

JEUDI 6 JUIN
À L'IPF DE BASTOGNE

PLACE DE L'OUTIL

À DESTINATION DES PROFESSIONNELS

**PROGRAMME
COMPLET**

JE M'INSCRIS ICI



PAF : 5 EUROS

PRÉSENTATION DE LA JOURNÉE

Place de l'Outil revient pour une 2ème édition dans un format augmenté et remanié.

Ce sont 10 outils en lien avec les thématiques du bien-être et des assuétudes qui vous sont proposés cette année via un programme à la carte.

Vous souhaitez participer à 1, 2, 3 ou 4 ateliers ?

C'est vous qui choisissez en fonction de vos intérêts et de vos disponibilités !

Mais attention, les places sont limitées. Premier arrivé, premier servi. Ne tardez pas à vous inscrire !



DU TEMPS ENTRE DEUX ATELIERS ?

UN ESPACE OUTIL-LABO

09H30-12H15 ET 13H00-16H00

Venez découvrir, manipuler, tester une série d'outils sélectionnés parmi les pépites du CLPS.

UN ESPACE DE CO-WORKING

09H00 À 16H00

Cet espace vous permettra de se poser et travailler.

**ACCUEIL DÈS 9H00
CLÔTURE À 16H00**



GRILLE HORAIRE DES ATELIERS

ACCUEIL					
09:30					
10:15	ECHIQUIER		PARKOUR	YUUGI KI	MES 6 FACETTES
10:30					
10:45					
12:15	SILENCE	EQUILIPSY	L'INFLUENCEUR	NET OU P@S NET	LUDO VORTEX
LUNCH					
13:00	PARKOUR	MES 6 FACETTES		YUUGI KI	LUDO VORTEX
13:45			L'INFLUENCEUR		
14:00					
14:30					
14:45	SILENCE	TOXOCITY	EQUILIPSY	NET OU P@S NET	ECHIQUIER
15:45					
16:00					
FIN					



Toxicity

Créateur et animateur : CAL Luxembourg

Thématique : assuétudes

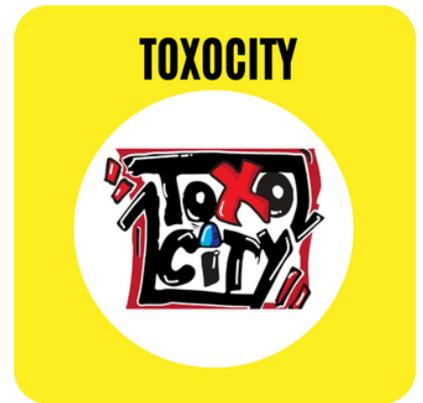
Public cible : adulte - collectif

Présentation :

ce jeu de réduction des risques à la consommation de drogues a été créé à l'initiative d'un groupe d'utilisateurs du service Drugs'care du CAL/Luxembourg avec le soutien des délégués. Plus qu'un simple jeu, Toxicity se veut être une immersion dans la réalité des consommateurs.

Objectif : en plus de questionner la place de l'utilisateur de drogue dans la société et les réglementations en matière de drogues, le jeu permet aux participant(e)s de s'informer sur les produits, de questionner leurs représentations des drogues, de leurs usages, des utilisateurs...

Format : jeu de plateau



Horaire : de 14h00 à 16h00

Mes 6 Facettes

Créateurs : le Réseau Matilda et ses partenaires

Animateurs : le CPMS WBE d'Arlon et le Réseau Matilda

Thématique : bien-être (santé mentale)

Public cible : enfant, adolescent, adulte - individuel

Présentation :

au travers de six facteurs, cet outil permet de déstigmatiser la santé mentale en l'élargissant à la notion de bien-être. Il facilite la réflexion, la discussion avec le jeune et permet une détection précoce des troubles. Il peut être utilisé par des professionnels du secteur psycho-médico-social, scolaire et extrascolaire.

Objectif : l'outil est un fil conducteur pour déstigmatiser la santé mentale, faciliter la réflexion et la discussion, améliorer l'accompagnement des jeunes, prévenir l'aggravation des situations précaires.

Format : grille d'observation



Horaire : de 9h30 à 10h15 et de 13h00 à 13h45



ParKour

Créateur et animateur : AMO L'Étincelle

Thématiques : bien-être (Santé mentale)-
accrochage scolaire

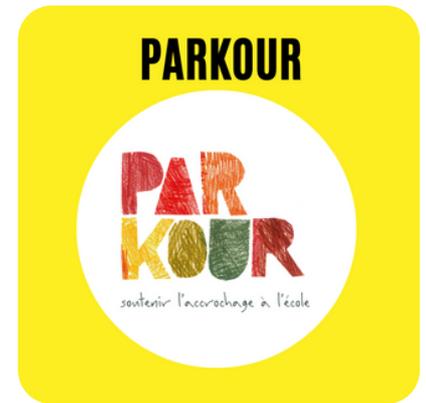
Public cible : adolescent - individuel

Présentation :

ParKour vise à soutenir l'accrochage scolaire des jeunes du secondaire. L'outil est composé de deux carnets : un pour les professionnels, reprenant des aspects théoriques et des pistes pour intervenir auprès de jeunes en situation de décrochage scolaire ; un second carnet à destination des jeunes à risque de décrochage.

Objectif : défendre une vision préventive de l'accrochage scolaire.

Format : carnets



Horaire : de 09h30 à 10h15 et de 13h00 à 13h45

Yuugi Ki

Créateur et animateur : Asbl Senrj

Thématiques : bien-être - compétences psychosociales

Public cible : enfant à partir de 7 ans, adolescent, adulte
– individuel et collectif

Présentation :

Yuugi ki est un outil conçu pour soutenir

l'expression, créer des situations de mises en relation authentique et donner plus de chance de développer des liens durables et nourrissants qui ont un impact positif.

C'est un support à la communication, au service de la découverte de soi et des autres. Outil polyvalent, il est adaptable à de nombreuses situations, ouvert à toutes les générations, et aux besoins de publics à besoins spécifiques.

Objectif : faciliter la communication, briser l'isolement, favoriser l'intégration de personnes dans un groupe, renforcer la cohésion, que ce soit dans le cadre familial, scolaire, professionnel, etc.

Format : jeu de table



Horaire : de 9h30 à 10h30 et de 13h00 à 14h00



L'influenceur

Créateur et animateur : Maison des Jeunes de Chimay

Thématiques : assuétudes – réduction des risques

Public cible : adolescent - collectif

Présentation :

une variante du « loup-garou » mettant en scène un bob qui emmène ses amis au bar. L'outil vise à sensibiliser à la consommation d'alcool, comprendre les mécanismes d'influence des pairs et apprendre à développer des phrases parades. Ce jeu a été créé dans le cadre d'une semaine de prévention dans un établissement scolaire, en partenariat avec le Centre de Planning Familial « la Bulle » de Chimay.

Objectif : résister à l'influence des pairs.

Format : jeu de cartes



Horaire : de 10h45 à 12h15 et 13h00 à 14h30

Echiquier

Créateur : Prospective Jeunesse

Animateur : CAL Luxembourg

Thématique : assuétudes

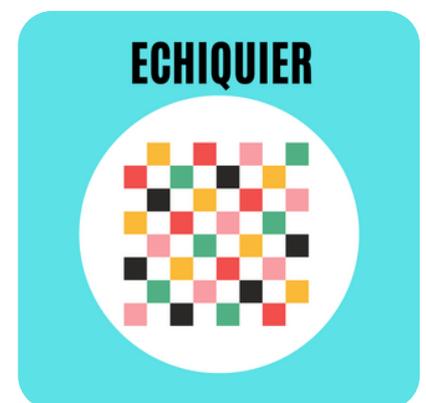
Public cible : jeune dès 10 ans, adulte – individuel ou collectif

Présentation :

outil d'animation qui invite les professionnels à créer avec leurs publics un dialogue autour de la notion d'usage problématique, en partant des motivations et en évitant une approche uniquement centrée sur les produits.

Objectif : l'outil permet de faire le point sur son état de bien-être et son équilibre, prendre conscience d'éventuelles activités qui auraient pris trop de place dans sa vie, d'identifier d'autres ressources à développer pour diversifier ses sources de plaisir et retrouver plus d'équilibre.

Format : support papier



Horaire : de 9h30 à 10h30 et de 14h45 à 15h45



Silence raconte

Créateur et animateur : Province de Luxembourg

Thématique : violence conjugale

Public cible : enfant à partir de 5 ans - individuel et collectif

Présentation :

“Silence raconte” est un album jeunesse qui s’adresse directement aux enfants victimes de violences conjugales. En plus d’être une histoire, c’est également un outil pédagogique qui permet de montrer ce qu’un enfant peut voir, entendre, ressentir ou penser dans un contexte de violences similaires. Un livret pédagogique a été conçu afin d’aider l’adulte à accompagner l’enfant dans sa lecture et exploiter les différents éléments du livre.

Objectif : ouvrir le dialogue avec l’enfant victime grâce au processus d’identification.

Format : album jeunesse et dossier pédagogique

Horaire : de 10h45 à 12h15 et 14h30 à 16h00



Ludovortex

Créateur et animateur : Ludo Asbl

Thématiques : ludopédagogie - multithématique

Public cible : professionnels - individuel et collectif

Présentation :

cet outil aux 196 cartes colorées (compétences, structures relationnelles, matériel, déterminants, mécanismes, animation, expérience, débriefing) permet aux professionnels des secteurs pédagogique, culturel et de la santé d’approcher les jeux de société pour les intégrer dans leurs pratiques : les analyser et les indexer, les adapter à leurs publics ou contextes d’utilisation, s’en inspirer pour concevoir de nouveaux jeux, animer et débriefer les séances de jeu.

Objectif : concevoir, adapter, analyser, animer et débriefer des jeux.

Format : jeu de cartes

Horaire : de 10h45 à 12h15 et 13h00 à 14h30





Equilipsy

Créateur et animateur :

SPAD Résolux – IHP Famenne-Ardennes

Thématique : santé mentale

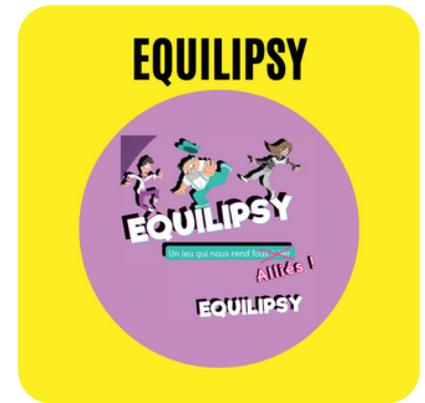
Public cible : adolescent à partir de 16 ans, adulte, professionnel - collectif

Présentation :

parfois effrayante, tantôt intrigante... La santé mentale nous concerne tous, bien que nous ne soyons pas égaux face à elle. Quelles sont ces maladies psychiatriques ? À qui faire appel ? Quels leviers activer pour viser une stabilisation ? Quelles lois protègent les bénéficiaires ? Equilipsy : une manière didactique de s'informer et d'ouvrir ses horizons.

Objectif : ce jeu coopératif vous amène à en découvrir davantage sur le thème de la santé mentale et à développer votre empathie envers des personnes touchées par des troubles psychiatriques.

Format : jeu de plateau



Horaire : de 10h45 à 12h15 et 14h45 à 16h00

Net ou p@s net

Créateur : MèTiS Europe

Animateur : IMP Mes Petits

Thématiques :

éducation aux médias – intergénérationnel

Public cible :

enfant, adolescent, adulte - de 10 à 99 ans - collectif

Présentation :

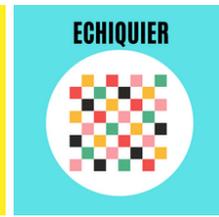
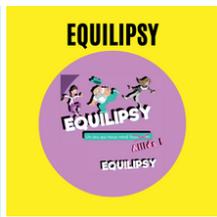
un jeu intergénérationnel et coopératif abordant l'usage des écrans. Montez à bord, prenez la mer et découvrez de bons réflexes pour une navigation en toute sécurité et un maximum de plaisir. Gare aux pirates ! Le concept de ce jeu est de ne porter aucun jugement sur ces pratiques, mais au contraire de construire ensemble une réflexion autour des usages, qui permettra de faire un choix en toute conscience.

Objectif : mener une réflexion autour des usages des écrans et permettre des échanges entre les générations afin d'appréhender les usages de chacun.

Format : jeu de plateau et application sur tablette



Horaire : de 10h45 à 12h15 et 14h30 à 16h00



INFOS

PAF : 5 EUROS

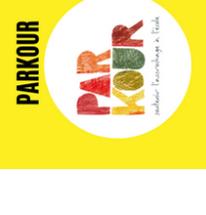
Les frais d'inscription ne doivent pas être un frein à la participation.
N'hésitez pas à prendre contact avec nous pour en discuter.

INSCRIPTION VIA LE FORMULAIRE EN LIGNE

ADRESSE DU JOUR
IPF DE BASTOGNE - ZONING INDUSTRIEL 1
RUE DU FORTIN, 24, 6600 BASTOGNE

UNE QUESTION ?
clemence.pierret@matilda-lux.be
0492/15.88.25

PLACE DE L'OUTIL 2024



UNE INITIATIVE DE



Réseau
ProxiRéLux