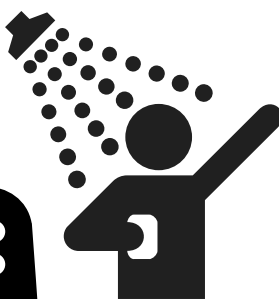
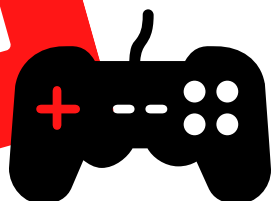
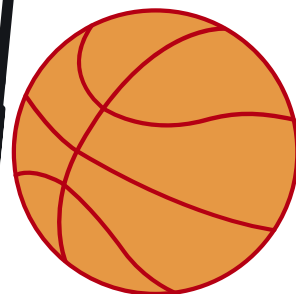
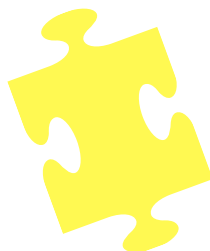


Catalogue d'animations pédagogiques



EUROPE DIRECT
Centre Val de Loire



eurodesk

L'INFO TRUCK



Afin d'aller à la rencontre des jeunes au plus près de leurs lieux de vie et de rendre l'information accessible à tous, **trois INFOTRUCK** interviennent sur l'ensemble des départements du **Loiret**, du **Cher**, de l'**Indre** et de l'**Eure-et-Loir**.

Ce camion de type « foodtruck » se transforme en véritable lieu d'info, sur toutes les thématiques des jeunes. Il transporte lors de ses interventions un fonds documentaire complet, des outils numériques, et des outils pédagogiques supplémentaires en fonction de la demande et des animations prévues.

L'INFOTRUCK peut être mobilisé gratuitement sur un événement ou une animation déjà programmée (forums de l'orientation, job dating, festivals, consultations jeunesse, divers forums thématiques, etc.) ou tout simplement pour venir informer le public local comme une structure Information Jeunesse. Il peut intervenir directement au sein d'un établissement d'enseignement, une association ou une collectivité.

+ d'infos sur crijinfo.fr rubrique "nos services pour les pros".



Réalisé par le BIJ de Chartres



« IJPOLY »

Durée : 2 heures

Nombre de jeunes maxi : 30 jeunes

Public : à partir de 12 ans

Objectifs : faire découvrir l'information jeunesse.

« IJPoly » permet de mener un travail sur différents thèmes qui concernent les jeunes sous forme ludique et participatif !



Sports

Escape game « Découverte des métiers - Jeux olympiques et paralympiques »

Durée : 2 heures

Nombre de joueurs : 4 à 32 participants.

Public : à partir de 12 ans

Objectifs :

- Faire découvrir les métiers et leurs représentations de manière ludique.
- Favoriser la rencontre et la cohésion de groupe.
- Favoriser la réflexion en groupe et le travail d'équipe.

Le BIJ 37 a souhaité profiter de cette année olympique pour créer un outil permettant la découverte de métiers autour de l'événementiel sportif.

Résoudre collectivement des énigmes, découvrir des personnages immergés dans l'univers des jeux olympiques et paralympiques et déjouer une prise de contrôle : voici les aventures qui attendent les participants à cet Escape Game ! 3





Santé

ALIMENTATION

« FOURCHETTES ET BASKETS »

Durée : 2 heures

Nombre de jeunes maxi : 30 jeunes

Public : à partir de 12 ans

Objectifs :

- Renforcer et de développer la capacité des jeunes à faire des choix adaptés à leurs besoins, leurs goûts, leurs habitudes et leur mode de vie.
- Inciter les jeunes à poser un regard critique sur le lien entre leur environnement, l'alimentation et l'activité physique.

*« **Fourchettes et baskets** » permet de mener un travail éducatif collectif avec les adolescents sur l'alimentation et l'activité physique.*





Santé

SEXUALITE

« LOVE ANATOMIE »

Durée : 2 heures

Nombre de jeunes maxi : 30 jeunes

Public : à partir de 12 ans

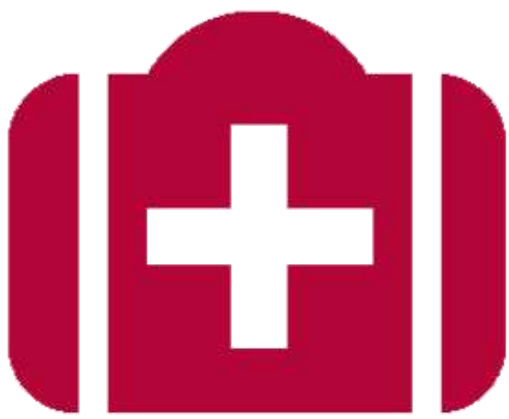
Objectifs :

Permettre aux jeunes de s'exprimer sur la sexualité et les sentiments.

Le jeu de société « Love Anatomie » est un outil pour aborder les thèmes des sentiments et de la sexualité avec les jeunes. Le matériel du jeu se compose d'un plateau intérieur et d'un plateau extérieur grand format ainsi que de 312 questions déclinées sur les thématiques suivantes : anatomie, sexe, amour et santé.

Réalisé par le PIJ de la Communauté d'Agglomération Territoires vendômois





Santé

ADDICTIONS

« Les Rois du Tabac »

Durée : 1 heure

Nombre de jeunes maxi : 10 jeunes

Public : à partir de 12 ans

Objectifs :

- Sensibiliser les jeunes à l'usage du tabac et à sa dangerosité.
- Faire prendre conscience aux jeunes qu'ils sont une cible commerciale.

Rois du Ta.
vret d'animation



L'outil pédagogique « **Les Rois du Tabac** » est conçu pour lutter contre le tabagisme sans se mettre à dos les fumeurs ! Destiné aux jeunes, il dénonce les manipulations de l'industrie du tabac, encourageant l'esprit critique contre la désinformation constante entretenue par celle-ci. Cette démarche citoyenne a l'avantage d'unir fumeurs et non-fumeurs dans une réflexion au-delà du comportement individuel.

Réalisé par le PIJ du Territoire vendômois



Vie quotidienne

HARCÈLEMENT /VIVRE-ENSEMBLE

« JOUONS CONTRE LE HARCÈLEMENT »

Réalisé par le CRIJ

Durée : 1 à 2 heures

Nombre de jeunes maxi : 30 jeunes

Public : à partir de 12 ans

Objectifs :

- Prendre conscience de toutes les formes de harcèlement.
- Sensibiliser les jeunes aux conséquences du harcèlement.
- Apporter aux jeunes le vocabulaire lié au harcèlement et les solutions.
- Permettre aux jeunes d'échanger leurs points de vue.

*L'outil pédagogique "**Jouons contre le harcèlement**" se base sur le principe du jeu de l'oie. Les participants pourront y participer seul ou en équipe et devront répondre à des questions ou mise en situation sur les différents types de harcèlements (scolaire, cyber-harcèlement, moral, physique, sexuel et au travail).*





Vie quotidienne

CYBERHARCÈLEMENT

Réalisé par le CRIJ

CYBER REPERE

Le dépliant « **CYBER REPÈRE** » expose de manière simple et claire des cybercomportements et invite les jeunes à identifier ce qui est sain ou intolérable.



Cet outil est prétexte à une **prise de conscience** de la part des victimes (ce n'est pas normal ce que je vis), mais peut être aussi des témoins (ce n'est pas normal ce que je vois), voire auteur·rices (ce n'est pas normal ce que je fais).

Il est accompagné d'un **livret pédagogique** qui fournit des informations complémentaires, une liste de ressources pédagogiques, des idées d'animation et un glossaire.

Nous pouvons intervenir de différentes manières sur le sujet : débat mouvant, jeu de définition, jeu "ok ou pas ok", photolangage, quiz, etc.

Contactez-nous pour élaborer une intervention personnalisée !



Vie quotidienne

DISCRIMINATION /VIVRE-ENSEMBLE

« LE VRAI DU FAUX »

Réalisé par l'UNIJ

Durée : 2 heures

Nombre de jeunes maxi : 30 jeunes

Public : à partir de 13 ans

Objectifs :

- Permettre aux jeunes de s'interroger sur leur mode de consommation de l'actualité,
- Développer l'esprit et le sens critique des jeunes par rapport aux médias et à la multitude d'informations véhiculées sur ces derniers,
- Permettre une meilleure « consommation » des médias,
- Faire des « consommateurs » de l'information et de l'actualité plus éclairés,
- Aborder les questions de détournement et de manipulation de l'information, de l'image, de la vidéo.



Le « **Vrai du Faux** » est en réalité un magazine interactif (texte, images, vidéos, liens hypertexte) de 20 pages où la vérité côtoie constamment le mensonge, la manipulation ou le détournement. Articles, publicités, vidéos, tweets, images, etc., on ne peut être sûr de rien dans le Vrai du Faux. Saurez-vous distinguer ce qui est véridique et ce qui est erroné ? Au cours de différentes étapes d'animations, le lecteur est invité à démêler le vrai du faux.



Vie quotidienne

NUMERIQUE/TIC

« E-XPERTIC »

Réalisé par le BIJ de l'Orne

Durée : 1 heure

Nombre de jeunes maxi : 30 jeunes

Public : à partir de 12 ans

Objectifs :

Sensibiliser les joueurs aux enjeux liés à l'utilisation des technologies de l'information et de la communication.



E-xperTIC est un subtil mélange de prévention et de culture générale sur la téléphonie, les jeux-vidéos, les tchats, les e-mails et les réseaux sociaux.

Joué par équipe, **E-xperTIC** reprend les codes de fonctionnement d'internet. Par un jeu de questions-réponses, chaque équipe devient un serveur thématique : site internet, e-mail/tchat, réseaux sociaux, téléphonie, jeux vidéos, qui tour à tour va interroger les autres équipes/serveurs thématiques afin de collecter un maximum de cartes.



Vie quotidienne

RESEAUX SOCIAUX

« PUBLICATION ET PARTAGE »

Réalisé par LA
PASSERELLE



Durée : 2 heures

Nombre de jeunes maxi : 30 jeunes

Public : à partir de 13 ans

Objectifs :

- Provoquer le débat
- Comprendre les risques sur les réseaux sociaux
- Adopter les bons gestes en situation de partage sur les réseaux sociaux
- Thématiques associées aux risques numériques
- Solliciter l'esprit critique

Contexte d'apprentissage :

Si les réseaux sociaux permettent de communiquer et d'échanger certains usages peuvent s'avérer problématiques. Cette séquence pédagogique permet de comprendre et de nommer plusieurs problématiques : le cyberharcèlement, le revenge porn et le slut shaming, l'e-réputation, les délits et le cybersexisme.



Vie quotidienne

DISCRIMINATION /VIVRE-ENSEMBLE

« LAÏCITÉ, QUESACO? »

Durée : 2 heures

Nombre de jeunes maxi : 15 jeunes

Public : à partir de 12 ans

Objectifs :

Acquérir les repères historiques et les références juridiques de base sur le principe de laïcité permet de clarifier et d'apporter des réponses aux demandes et situations rencontrées.

- Histoire et droit de la Laïcité,
- Jeux de positionnements par rapport à ces valeurs,
- Échanges sur des situations rencontrées.





Vie quotidienne

DISCRIMINATION /VIVRE-ENSEMBLE

« DISTINCT'GO »

Durée : 1 heure

Nombre de jeunes maxi : 30 jeunes

Public : à partir de 13 ans

Objectifs :

- Prendre conscience des stéréotypes et croyances qui sont à l'origine du rejet de l'autre et des discriminations.
- Développer des compétences communicationnelles par le dialogue et le débat.
- Exprimer son point de vue et l'argumenter.

Cet outil invite chaque joueur à s'interroger sur son rapport à l'autre, sur ses tendances à s'enfermer soi-même dans un groupe d'appartenance réel ou supposé, en les sensibilisant à toutes formes de discriminations et de moqueries et comprendre que les stéréotypes peuvent être dangereux et réducteurs.





Vie quotidienne

DISCRIMINATION /VIVRE-ENSEMBLE

« Info contre discrim' »

Durée : 1 heure

Nombre de jeunes maxi : 30 jeunes

Public : à partir de 13 ans

Objectifs :

- Prendre conscience des stéréotypes et croyances qui sont à l'origine du rejet de l'autre et des discriminations, sur la base d'un quiz.
- Développer des compétences communicationnelles par le dialogue et le débat avec un débat mouvant,
- Exprimer son point de vue et l'argumenter.





Vie quotidienne

CITOYENNETÉ/VIVRE-ENSEMBLE

DIALOGUE, éducation à la culture démocratique

Durée : 1 heure/2 heures

Nombre de jeunes maxi : 30 jeunes

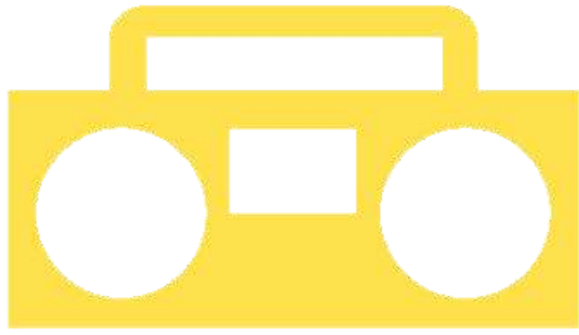
Public : à partir de 13 ans

Objectifs :

- Donner des clés pour comprendre les éléments qui soutiennent le problème la violence dans notre société.
- Accompagner les jeunes a prendre conscience des phénomène violent et exercer leur esprit critique.
- Exprimer son point de vue et l'argumenter.



Sur la base du Kit d'animation Liaison (fiches d'animation thématiques) cet outil donnera aux jeunes les compétences clés, les valeurs, les aptitudes, les attitudes et la compréhension critique pour être des citoyens démocrates, actifs et responsables



Loisirs

CODAGE

« VENEZ APPRENDRE A CODER AVEC SCRATCH »

Durée: 3 heures

Nombre de jeunes maxi : 12 jeunes

Public : à partir de 12 ans

Objectifs :

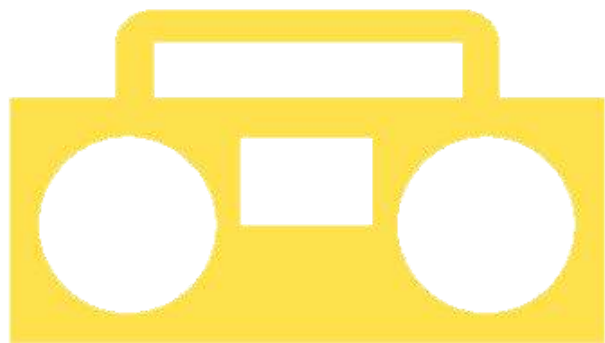
- Découverte d'un nouveau logiciel,
- Réaliser un mini jeu,
- Jouer à des mini jeux sur le site de Scratch



Vous êtes débutant en programmation informatique ? Vous voulez savoir qu'est-ce que « programmer » ?

Dans cet atelier, nous utiliserons Scratch qui est un logiciel de programmation permettant de créer des jeux tout en découvrant le codage de manière ludique.

Cet atelier peut être suivi d'une présentation du site Internet Scratch et de tests sur les jeux en ligne disponibles sur ce même site.



Loisirs

NUMERIQUE

« MAKEY-MAKEY »



Durée: 1 heure

Nombre de jeunes maxi : 6 jeunes

Public : à partir de 10 ans

Objectifs :

- Maîtriser les notions de base des installations digitales,
- Connaître les fondamentaux des interfaces informatiques,
- S'amuser !

L'outil « MAKEY MAKEY » est un dispositif d'émulation de clavier à partir d'objet du quotidien.



Métiers

DÉCOUVERTE DE METIERS

« SIMULATEUR VR »



Durée : 20min/pers

Public : Tout public

Applications disponibles :

- Simulateur de bus
- Simulateur de Fenwick
- Simulateur de soudure industrielle



Ce **simulateur** permet aux jeunes de plonger en immersion totale et de découvrir, le temps d'un moment ludique, différents métiers.



Métiers

DÉCOUVERTE DE METIERS

« L'EXPLORAMA »

Durée : 1 heure

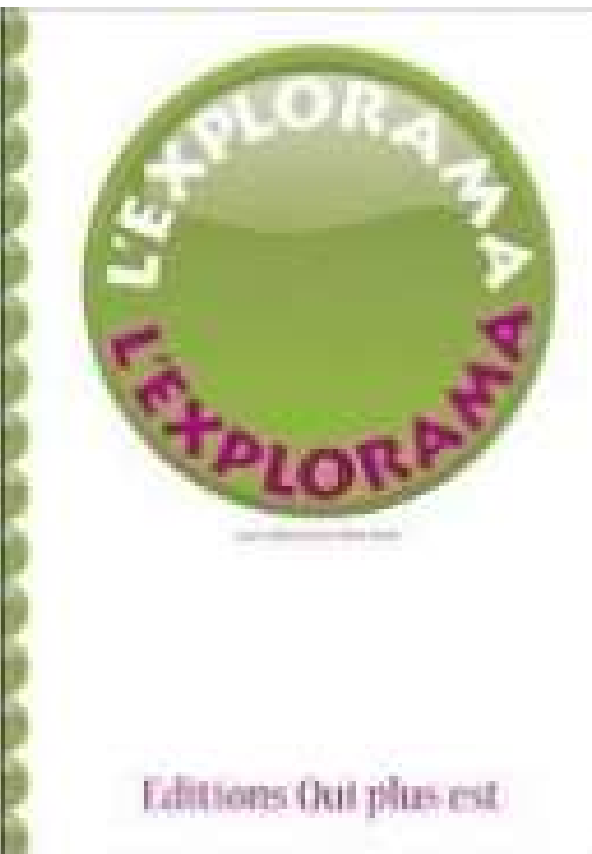
Nombre de jeunes maxi : 30 jeunes

Public : Tout public

Thèmes abordés :

- Connaissance de soi,
- Conditions de travail, environnement de travail,
- Métiers, secteur d'activité, environnement socio-économique.

L'originalité de l'«Explorama » est de traiter les thèmes classiques de l'orientation professionnelle en utilisant des photographies et en accordant une place prépondérante aux différentes composantes de l'environnement professionnel.





Métiers

DÉCOUVERTE DE METIERS

« # DES MÉTIERS »

Réalisé par le BIJ de Chartres

Durée : 2 heures

Nombre de jeunes maxi : 30 jeunes

Public : Tout public

Objectifs :

- Découverte des métiers



Sur le principe du "Times'up", ce jeu est un support pour faire découvrir des métiers tout en s'amusant.

Le jeu se déroule en 3 manches (faire deviner un métier par la description, 1 mot et mime).

Par la suite , les jeunes sont invités à consulter les ressources mis à disposition au CRIJ.



Métiers

DECOUVERTE DE METIERS

« CHOISIR SON ORIENTATION GRACE AU JEU ET AU WEB »

Durée : 2 heures 30

Nombre de jeunes maxi : 10 jeunes

Public: à partir de 12 ans

Contenu/déroulement de chaque séance :

2 ateliers pratiques sur la découverte des outils d'orientation 1/2 groupes de 5 élèves:

- Découverte de **PARCOUREO** (application en ligne d'aide à l'orientation) par la présentation et l'inscription sur le site + manipulation (parcours d'orientation, quizz, etc.),
- Découverte des métiers par le biais des outils numériques : vidéos de professionnels parlant de leur métier (Onisep TV), serious games sur les métiers, découverte des applis mobiles en lien avec la thématique « Orientation-métiers » sur les tablettes du CRIJ.



Métiers

DECOUVERTE DE METIERS

« VRAIE VIE... VRAIS DÉFIS
LA VIE D'ADULTE COMME SI J'Y ÉTAIS... »

Durée : 2 heures 30

Nombre de jeunes maxi : 10 jeunes

Public: élèves de la 5ème à la seconde

Objectifs:

- Apprendre à mieux se connaître,
- Découvrir les métiers, les formations et l'environnement socio-économique,
- Donner du sens à l'école et aux apprentissages scolaires,
- Susciter la recherche d'information,
- Faire « bouger » les stéréotypes masculins et féminins,
- Lutter contre le décrochage scolaire,
- Préparer à l'élaboration d'un projet





Emploi Petits boulots

RÉSEAUX SOCIAUX PROFESSIONNEL

« GÉRER SON PROFIL PROFESSIONNEL SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX »

Durée : 2 heures 30

Nombre de jeunes maxi : 10 jeunes

Public : tout public

Déroulement de chaque séance :

Etape 1 : comment gérer un profil professionnel sur les réseaux sociaux ? (groupe entier)

Présentation des différents réseaux sociaux professionnels. Quelle utilisation ? Avantages et inconvénients ? Conseils dans la gestion de son identité professionnelle sur le web.

Présentation d'un outil complémentaire : DoYouBuzz (créer un CV dynamique design en ligne relié aux réseaux sociaux)

Etape 2 : temps pratique organisé par 1/2 groupe sur LinkedIn et Doyoubuzz.





Emploi Petits boulots

CANDIDATURE

« CV DESIGN EN LIGNE »

Durée : 2 heures

Nombre de jeunes maxi : 12 jeunes

Public : à partir de 15 ans

Objectifs:

Lors de cet atelier, venez découvrir un site qui vous permet de réaliser gratuitement un CV original avec une présentation design, sans avoir besoin de compétences en graphisme !

Grâce à la CV thèque en ligne, votre CV pourra être consulté à tout moment par des recruteurs.



Études

STAGE

« MON STAGE DE 3ÈME EN 4 ETAPES »

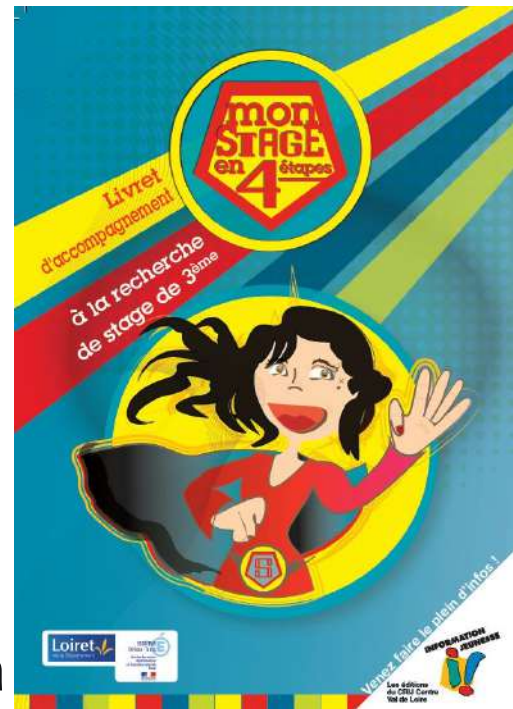
Durée : 2 heures

Nombre de jeunes : 1/2 classe ou classe

Public : élèves de 3ème

Objectifs :

- Accompagner les élèves de 3ème à la recherche de leur stage obligatoire,
- Identifier les différentes étapes de la recherche d'un stage de 3ème,
- Repérer les structures d'information et
- les outils pour mieux prospecter dans la
- recherche d'un stage de 3ème.



Découvrir un métier et une entreprise permet de mieux définir son projet professionnel, mais encore faut-il avoir la bonne méthode pour trouver son stage ! Cet atelier permettra aux élèves de se questionner sur leur orientation et d'identifier les différents outils pour prospecter auprès des entreprises.



Europe Étranger

« PARTIR À L'ÉTRANGER TOUTES LES POSSIBILITÉS ! »

Durée : 1h30

Nombre de jeunes : De 5 à 30 jeunes

Public : à partir de 15 ans

Objectifs : Connaissance des différents dispositifs, conditions et démarches pour partir à l'étranger.

Études, stages, jobs, volontariat..., les possibilités de départ à l'étranger sont nombreuses ! Venez découvrir un large panorama des dispositifs de mobilité existant et faire le plein d'infos pour construire votre projet.

Atelier

« PARTIR À L'ÉTRANGER : TOUTES LES POSSIBILITÉS »



Europe Étranger

« PARTIR EN ALLEMAGNE »

Durée : 1 heure

Nombre de jeunes : De 5 à 30 jeunes

Public : à partir de 13 ans

Objectifs : Connaissance des conditions et des démarches pour partir en Allemagne avec l'OFAJ. (Office Franco-Allemand pour la Jeunesse)

Vous voulez voyager et vous aimez parler allemand ? Venez découvrir tous les dispositifs existants de l'OFAJ.

Atelier
PARTIR AU PAIR





Europe Étranger

« TOUT SAVOIR SUR LE CORPS EUROPÉEN DE SOLIDARITÉ (CES) »

Durée : 1h30

Nombre de jeunes : De 5 à 30 jeunes

Public : à partir de 16 ans

Objectifs : Connaissance des conditions et démarches pour ce dispositif.

Le CES offre aux jeunes l'opportunité d'exercer une activité de volontariat en Europe, sans condition de niveau d'étude, de diplôme ou de qualification.





Europe Étranger

« REDIGEZ UN CV ET UNE LETTRE DE MOTIVATION EN ANGLAIS »

Durée : 1 heure 30

Nombre de jeunes : De 5 à 15 jeunes

Public : à partir de 15 ans

Objectifs : Découvrez la méthodologie anglo-saxonne des CV et des lettres de motivation

Valoriser vos compétences et expériences sur votre CV et lettre de motivation en anglais





Europe Étranger

« TIME TO MOVE »

Durée : De 30 min à 1h

Nombre de jeunes : A partir de 3 joueurs

Public : à partir de 12 ans

Objectifs : Jeux de cartes trépidants pour découvrir l'Europe (Challenge, duo ou solo).

Venez faire connaissance sur nos chers pays voisins européens.

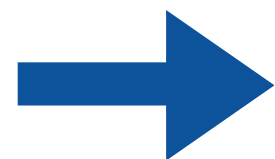




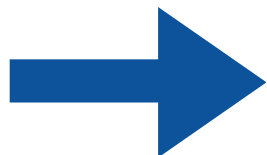
Europe Étranger



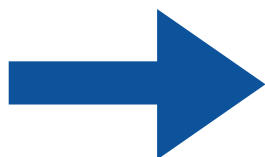
LES BONUS POUR TOUS LES ATELIERS EUROPE/ETRANGER



Présence de jeunes volontaires européens ou internationaux.



Mise en scène et aménagement de l'espace



Exposition disponible en lien avec le thème sur demande.



Modalités d'inscriptions



***Ateliers d'animation gratuits sur réservation dans les locaux du CRIJ**

***Ateliers payants en cas de déplacement dans les structures**

Tarifs : nous contacter

Contact :

crij@ijcentre.fr

02 38 78 91 78 / 06 49 75 85 79



CRIJ Centre-Val de Loire

3, rue de la Cholerie - 45000 Orléans

Tél : 02 38 78 91 78 / Courriel : crij@ijcentre.fr

Site internet :

www.crijinfo.fr

Suivez-nous sur Facebook et Instagram :

@crijcentre



Promeneurs
du Net

euodesk



EUROPE DIRECT
Orléans,
Centre-Val de Loire



Service Public Régional de l'Orientation

OFAJ
DFJW