

Parcours D-Stress



Animation donnée sur base du jeu de plateau « Parcours D-Stress ». Les objectifs de ce jeu sont, par l'interaction entre les joueurs, de sensibiliser à la problématique du stress, de discuter sur ses causes et conséquences et d'éclairer la manière dont chacun y fait face et trouve ses solutions.

Thème : Santé

Public : Dès 16 ans

Support : Jeu de plateau

Durée : 2x50 min (scolaire)
2h30 (adulte)

Chacun son genre



Un jeu coopératif qui apporte un autre regard sur les relations hommes-femmes et le fonctionnement de nos sociétés.

Il ouvre le débat sur les questions d'égalité entre les sexes et les genres et attire l'attention sur l'existence de ces stéréotypes qui peuvent être des obstacles invisibles à l'épanouissement, au développement, à l'autodétermination et à la liberté de chacun.

Objectifs : Décrypter les stéréotypes du genre.

Public : Dès 16 ans

Support : Jeu de plateau

Durée : 2x50 min (scolaire)
2h30 (adulte)

Jouons la cohésion



« Jouons la cohésion » ou comment renforcer la cohésion du groupe par les compétences sociales ?

Par le biais des jeux coopératifs, les jeunes seront amenés à développer des compétences sociales permettant la vie en collectivité.

Objectifs :

- Apprendre à mieux se connaître.
- S'ouvrir aux différences.
- Développer l'écoute du verbal et du non verbal.
- Prendre sa place et respecter celle de l'autre.
- Reconnaître ses qualités et celles des autres.
- Développer la confiance en soi et en l'autre.
- Découvrir les richesses et les difficultés de la coopération.
- Apprendre à s'organiser ensemble pour réaliser une tâche.

Notre approche :

Utilisation de jeux coopératifs permettant d'aborder 6 compétences sociales : je me présente, je m'exprime et j'écoute, je prends ma place, j'ai des qualités, je vis la confiance, je vis la coopération.

Public : Dès 16 ans

Supports : Différents jeux de groupe

Durée : 2x50 min



Place de la Mutualité, 1
6870 Saint-Hubert

061 23 11 72

assilux@mutsoc.be

ANIMATIONS Tout public



Infos pratiques

Ce dépliant a pour but de vous présenter brièvement les animations que nous proposons. Les thématiques abordées sont principalement liées à la santé, à la citoyenneté et au bien vivre ensemble. Ce sont des moments de rencontre autour d'un thème. Dans un lieu qui convient au groupe, l'animateur ou l'animatrice stimule la discussion autour du sujet choisi.

Public

Ces animations sont proposées pour des groupes-classes ou pour des groupes d'adultes encadrés par un organisme. Certaines animations exigent parfois des groupes plus petits. A convenir lors de la réservation.

Matériel

Certaines animations demandent une connexion internet, un projecteur et un écran ou mur de projection. Nous venons avec notre portable et nos outils.

Tarif

Les animations demandées par un organisme (encadrant des adultes) sont payantes (animation + frais de déplacement).

Les animations dans le réseau scolaire traditionnel sont gratuites.

Infos & inscriptions

061 23 11 31

assilux@mflux.be

Cap à venir



Comment trouver son autonomie quand on sort de l'école ? Quelles démarches entreprendre ? A qui s'adresser ? « Cap à venir » est un jeu de société visant à informer les jeunes dans 5 domaines touchant à leur autonomie : la santé, l'emploi, le logement, les transports et le budget.

A partir d'un personnage fictif, les jeunes découvrent la notion de bien-être global, leurs droits, leurs devoirs et la nécessité de défendre une Sécurité sociale forte. Durant l'animation, le débat permet de relever leurs interrogations et leurs revendications.

Objectifs :

- Informer les jeunes qui sortent de l'école sur les 5 clefs de l'autonomie : santé, emploi, logement, transport et budget.
- Connaître leurs droits et devoirs.
- Faire émerger des revendications et (ré)intéresser les jeunes à la vie politique.

Supports : Un plateau de jeu avec différentes cartes et des fiches personnages. Le « Manuel de survie après l'école ».

Public : À partir de 17 ans

Durée : 2x50 min

Sécurité sociale



Un jeu de société où la sécurité sociale se crée ensemble. C'est en équipe que les joueurs doivent sauver les sept piliers* de ce système unique. Les participants doivent développer une stratégie commune et se concerter. Pour contrer les menaces, il faut agir à plusieurs car seul, on perd. Si la sécurité sociale est forte, les inégalités sociales seront diminuées et les équipes accéderont à une qualité de vie meilleure et équilibrée.

Objectifs :

- Apprendre le fonctionnement de la sécurité sociale de façon ludique et pratique
- Susciter une réflexion critique et personnelle autour des enjeux de la sécurité sociale aujourd'hui. En quoi est-elle mise en péril aujourd'hui ? Pourquoi et comment faut-il défendre ce système ?

Supports : Vidéo, quizz, support et jeu de société

Public : À partir de 17 ans

Durée : 2x50 min (scolaire)
2h30 (adulte)



* Malgré la fusion administrative des piliers maladie professionnelle et accident de travail, le jeu reste d'actualité et permet aux élèves de bien comprendre ce qu'est la Sécu.

Accro, moi non plus !



Entre dans la peau de Leïla, Max, Zoé, Enzo, Nathan, Coline ou My Lān et apprête-toi à vivre leur vie, avec ses difficultés et ses plaisirs, ses « coups de bol » ou de « blues » mais prépare-toi aussi à faire des choix...

Le temps d'une partie, les jeunes vont vivre la vie d'un autre adolescent et expérimenter différentes possibilités de réponses face à une situation à risque.

Le jeune sera plongé dans des thématiques vastes tels que l'emploi, le stress, internet, la sexualité, le cannabis, l'alcool, les études, l'alimentation, le gsm, les violences, l'argent...

Objectifs :

- Faire réfléchir les jeunes par rapport aux choix qu'ils font dans des situations difficiles.
- Dédramatiser les consommations en général, sans les banaliser
- Informer les jeunes sur les assuétudes
- Aborder les problèmes qu'ils rencontrent dans la vie de tous les jours
- Identifier les ressources qui peuvent les aider



L'exposition interactive :

L'exposition se présente sous forme de 66 panneaux à emboîter, sur lesquels viennent se rajouter des carnets.

Le volume de l'exposition démontée est de 110 x 75 x 65 cm. Montée, elle nécessite un espace minimum de 80 m².

Thème : Prévention des assuétudes en promotion de la santé

Nombres de participants : Animation par classe

Public : Dès 14 ans

Temps de jeu : 1h30 (exposition et animation)

Prix : Gratuit (avec caution de 200€)

