

# PLACE DE L'OUTIL

## À DESTINATION DES PROFESSIONNELS

**JE M'INSCRIS ICI**

**PAF : 5 EUROS**

# PRÉSENTATION DE LA JOURNÉE

Place de l'Outil est un évènement annuel dédié à la découverte d'outils et de bonnes pratiques en santé mentale et assuétudes. Pour cette 3ème édition, le programme affiche 14 outils à découvrir et à tester.

Vous souhaitez participer à 1, 2, 3 ou 4 ateliers ? C'est vous qui choisissez en fonction de vos intérêts et des créneaux horaires disponibles ! Les places sont limitées, premier arrivé, premier servi.

## UNE FOURCHE DANS VOTRE PROGRAMME ? UN CRÉNEAU HORAIRE DE LIBRE ?

**TOUT AU LONG DE LA JOURNÉE,  
VOUS POURREZ ACCÉDER À**

### UN ESPACE OUTIL-LABO

Seul(e), entre collègue(s), venez découvrir, manipuler, tester une série d'outils sélectionnés parmi les pépites du CLPS.

### UN ESPACE DE CO-WORKING

Pensez à prendre de l'ouvrage.



# GRILLE HORAIRE DES ATELIERS

09:00	ACCUEIL						
09:30							
09:45	PARCOURS SANS T	LOVE, SAFE & FUN	FAMILY QUEST	YUUGI KI	MES 6 FACETTES	QUAND LE GANT DE TOILETTE RESTE SEC	CO-WORKING & OUTIL LABO
10:30							
10:45							
11:00	DESSINE-MOI UN MIGRANT	THE ALPHAGAME	SANTÉ MENTALE, SOCIÉTÉ & HANDICAP MENTAL	LUDOVORTEX	INTERVISION COLLECTIVE	DIXILUDO	
12:15							
LUNCH							
13:00							
13:15	FAMILY QUEST	MES 6 FACETTES	SANTÉ MENTALE, SOCIÉTÉ & HANDICAP MENTAL	YUUGI KI	LOVE, SAFE & FUN	PARCOURS SANS T	CO-WORKING & OUTIL LABO
14:00							
14:30	DESSINE-MOI UN MIGRANT	1000 FACETTES	THE ALPHAGAME	BOITE À OUTILS DE L'ÉQUIPE MOBILE DD	INTERVISION COLLECTIVE	DIXILUDO	
15:45							
16:00							
16:30							
FIN							



## PRÉSENTATION DES OUTILS À DÉCOUVRIR

### FAMILY QUEST

**Créateur et animateur :** Maison de l'ADOLESCENT Luxembourg

**Thématique :** Communication – relations parents/ados

**Public cible :** Jeunes (dès 11 ans) et leurs parents - collectif

**Présentation :** Family Quest est un jeu de cartes qui permet le partage d'un moment ludique et dynamique en famille. En piochant une carte bleue, jaune ou verte, bougez via un défi, apprenez à mieux connaître l'autre ou découvrez des informations... parfois surprenantes. En prime, des cartes joker et bonus pimenteront l'aventure ludique.

**Objectifs :** Family Quest permet aux parents et à leurs adolescent.e.s de renforcer les liens en apprenant l'un de l'autre. Il améliore la qualité relationnelle, la communication et la compréhension réciproque.

**Format :** Jeu de cartes



**Horaire :** 9h30 - 10h30 / 13h00-14h00

### THE ALPHAGAME

**Créateur et Animateur :** Centre de Planning Familial  
Pluraliste de Libramont

**Thématique :** L'EVRAS dans le monde numérique

**Public cible :** Jeunes de 11 à 15 ans – collectif

**Présentation :** Plongez dans un jeu de plateau abordant l'EVRAS dans l'ère numérique. Votre mission ? Gagner des pourcentages de batterie en faisant face à certaines situations et en répondant à des questions. The AlphaGame permet d'aborder le cyberharcèlement, le consentement, le sexting et la pornographie.

**Objectifs :** Il renforce l'esprit critique et apprend l'identification des situations problématiques. Il encourage l'échange, la réflexion collective et ouvre le débat sur les solutions possibles.

**Format :** Jeu de plateau



**Horaire :** 11h00-12h15 / 14h30-15h45



## PRÉSENTATION DES OUTILS À DÉCOUVRIR

# LOVE, SAFE & FUN : 50 DÉFIS POUR DÉCOUVRIR L'EVAS



**Créateurs :** Fédération des Centres Pluralistes de Planning Familial ASBL et Infor-Femmes Liège

**Animateur :** Fédération des Centres Pluralistes de Planning Familial ASBL

**Thématique :** EVRAS

**Public cible :** Jeunes de 10 à 13 ans - collectif

**Présentation :** Avec Love, Safe & Fun, les jeunes sont invités à relever, en équipes, une série de défis en lien avec les catégories suivantes : Relations, Corps & Santé, Société. Il s'agit tour à tour de mimer, modeler, dessiner, répondre à une question ou encore faire deviner un mot aux équipes adverses. Cette approche ludique et amusante permet le mouvement, donne l'opportunité de mettre les ressources en commun et de s'entraider, tout en développant l'esprit critique. Le jeu permet d'aborder de nombreuses thématiques liées à l'EVRAS : amour, famille, consentement, puberté, contraception, violences, réseaux sociaux, etc.

**Objectifs :** Love, Safe & Fun contribue au développement d'une vision positive de la vie relationnelle, affective et sexuelle chez les jeunes. Il soutient une approche inclusive en valorisant la pluralité des choix de vie, des identités, des situations familiales et des corps. Il permet une approche critique des normes, visibilise les discriminations et les violences qui peuvent en découler.

**Format :** Jeu de cartes accompagné d'un livret pédagogique

**Horaire :** 9h45-10h30 / 13h15-14h00



## PRÉSENTATION DES OUTILS À DÉCOUVRIR

### MES 6 FACETTES

**Créateurs :** Le Réseau Matilda et ses partenaires

**Animateurs :** Psychologues conventionnées PSYLUX et le Réseau Matilda

**Thématique :** Bien-être (santé mentale)

**Public cible :** Enfants, adolescents – individuel

**Présentation :** Au travers de six facteurs, cet outil permet de déstigmatiser la santé mentale en l'élargissant à la notion de bien-être d'un jeune dans son milieu de vie. Il facilite la réflexion, la discussion et permet une détection précoce des forces et faiblesses du jeune. Il peut être utilisé par des professionnel.le.s du secteur psycho-médico-social, scolaire et extrascolaire.

**Objectifs :** 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 :** 9h30-10h30 / 13h00-14h00



# 1000 FACETTES, PARLER DES DÉPENDANCES ET DES CONSOMMATIONS



**Créateur et animateur :** Nadja ASBL

**Thématique :** Assuétudes

**Public cible :** Tout public (dès 12 ans) – collectif

**Présentation :** L'outil 1000 Facettes est une méthode pédagogique dont la forme souple et évolutive constitue un point d'appui pour accompagner les professionnel.le.s dans leur rôle d'acteur.rice.s de prévention en matière de consommations. Il permet une liberté d'action en fonction des besoins du public cible.

L'atelier consiste en une présentation de deux animations comprises dans 1000 Facettes. Pour accéder à l'entièreté de l'outil, il est indispensable de suivre une formation dispensée par Nadja.

**Objectifs :** 1000 facettes se propose de tracer quelques pistes (théoriques et pratiques) qui aideront les professionnel.le.s à ouvrir le dialogue avec leur public, en situant l'usage de produits psychotropes et les comportements dans ses préoccupations et motivations spécifiques.

**Format :** Site web qui reprend des animations, des repères et un guide théorique sur les consommations. La participation à l'atelier vous donnera accès aux deux animations présentées.

**Horaire :** 14h30-16h30



## PRÉSENTATION DES OUTILS À DÉCOUVRIR

### YUUGI KI

**Créateur et animateur :** ASBL Senrj

**Thématique :** Santé mentale

**Public cible :** Adultes (également utilisable avec adolescents et enfants) - individuel et collectif

**Présentation :** Avec Yuugi ki, les joueur.euse.s peuvent en apprendre davantage les uns sur les autres, se découvrir des points communs, développer des amitiés en partageant des moments de vie. Dans ce jeu, pas besoin d'avoir de la chance ou un pouvoir surnaturel, c'est déjà toi le héros !

Outil polyvalent, il est adaptable à de nombreuses situations, ouvert à toutes les générations, et aux besoins de publics à besoins spécifiques.

**Objectifs :** Faciliter la communication, briser l'isolement, développer des liens sociaux, découvrir et se découvrir, approfondir de nouvelles relations, se remémorer et partager des souvenirs et surtout passer de bons moments.

**Format :** Jeu de plateau



**Horaire :** 9h30-10h30 / 13h00-14h00

### LUDOVORTEX

**Créateur et animateur :** Ludo ASBL

**Thématiques :** Ludopédagogie - multithématique

**Public cible :** Professionnel.le.s - individuel et collectif

**Présentation :** Cet outil aux 188 cartes colorées (déterminants, compétences, structures relationnelles, matériel, mécanismes, animation, expérience, débriefing) permet aux professionnel.le.s 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.

**Objectifs :** Concevoir, adapter, analyser, animer et débriefer des jeux.

**Format :** Jeu de cartes



**Horaire :** 10h45-12h15



## PRÉSENTATION DES OUTILS À DÉCOUVRIR

# SANTÉ MENTALE, SOCIÉTÉ & HANDICAP MENTAL\*

**Créateur et animateur :** Cultures&Santé

**Thématiques :** Santé mentale, déterminants sociaux de la santé mentale, handicap mental, stigmatisation

**Public cible :** Adultes, étudiants d'écoles supérieures, professionnel.le.s, adapté aux personnes à besoins spécifiques- collectif.

**Présentation :** Outil en cours de création par trois partenaires (Maya ASBL, le Bataclan ASBL et Cultures&Santé ASBL) à venir découvrir. Il sera constitué de pistes d'animation courtes et accessibles qui permettront de parler de santé mentale et de ce qui la détermine. Un focus particulier sera mis sur les personnes avec un handicap mental et sur la façon dont la société impacte leur santé mentale.

**Objectifs :** Cet outil vise une meilleure connaissance et compréhension des déterminants de la santé mentale. Il participe au développement d'une vision critique des facteurs structurels influençant la santé mentale des personnes en situation de handicap. Il propose une réflexion sur les ressources à mobiliser pour favoriser la santé mentale de manière individuelle et collective.

**Format :** Encore à définir (outil accessible gratuitement d'ici fin 2025)

\*Cet outil, en cours de construction, n'a pas encore de nom.



**Horaire :** 10h45-12h15 / 13h00-14h30





## PRÉSENTATION DES OUTILS À DÉCOUVRIR

### DIXILUDO

**Créateurs** : Marielle Boiron, Bruno Schmitt

**Animateur** : Club thérapeutique d'Arlon

**Thématique** : Santé mentale

**Public cible** : Adultes - collectif

**Présentation** : Vous souhaitez recréer du lien, stimuler et créer des échanges en groupe sous forme de conversation dans votre établissement : le jeu Dixiludo est l'outil qu'il vous manquait.

**Objectifs** : Le jeu Dixiludo permet de recréer, de remettre en jeu les principes de base de la conversation : comprendre et poser une question, formuler une réponse, suivre un échange. A travers différentes cartes-questions, le jeu sollicite et restaure l'affirmation de soi. Il invite à verbaliser les vécus et les émotions. Dixiludo met également en action les capacités cognitives, l'attention, la concentration, la mémoire. La conversation qu'il génère a des vertus socialisantes, lutte contre l'isolement et induit la création de liens interpersonnels.

**Format** : Jeu de plateau



**Horaire** : 11h00-12h15/ 14h30-15h45



## PRÉSENTATION DES OUTILS À DÉCOUVRIR

### QUAND LE GANT DE TOILETTE RESTE SEC

**Créateur** : Centre d'éducation du patient ASBL

**Animateur** : Club Thérapeutique d'Arlon

**Thématique** : Hygiène de vie

**Public cible** : Enfants, adultes, seniors - collectif

**Présentation** : Cet outil original et dynamique permet aux professionnel.le.s de la santé et du social d'explorer différentes dimensions de l'hygiène de vie (corporelle, vestimentaire, environnementale, alimentaire, domestique) à travers des mimes, du dessin et des questions-réponses.

**Objectifs** : Ce support permet d'aborder de manière ludique et efficace l'hygiène de vie. Modulable, il fournit aux animateur.trice.s une base d'activités adaptable aux caractéristiques et besoins de leur public. Il suscite le débat, le partage de conseils et laisse une grande place à l'échange.

**Format** : Jeu de plateau et photolangage



**Horaire** : 9h30-10h30

### DESSINE-MOI UN MIGRANT

**Créateur et animateur** : Service social des étrangers ASBL

**Thématique** : Migration

**Public cible** : Jeunes (dès 8 ans), adultes - collectif

**Présentation** : L'outil se présente sous forme d'un photolangage composé de 36 cartes dessins tirées des animations et expositions liées au projet. Il est accompagné d'un carnet pédagogique développant le cadre du projet, la philosophie de l'outil ainsi que des pistes d'utilisation.

**Objectifs** : Questionner et déconstruire les représentations et les stéréotypes à l'égard de la migration et des personnes qui en sont issues.

**Format** : Photolangage



**Horaire** : 10h45-12h15/ 14h30-16h00



# INTERVISION COLLECTIVE

**Animateurs** : Solaix, Résolux et le Soleil du Cœur

**Thématique** : Multithématique

**Public cible** : Professionnel.le.s de la santé, du social, de l'éducation - collectif

**Présentation** : Cette technique invite les professionnel.le.s à partager leurs expériences et à réfléchir ensemble sur leurs pratiques professionnelles. L'intervision s'organise selon un processus structuré et bien défini. La méthodologie permet à l'intervenant.e qui présente une vignette problématique de repartir avec des pistes d'action concrètes pour améliorer la situation.

**Objectifs** : Favoriser le partage d'expériences entre pairs par le développement de solutions collectives. Permettre de prendre du recul et d'adopter un regard différent sur les situations partagées. Stimuler la réflexion, encourager le partenariat et promouvoir le travail en réseau.

Les interventions s'inscrivent dans une démarche pluridisciplinaire, visant à enrichir les participant.e.s des compétences et expériences de chacun.e, en fonction de la spécificité de leur secteur d'intervention (santé mentale, éducation, soins, santé, insertion socio-professionnelle, etc.).

**Format** : Fiche explicative



**Horaire** : 10h45-12h15 / 14h30-16h00



# PARCOURS SANS T

**Créateur et animateur:** Fonds des Affections Respiratoires ASBL

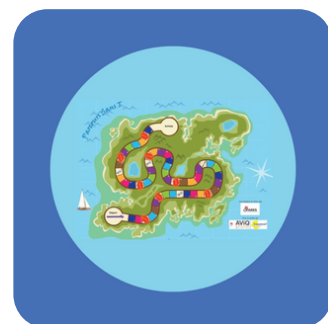
**Thématique :** Les consommations au sens large avec un focus particulier sur le tabagisme

**Public cible :** Tout public dès 12 ans, fumeur.euse.s et non-fumeur.euse.s (accessible aux personnes rencontrant des difficultés de lecture ou de compréhension) – collectif

**Présentation :** Parcours Sans T est un outil d'animation type jeu de l'oie aux règles très simples. Il permet d'aborder la question du tabagisme de manière ludique. Il s'adresse aux professionnel.le.s du social, de la santé et de l'éducation. Trois manières différentes d'y jouer sont proposées.

**Objectifs :** Parcours Sans T invite à une réflexion sur différents aspects du tabagisme. Il suscite un échange de connaissances, de représentations et d'expériences à propos du tabac. Ce jeu permet la sensibilisation et l'information sur la consommation de tabac et sur les aides disponibles. Il valorise les comportements positifs des participant.e.s.

**Format :** Jeu de plateau



**Horaire :** 9h30-10h30 / 13h00-14h00



# BOITE À OUTILS DE L'ÉQUIPE MOBILE DD

**Créateur et animateur :** Equipe Mobile Double Diagnostic (EMDD)

**Thématique :** Santé mentale avec un focus sur les difficultés psychosociales et les relations interpersonnelles.

**Public cible :** Adapté à un public porteur d'une déficience intellectuelle

**Présentation :** La boîte DDL est une compilation d'outils créés et personnalisés par l'EMDD qui permet un accompagnement adapté à un public porteur d'une déficience intellectuelle. Le focus sera mis sur deux outils : le premier permet de parcourir différents domaines de la vie avec la personne, d'identifier des situations problématiques et de définir des objectifs de suivi. Le deuxième est un support pour travailler les relations interpersonnelles.

**Objectifs :** Cette boîte a été créée pour permettre aux professionnels de la psychiatrie de prendre en charge des personnes porteuses d'une déficience intellectuelle lorsqu'elles se retrouvent hospitalisées. La boîte a été pensée en trois volets : administratif - émotion - repères spatio-temporels. Lors de cet atelier, deux outils spécifiques vous seront présentés.

Le premier outil permet une analyse approfondie de la demande d'une personne et une définition des objectifs de suivi en fonction de ses besoins. Le second participe à la prise de conscience de la manière dont chaque personne exprime son attachement à l'autre (conjoint, enfants, parents, amis, ...) et permet de mieux communiquer ses besoins relationnels.

**Format :** Boîte à outils avec un focus sur deux jeux de cartes.



**Horaire :** 14h30-16h00



## INFOS PRATIQUES

- **Le jeudi 5 juin 2025**  
Accueil dès 9h00, clôture à 16h30.
- **Adresse du jour**  
IPF de Bastogne (Rue du Fortin 24, 6600 Bastogne).
- **Inscription en ligne**, validation définitive après réception du paiement de 5 euros (les frais d'inscription ne doivent pas être un frein à la participation).



<https://www.billetweb.fr/place-de-loutil2025>



## PERSONNE DE CONTACT

clemence.pierret@matilda-lux.be

0492/15.88.25

## UNE INITIATIVE DE

