvrir ses forces et qualités à travers les yeux des autres. À tour de rôle, chaque joueur assiste à la construction d'un Totem à son image. Celui-ci est constitué d'une carte "animal", associée à une force, et d'une carte "qualité", toutes deux choisies et décrites par les autres joueurs à partir des cartes qu'ils ont en main.

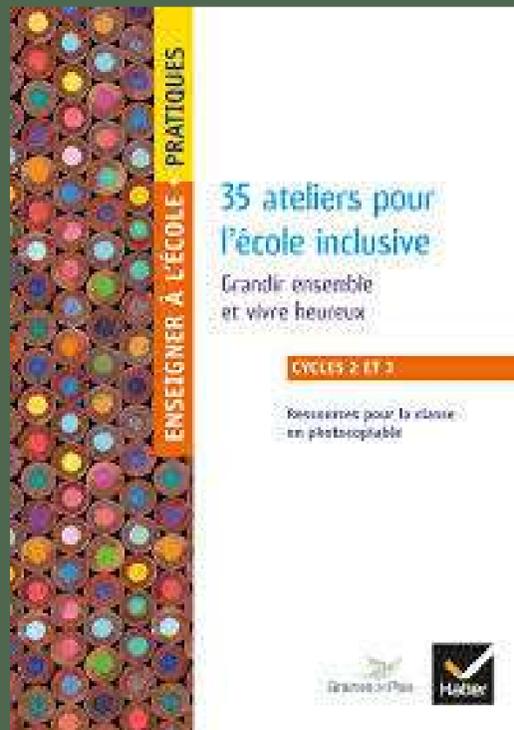
Collation : 80 cartes "animal", 80 cartes "qualité", 2 cartes règles du jeu





Inégalités de santé Discriminations

35 ateliers pour l'école inclusive



Publics : adolescent

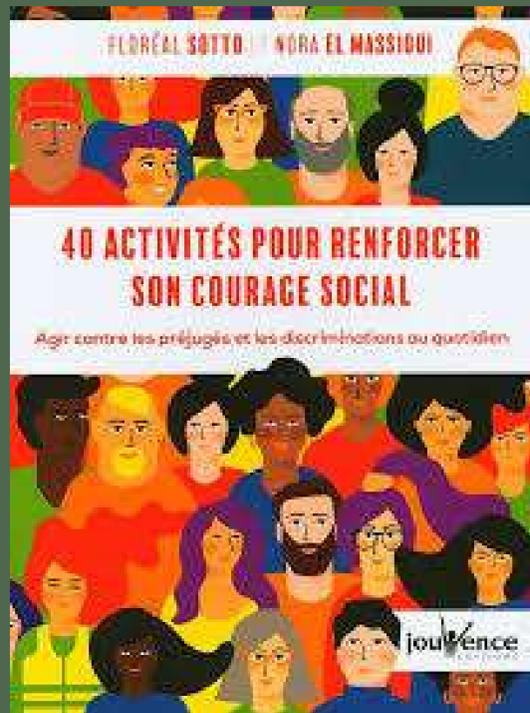
Description : Aider les élèves à accueillir la différence avec bienveillance et empathie. Ce guide propose de favoriser la coopération et l'entraide, l'inclusion scolaire et sociale de tous les élèves.

35 activités ludiques et variées (jeux de rôle, jeux, activités physiques, activités artistiques, etc.) qui permettent aux élèves d'accroître leur ouverture au monde, leur sentiment d'appartenance à la collectivité ainsi que leur épanouissement au service de la réussite scolaire.

Auteur(s) : Graines de paix



40 activités pour renforcer son courage social



Publics : + de 16 ans

Description : Vous êtes-vous déjà senti·e choqué·e, triste, en colère ou impuissant·e face à certaines inégalités que vous vivez ou observez dans votre vie quotidienne, au travail, à l'école, dans les médias ou sur les réseaux sociaux ?

Aimeriez-vous pouvoir (ré)agir plus souvent face aux discriminations, voire travailler sur vos propres préjugés ?

Grâce aux quarante activités proposées dans ce cahier, vous aurez l'opportunité de construire une réflexion critique sur les concepts de race, de genre, de classe, de handicap, d'orientation sexuelle, tout en renforçant votre compréhension des mécanismes discriminatoires et de leur impact sur votre environnement.

Au fil des pages, muscliez votre courage social et encouragez ainsi d'autres personnes à agir au quotidien !

Auteur(s) : Nora El Massioui, Floréal Sotto



Il était une voix

Publics : adulte

Description : La BD est accompagnée d'un fichier d'exploitation pédagogique permettant de mener des animations de groupe autour de ces questions, afin de rendre les inégalités sociales et leurs impacts sur la santé concrets et palpables.

9 pistes d'animation y sont proposées. Elles s'articulent autour des trois thèmes suivants :

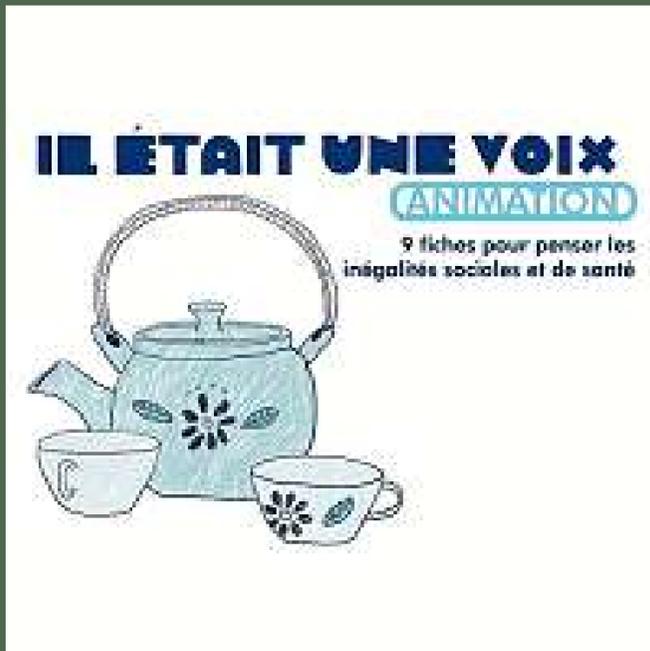
Il était une inégalité ; Il était une santé ; Il était une solution.

Les pistes sont accompagnées d'un guide théorique apportant des repères sur les inégalités sociales et de santé, sur les déterminants de santé et avec des exemples les illustrant.

Objectifs :

- Éveiller aux situations d'inégalité et d'injustice
- Mettre en lien des expériences de vie
- Mener une réflexion sur les inégalités sociales, sur les inégalités sociales de santé et sur les déterminants sociaux de la santé
- Élaborer des solutions pour lutter contre les inégalités sociales

Collation : 1 fichier de 9 pistes d'animation (38 pages), 2 guide théorique (17 pages), 1 bande dessinée "Il était une voix" (79 pages, téléchargeable en 4 parties)



Sexploration - can YOU ?



Publics : adolescent

Description : Le jeu Can YOU ? fait partie de la série d'outils d'intervention Sexploration. Ce jeu de cartes permet de réfléchir aux privilèges et aux discriminations que l'on peut rencontrer. Les privilèges dépendent de différents critères : la classe sociale, l'origine ethnique, le genre, l'orientation sexuelle, la religion, l'état de santé, l'apparence physique... Après avoir tiré une carte "personnage", les participants se place en ligne au fond d'une salle ou dehors. L'animateur lit les cartes "affirmation" une par une. Si le personnage possède ce privilège le participant avance d'un pas. Quand toutes les cartes "Affirmation" sont lues, on voit le niveau de privilèges des personnages en fonction de leur avancement.

Collation : Jeu en français, anglais, allemand, espagnol ; 17 cartes "personnage", 38 cartes "affirmation", lexique, règles du jeu





Harcèlement

50 exercices pour ne plus être manipulé



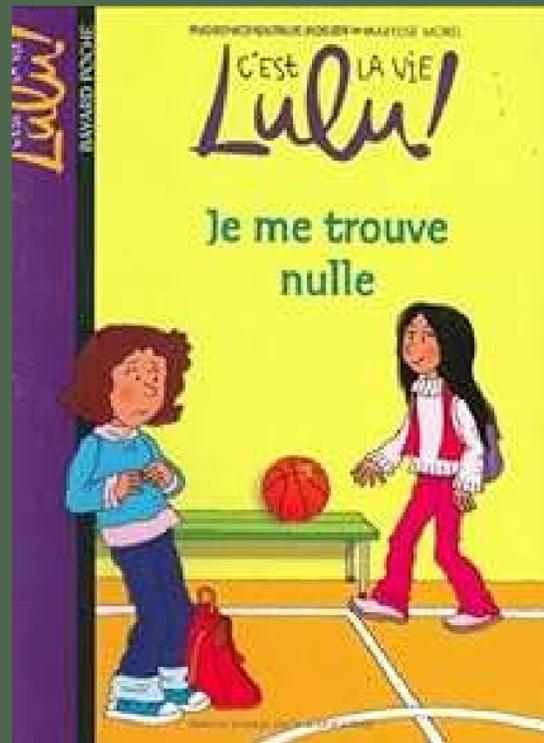
Publics : adulte

Description : Si vous passez à côté de vos envies et renoncez à certains projets par crainte d'être manipulé(e), alors ce livre est fait pour vous. À travers ces 50 exercices vous apprendrez les techniques simples qui permettent de faire face à l'emprise manipulatoire et de vous affirmer sans complexe.

Auteur(s) : Christophe Carré



C'est la vie Lulu ! Je me trouve nulle : Tome 9



Publics : adolescent

Description : En ce moment, Lulu se trouve nulle. Avec ses mollets de coq, ses taches de rousseur et ses cheveux frisés, elle ne se plaît pas du tout. De plus, à l'école, en cours de gym, elle se ridiculise devant ses camarades en ratant complètement l'ascension du mur d'escalade. Ah, si seulement elle était comme Mélissa, sa jolie camarade de classe, à qui tout semble réussir ! Heureusement, un événement inattendu va lui redonner espoir...

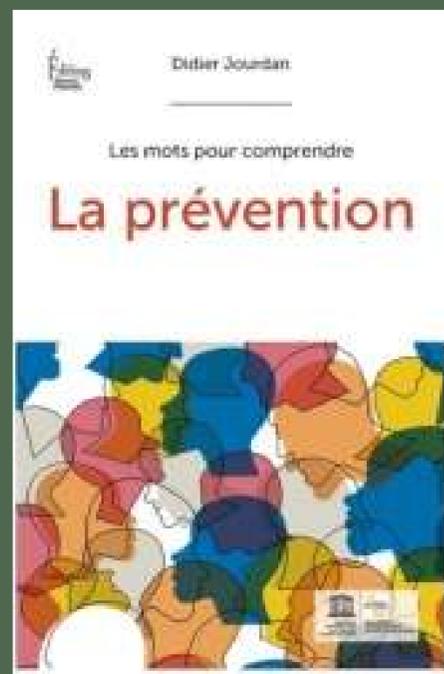
Auteur(s) : Florence Dutruc-Rosset, Marylise Morel, Christine Couturier





Politiques de santé

La prévention



Publics : adulte

Description : Cet ouvrage a pour objectif de proposer, en 180 mots, une approche renouvelée du champ de la prévention et d'en élucider les principales caractéristiques. L'auteur s'appuie, d'une part, sur les pratiques de promotion de la santé, d'action communautaire en santé et de prévention des maladies telles qu'elles sont mises en œuvre aujourd'hui. Il propose, d'autre part, une vision d'ensemble qui permet de leur donner sens et de les organiser.

Auteur(s) : Didier Jourdan



La promotion de la santé. Comprendre pour agir dans le monde francophone. 2ème édition



Publics : adulte

Description : Ce manuel présente l'essentiel des savoirs en promotion de la santé : définitions, principaux concepts, principes et théories, connaissances et outils clés pour appréhender, planifier, mettre en œuvre et évaluer des projets en promotion de la santé. L'ouvrage est structuré autour de 5 questions, concernant les éléments fondateurs et principes guidant la promotion de la santé, les moyens pour améliorer la santé d'une population, la manière dont s'incarne la promotion de la santé dans le monde francophone, le développement d'un projet en promotion de la santé, et la production des connaissances pour la décision. Cette édition de 2020 s'attarde sur de nouveaux concepts (déterminants commerciaux de la santé, discrimination, littératie, etc.) et des questions d'actualité (réchauffement climatique, mouvements sociaux, Covid-19).

Auteur(s) : Eric Breton, Françoise Jabot, Jeaninne Pommier (et al.)



Promotion de la santé et réussite scolaire



Publics : adulte

Description : Cet ouvrage fait le point sur le concept de promotion de la santé et sur ses concepts connexes (éducation à la santé, prévention, déterminant de la santé, compétences psychosociales, inégalités sociales de santé, littératie...). Il démontre ensuite que viser la bonne santé des élèves permet de les aider à mieux apprendre et décrit les différents leviers sur lesquels peuvent agir les acteurs du monde de l'éducation pour améliorer la santé des élèves. Il propose pour ce faire de nombreux outils permettant de mener à bien des projets concrets pour réussir cette approche de promotion de la santé.

Auteur(s) : Emily Darlington, Julien Masson



La ville, actrice de la santé



Publics : adulte

Description : Les problématiques de santé sont en lien étroit avec les municipalités. Afin de répondre aux enjeux démographiques de santé, et de s'organiser en parcours de santé en amenant les professionnels et les municipalités à coordonner leurs actions, cet ouvrage propose d'étudier la notion de transversalité de la ville en santé.

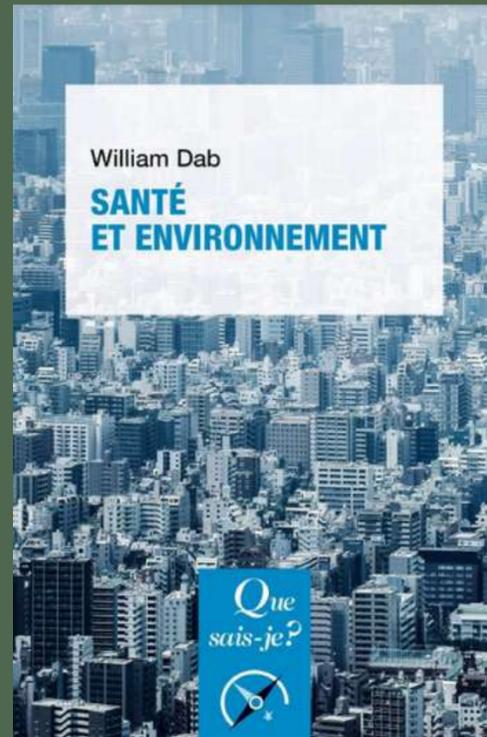
En effet, étant au contact direct des citoyens, elle doit à ce titre faciliter la coordination, la proximité, et la prévention en santé pour ses habitants. L'objectif de cet ouvrage est de décrire les acteurs de la santé au niveau municipal, de faire le point sur les compétences de la ville, de mettre en avant les dispositifs qui sont à leur disposition, et de savoir comment les appréhender.

Enfin, ce livre contient des reportages à propos de dispositifs et initiatives à l'oeuvre ou en cours de développement, réalisés dans plusieurs communes pouvant inspirer les élus, conseillers, ou associations.

Auteur(s) : Pierre Breton, Quentin Paille



Santé et environnement



Publics : adulte

Description : Cet ouvrage présente les méthodes qui permettent d'évaluer les risques liés à l'environnement et de les gérer dans un contexte d'incertitude de connaissances. Il montre comment, au delà des périodes médiatisées de crises sanitaires, une politique de santé environnementale fondée sur une approche rationnelle du principe de précaution est possible et nécessaire.

Auteur(s) : William Dab





Luigi Romildo



Coordonnateur du Réseau Territorial de Promotion de la Santé
Centre hospitalier de la Côte Fleurie



lromildo@ch-cotefleurie.fr



02 31 89 85 31

N'hésitez pas à nous contacter pour toutes demandes et/ou questions

Si vous cherchez un outil qui n'est pas référencé dans ce catalogue :

- Lien vers la base de données réunissant les ressources en éducation et promotion de la santé [Bib-Bop](#) (recherche avancée : Normandie)
- Lien vers les formations et les sessions de découverte des outils et des techniques d'animation proposées par [Promotion Santé Normandie](#)