

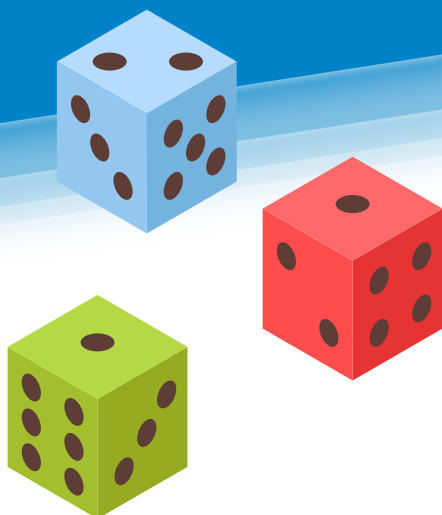
Jeux & expos de la FCS93

LE CATALOGUE



JUIN 2024

SOMMAIRE



Introduction - Comment utiliser ces ressources ?

4

COHÉSION DE GROUPE ET INTERCONNAISSANCE

UNDA - Le premier jeu sur les cultures urbaines

5

Stairways - 68 escaliers pour s'élever et imaginer

5

Transformations

6

Moove

6

Human

7

Totem - Le jeu qui fait du bien

7

Speech - Le jeu qui se la raconte

8

Cartes des valeurs

8

Dixit - Une image vaut mille mots !

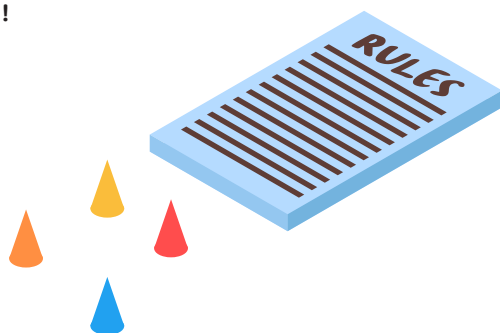
9

Le temps qui court !

9

KIFEKOI ?

10



CONNAISSANCE DES CENTRES SOCIAUX

Jeu des émotions et des sentiments	11
Jeu de l'expression des besoins	11
MemoRego - L'éducation populaire et les centres sociaux à travers l'histoire	12
Un centre social, c'est quoi ?	12
Histoire des Congrès	13
Le centre social c'est quoi ? / L'espace de vie sociale c'est quoi ?	14

PARTICIPATION ET POUVOIR D'AGIR

Super Pouvoir d'Agir	15
Les chemins de la participation	16

FAMILLE ET PARENTALITÉ

Parent veille !	16
------------------------	-----------

ÉGALITÉ ET LUTTE CONTRE LES DISCRIMINATIONS

Laïcité 3D - 3 directions pour aborder la laïcité	17
Les valeurs de la République - Le jeu des 7 familles	17
Handipapak - Comment se le dire ?	18
Save the City - Face aux discriminations, vos esprits s'unissent ou se divisent	18
Égalité femmes - hommes	19
L'égalité entre les femmes et les hommes	19
Combattre la pauvreté, c'est combattre les préjugés	20
Discriminant mon cher Watson ?	20
KI KOI KAN - On ne naît pas imbattable sur l'égalité, on le devient !	21
Distinct'Go	21
Monopoly des inégalités	22

NUMÉRIQUE ET RÉSEAUX SOCIAUX

@h social - Prévention et usage des réseaux sociaux	22
Numérique éthique	23

COMMENT UTILISER LES RESSOURCES ?



PROPOS INTRODUCTIF

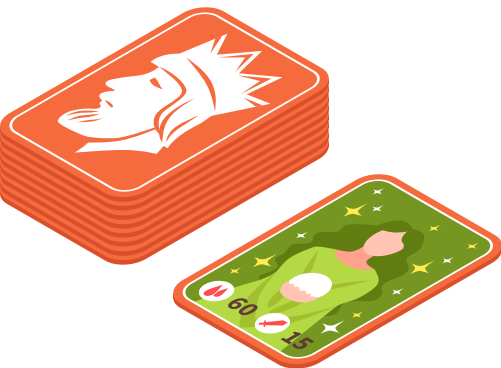
La Fédération des centres sociaux et socioculturels de Seine-Saint-Denis possède de nombreux outils et ressources de différents types (livres, rapports, jeux, expositions, etc.) sur des thématiques très variées (jeunesse, familles, accès aux droits, luttes contre les discriminations...) qu'elle met à disposition des centres sociaux du département pour outiller et accompagner les professionnel.le.s dans leurs missions quotidiennes. Dans ce catalogue, vous trouverez des jeux et expositions empruntables directement auprès de la Fédération.

L'EMPRUNT DES RESSOURCES

En premier lieu, vous pouvez prendre contact avec l'équipe de la Fédération pour vérifier la disponibilité de la ressource que vous souhaitez emprunter et pour échanger concernant les objectifs et enjeux de son utilisation. Nous sommes joignables au **01 41 50 52 67** ou par mail à contact@centres-sociaux93.fr

Il faudra ensuite remplir une convention de mise à disposition avec la personne référente de la Fédération. Les prêts sont gratuits mais la convention engage la responsabilité de l'emprunteur en cas de perte ou de dégradation.

N'oubliez pas de retourner la ressource à la Fédération à la date de retour indiquée sur la convention. Si vous souhaitez prolonger le prêt, merci de contacter l'équipe pour vérifier la possibilité de prolongation et mettre à jour la convention de mise à disposition du **jeu**  ou de **l'exposition** 



COHÉSION DE GROUPE ET INTERCONNAISSANCE

UNDA *LE PREMIER JEU SUR LES CULTURES URBAINES*



2 à 6 joueur.se.s



Entre 30 et 60 mn



DESCRIPTION

Sur un plateau de jeu, UNDA propose un parcours dans une cité imaginaire afin d'en saisir l'histoire et les codes. Ce jeu permet de se confronter à la culture urbaine, de s'en emparer, tout en la valorisant. Tout au long du jeu, les joueurs et joueuses devront relever différents défis : répondre à des questions de culture générale, mimer une action de la vie quotidienne ou encore faire deviner une expression aux autres joueurs.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- Activités jeunesse du centre social.
- Pour favoriser la connaissance des cultures urbaines chez les partenaires ou les nouveaux.elles salarié.es.

STAIRWAYS *68 ESCALIERS POUR S'ÉLEVER ET IMAGINER*



DESCRIPTION

Stairways est un jeu de photolangage centré sur le thème de l'élévation et du chemin à parcourir. Plusieurs utilisations sont possibles : présentation à partir d'un visuel, analogie personnelle, expression d'un état d'esprit ou de son humeur du jour, construction d'un photo montage, etc. C'est un jeu qui permet de souder une équipe, d'aborder en douceur des sujets complexes, de faciliter l'ancrage ou encore de libérer la parole et les émotions.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- Réunions d'équipe.
- Formations et séminaires.
- Renouvellement du projet social.
- Temps d'échanges avec les habitant.es.

COHÉSION DE GROUPE ET INTERCONNAISSANCE

TRANSFORMATIONS



DESCRIPTION

Dans la lignée de Starways, Transformations est un jeu de photolangage sur la thématique du changement. La diversité des images permet d'aborder ce sujet dans différents cadres (pour soi, dans la nature, dans le sport, dans les arts, etc.) Ce jeu d'images projectives permet de recueillir des difficultés et des attentes, de faire identifier les envies en termes de transformation souhaitée ou imposée et d'imaginer des futurs proches ou possibles.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- Réunions d'équipe : inclusion / déclusion.
- Formations et séminaires.
- Renouvellement du projet social.
- Temps d'échanges avec les habitant·es.

MOOVE



DESCRIPTION

Autre jeu de photolangage développé par "Souriezvousjouez" : Moove! Celui-ci se concentre sur l'acheminement d'un point à un autre, du mode de transport choisi selon la destination à atteindre. Là encore, plusieurs utilisations sont possibles : présentation personnelle, illustration d'un projet, expression d'un état d'esprit, etc.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- Réunions d'équipe : inclusion / déclusion.
- Formations et séminaires.
- Renouvellement du projet social.
- Temps d'échanges avec les habitant·es.

HUMAN



DESCRIPTION

Human est un autre jeu de photolangage développé par “Souriez vous jouez” centré sur l’expression de la personnalité et la présentation de soi ou de son voisin de manière plus profonde qu’avec les outils de présentation conventionnels. Il permet donc de se présenter, de présenter l’autre, d’exprimer une humeur ou de raconter un projet en utilisant une ou plusieurs photos.

DANS QUEL CONTEXTE L’UTILISER ?

- Réunions d’équipes.
- Formations et séminaires.
- Renouvellement de projet social.
- Temps d’échanges avec les habitant·es.

TOTEM *LE JEU QUI FAIT DU BIEN*



2 à 8 joueur·ses



DESCRIPTION

Totem est un jeu de développement personnel qui permet de découvrir nos points forts et qualités à travers le regard des autres participant·es. À tour de rôle, chaque joueur·euse assiste à la construction d’un totem à son image, constitué d’une carte “Animal”, associée à une force, et d’une carte “Qualité”. Toutes deux sont choisies par les autres joueur·euse·s. Ce jeu est un excellent moyen d’apprendre à connaître ses collègues, de renforcer la cohésion de l’équipe et de prendre conscience de ses propres forces et compétences, ainsi que celles de notre entourage professionnel.

DANS QUEL CONTEXTE L’UTILISER ?

- Réunions d’équipe : inclusion / déclusion.
- Rencontres de groupes d’habitant·es, de bénévoles, de partenaires... qui se connaissent déjà.

COHÉSION DE GROUPE ET INTERCONNAISSANCE



SPEECH LE JEU QUI SE LA RACONTE



3 à 12 joueur·ses



Entre 15 et 30 mn



DESCRIPTION

Speech est un jeu de créativité dont l'objectif est de découvrir des images et de les intégrer dans une histoire improvisée. Avec quatre modes de jeu possibles, cet outil peut également amener à des débats sur des sujets de société.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- Activités jeunesse à partir de 8 ans.



CARTES DES VALEURS



DESCRIPTION

Le jeu de cartes des valeurs est un bon outil pour apprendre à se connaître, à prendre des décisions et à mieux appréhender les différences. Il permet en effet d'identifier nos valeurs profondes et celles des autres participant.e.s. C'est un jeu pour mieux appréhender les convergences et les différences entre les membres d'un groupe.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- En réunion pour renforcer la cohésion d'équipe.

DIXIT *UNE IMAGE VAUT MILLE MOTS !*



3 à 6 joueur-ses



Environ 30 mn



DESCRIPTION

Dixit est un jeu de devinettes qui repose sur un univers poétique. Afin de vous aider à créer vos "contes", de nombreuses illustrations originales, flirtant entre le fantastique et l'onirisme, vous seront proposées. C'est un jeu qui fait appel à l'imagination, à l'interprétation et à l'univers personnel de chaque participant-e, et qui permet l'expression et la connaissance des autres.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- Activités enfance, jeunesse, adulte.
- Animation d'un temps d'équipe ou tout autre temps visant l'interconnaissance et l'expression des participant-es.

LE TEMPS QUI COURT !



DESCRIPTION

Un jeu coopératif pour échanger et améliorer la gestion quotidienne des activités en centre social. Le Temps qui court ! permet de conscientiser les missions et les charges de travail des membres d'une équipe, et d'aborder leur partage, afin de ne laisser personne de côté, ni surchargé par rapport aux autres !

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- Réunions d'équipes, rencontres, accompagnement et/ou temps de formation d'équipes de centres qui souhaitent travailler sur leur organisation interne, le partage des tâches et l'articulation des missions de chaque poste. Durant le renouvellement de projet social, ou en dehors !
- Dans le cadre de formations ou d'échanges de pratiques entre centres sociaux, pour développer une vision d'ensemble des problématiques organisationnelles et de partage des tâches ; travailler sur les périmètres de poste, celui de l'accueil notamment.

COHÉSION DE GROUPE ET INTERCONNAISSANCE

🎲 KIFEKOI ?



DESCRIPTION

Un jeu coopératif pour s'organiser et partager en équipe à propos des missions des centres sociaux. Le Kifékoï permet de travailler sur la complémentarité et l'articulation des tâches et des missions dans les équipes des centres, d'en échanger quand cela pose question, mais aussi de définir la transversalité et la partage de certaines tâches et missions.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- Réunions d'équipes, rencontres, accompagnement et/ou temps de formation d'équipes de centres qui souhaitent travailler sur leur organisation interne, le partage des tâches et l'articulation des missions de chaque poste. Durant le renouvellement de projet social, ou en dehors !
- Dans le cadre de formations ou d'échanges de pratiques entre centres sociaux, pour développer une vision d'ensemble des problématiques organisationnelles et de partage des tâches ; travailler sur les périmètres de poste, celui de l'accueil notamment.

■ JEU DES ÉMOTIONS ET DES SENTIMENTS



DESCRIPTION

Le Jeu des émotions est un jeu de cartes d'alphabétisation émotionnelle. C'est un outil pédagogique inspiré de la Communication Non-Violente (CNV) de Marshall Rosenberg pour : identifier les émotions ressenties ; étoffer le champ lexical des émotions et des sentiments (177 états émotionnels) ; entrer dans la démarche de la Communication Non-Violente (CNV) ; déployer ses compétences psychosociales ; développer son intelligence émotionnelle pour entrer en relation.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- En réunion pour renforcer la cohésion d'équipe.
- Activités enfance, jeunesse, adulte.

■ JEU DE L'EXPRESSION DES BESOINS



DESCRIPTION

Le Jeu des émotions est un jeu de cartes d'alphabétisation émotionnelle. C'est un outil pédagogique inspiré de la Communication Non-Violente (CNV) de Marshall Rosenberg pour : identifier et accueillir ses besoins ; étoffer son registre lexical sur les besoins humains profonds (177 besoins) ; entrer dans la démarche de la Communication Non-Violente (CNV) ; déployer ses compétences psychosociales ; inspirer des décisions.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- En réunion pour renforcer la cohésion d'équipe.
- Activités enfance, jeunesse, adulte.

CONNAISSANCE DES CENTRES SOCIAUX



MÉMOREZO L'ÉDUCATION POPULAIRE ET LES CENTRES SOCIAUX À TRAVERS L'HISTOIRE



DESCRIPTION

Développé par la Fédération des centres sociaux de Vendée, MemoRezo est un jeu de cartes visant l'appropriation par tous·tes des grandes dates qui ont façonné l'histoire des centres sociaux et de l'éducation populaire. Il permet aussi à chaque structure de revisiter les dates clés de sa propre histoire. Cet outil ludique et pédagogique permet aux participant·es de comprendre l'origine des valeurs, des façons de faire et de penser défendues dans les centres sociaux et dans le milieu de l'éducation populaire.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- Accueil des nouveaux·elles salarié·es et bénévoles.
- Pour favoriser l'interconnaissance avec les partenaires.



UN CENTRE SOCIAL, C'EST QUOI ?



3 à 12 joueur·ses



Entre 15 et 30 mn



DESCRIPTION

Cette exposition explique ce qu'est un centre social en répondant à diverses questions : "Un centre social pour quoi ?", "un centre social avec qui ?", "un centre social comment ?", etc. Elle contient 21 panneaux de taille A3.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- Présentation du centre social aux habitant·es et aux partenaires.
- Dans le cadre de la démarche de renouvellement de projet social ou tout autre événement mobilisateur en lien avec le centre social.



HISTOIRE DES CONGRÈS



DESCRIPTION

Développée par la Fédération des centres sociaux de France (FCSF) et l'association Mémoires Vives, cette exposition de 7 panneaux explique l'histoire et l'origine des congrès et de la FCSF.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- Tout événement mobilisateur en lien avec le centre social.

PARTICIPATION ET POUVOIR D'AGIR

■ SUPER POUVOIR D'AGIR

LE SUPER KIT POUR DÉVELOPPER LE POUVOIR D'AGIR
DES JEUNES [ET DES MOINS JEUNES]



DESCRIPTION

Conçu par l'Union des centres sociaux des Pays de la Loire, le kit Super Pouvoir d'Agir des jeunes [et des moins jeunes] est un outil complet permettant de s'emparer de la question du pouvoir d'agir des habitant·es de manière ludique et de s'initier à la démarche d'accompagnement d'un groupe pour favoriser le développement de leur pouvoir d'agir. Il est notamment composé des cinq jeux suivants :

- Versus / Consensus : jeu de rôle qui invite les joueurs et joueuses à se glisser dans la peau de personnages aux attitudes caricaturales.
- Question de posture : jeu pour découvrir et incarner les différentes postures d'accompagnement d'un groupe et pour observer celles qui favorisent (ou non) le développement du pouvoir d'agir des personnes de ce groupe.
- Coopér'action : jeu permettant d'explorer l'aventure projet et ses aléas, mais une chose est certaine : Il faut avancer collectivement !
- Super écoute : jeu de plateau qui permet de prendre conscience de la nécessité de l'utilisation des bons outils de médiation et d'écoute pour entrer en contact avec la population d'un territoire.
- Super bilan : outil d'animation qui permet d'animer une séance collective de bilan/célébration à l'issue d'un projet et de permettre la conscientisation collective et individuelle sur le chemin parcouru et les changements produits par l'action.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

Ce kit s'adresse aux bénévoles et professionnel·les des centres sociaux, et plus largement à tous celles et ceux qui souhaitent accompagner les habitant·es dans le développement de leur pouvoir d'agir.

PARTICIPATION ET POUVOIR D'AGIR

■ LES CHEMINS DE LA PARTICIPATION



DESCRIPTION

Mise en place par l'Union des centres sociaux des Pays de la Loire, cette mallette pédagogique propose des outils de réflexion, d'analyse et de positionnement rassemblés par thématique en référence aux trois groupes suivants : participation des habitant-es, gouvernance associative et parcours des bénévoles. Elle permet aux acteurs rassemblés dans le souci de l'intérêt général de réfléchir aux questions qu'ils se posent et de trouver ensemble les réponses qui leur sembleront les plus cohérentes, les plus justes.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- Pour la démarche de renouvellement du projet social.
- Pour partager et travailler en équipe salariée et bénévole autour des enjeux de la participation l'interconnaissance et l'expression des participant-es.

FAMILLE ET PARENTALITÉ

■ PARENT VEILLE !



DESCRIPTION

Réalisé par l'équipe éducative de la PMI d'Aulnay-sous-Bois, ce jeu de l'oie destiné à animer des espaces de rencontre de parents, s'adresse spécifiquement aux adultes. Il permet de sensibiliser aux impacts des écrans sur la santé et le développement psychomoteur de l'enfant, de leur proposer différentes alternatives aux écrans (jeu, lecture, activités...), de les écouter et les accompagner dans leurs questionnements.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- Animations de sensibilisation sur l'utilisation des écrans par les enfants.

ÉGALITÉ ET LUTTE CONTRE LES DISCRIMINATIONS

LAÏCITÉ 3D 3 DIRECTIONS POUR ABORDER LA LAÏCITÉ



DESCRIPTION

Conçu par la Ligue de l'enseignement du Val d'Oise, Laïcité 3D est un jeu pédagogique de 60 cartes pensé comme un outil de sensibilisation favorisant le dialogue par la connaissance. Ce jeu permet de s'approprier l'histoire, de définir clairement le principe de laïcité et de connaître son cadre juridique.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- En formation.
- En animation de groupe autour de la thématique de la laïcité.

LES VALEURS DE LA RÉPUBLIQUE LE JEU DES 7 FAMILLES



DESCRIPTION

Notamment développé par l'association Solidarité Formation Mobilisation Accueil et Développement (SFMAD), ce jeu des 7 familles allie images et textes pour informer les participant-es des valeurs et des symboles de la République française dans des domaines variés (citoyenneté, culture, laïcité, etc.) à travers des dates clés, des monuments ou encore des personnalités.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- Travail en équipe ou avec des partenaires sur la thématique des valeurs de la République.

ÉGALITÉ ET LUTTE CONTRE LES DISCRIMINATIONS

HANDIPAKAP *COMMENT SE LE DIRE ?*



à partir de 3 joueur·ses



DESCRIPTION

Construit tel un jeu de l'oie, Handipakap est un support ludique de sensibilisation sur le handicap, propice au débat et à l'information, à la lutte contre les préjugés et les représentations. Pour avancer sur le plateau, chaque joueur·euse doit en effet expliquer une affirmation et peut avancer uniquement en cas d'approbation de la majorité des autres participant·es.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- Animation de groupe pour travailler sur certaines thématiques, comme celle de l'égalité.

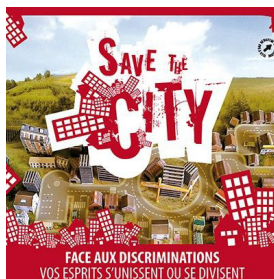
SAVE THE CITY *FACE AUX DISCRIMINATIONS, VOS ESPRITS S'UNISSENT OU SE DIVISENT*



à partir de 3 joueur·ses



De 30 à 45 mn



DESCRIPTION

Save the City est un jeu de société où la coopération est de mise pour lutter contre les discriminations. Le but est de favoriser l'apaisement pour détruire le Mur des Discriminations, symbole de l'incapacité des citoyens à s'entendre et à comprendre l'autre dans sa différence. S'adressant à tous les publics dès l'âge de 8 ans, cet outil pédagogique coopératif vise à participer à l'éducation à la lutte contre les discriminations.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- Pour des sessions de formation ou autre activité de sensibilisation.
- Pour un travail d'équipe autour de la thématique de la lutte contre les discriminations.

ÉGALITÉ FEMMES - HOMMES



DESCRIPTION

Cette exposition est le résultat d'un projet collaboratif entre la Maison de Quartier Pasteur de Saint-Ouen, les habitant·es et les bénévoles. Ensemble, ils et elles ont réalisé deux fresques mettant en valeur des figures féminines qui ont marqué le monde dans de nombreux domaines (sciences, arts, sports, etc.).

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- Animations de sensibilisation à l'égalité, à la lutte contre les discriminations, etc.

L'ÉGALITÉ ENTRE LES FEMMES ET LES HOMMES

DESCRIPTION

Cette exposition de 26 panneaux, réalisée par l'association La Boucle, met en lumière les inégalités persistantes entre les femmes et les hommes dans les différentes sphères de la société - politique, domestique, professionnelle, scolaire, médiatique... en s'appuyant sur des chiffres et des documents d'époque.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- Actions de sensibilisation à la lutte contre les discriminations et à l'égalité.
- Animations de temps autour de l'histoire de l'évolution des droits des femmes, du féminisme.

ÉGALITÉ ET LUTTE CONTRE LES DISCRIMINATIONS



EN FINIR AVEC LES IDÉES FAUSSES SUR LES PAUVRES ET LA PAUVRETÉ



DESCRIPTION

En complément du livre « En finir avec les idées fausses sur les pauvres et la pauvreté ». ATD Quart Monde a réalisée cette exposition, où elle propose de déconstruire les préjugés visant les personnes en situation de pauvreté et de précarité de façon ludique et documentée.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- Actions de sensibilisation à la lutte contre les discriminations, à l'égalité, etc.



DISCRIMINANT MON CHER WATSON ?



DESCRIPTION

Réalisée par le centre social de Brétigny-sur-Orge (91), cette exposition vous invite, tel Sherlock Holmes, à retrouver les indices permettant de qualifier des situations de discriminations dans des exemples de la vie quotidienne. Ludique et pédagogique, elle peut être utilisée pour des animations de sensibilisation à la lutte contre les discriminations à destination d'adolescents et d'adultes.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- Animations de sensibilisation à la lutte contre les discriminations.

KI KOI KAN

ON NE NAÎT PAS IMBATTABLE SUR L'ÉGALITÉ, ON LE DEVIENT !



DESCRIPTION

Devenez imbattable sur l'égalité homme/femme et détruisez les stéréotypes avec ce jeu de carte et ses 100 questions sur le sujet. Retrouvez des chiffres clés, des faits marquants ou encore les rôles modèles à connaître.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- Animations de sensibilisation à l'égalité, à la lutte contre les discriminations, etc.
- Animations de temps autour de l'histoire de l'évolution des droits des femmes, du féminisme.
- Activités jeunesse et adulte.

DISTINCT'GO

DESCRIPTION

DISTINCT'GO ! est un jeu de société passionnant qui invite les jeunes à explorer les questions de société qui les concernent le plus.

Il permet aux jeunes d'aborder les questions de société qui les interrogent particulièrement : la laïcité, la parole et la place des jeunes dans la société, l'école, les valeurs, les appartenances, les ami-es...

Outil de "détricotage" des représentations et des préjugés, DISTINCT'GO ! invite chaque joueur et joueuse à interroger son rapport à l'autre, à la fois identique et différent, sur ses tendances à s'enfermer soi-même dans un groupe d'appartenance réel ou supposé.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- Animations de sensibilisation à l'égalité, à la lutte contre les discriminations, etc.
- Activités jeunesse et adulte.



ÉGALITÉ ET LUTTE CONTRE LES DISCRIMINATIONS

MONOPOLY DES INÉGALITÉS



de 3 à 5 joueur·ses



De 30mn à 1h



DESCRIPTION

Entrez dans la peau d'un personnage et découvrez comment les règles s'appliquent en fonction de son sexe, son âge, sa couleur de peau, sa catégorie sociale, son handicap, etc. Vous serez plongés en plein dans des situations qui reflètent les inégalités et les discriminations de la société.

⚠ L'utilisation du jeu nécessite le jeu de base du Monopoly.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- Actions de sensibilisation à la lutte contre les discriminations et à l'égalité.

NUMÉRIQUE ET RÉSEAUX SOCIAUX



@H SOCIAL

PRÉVENTION ET USAGES DES RÉSEAUX SOCIAUX



à partir de 3 joueur·ses



45min



DESCRIPTION

Dans @h...Social, les participant·es sont invité·es à gérer le profil d'un personnage sur les réseaux sociaux. Ils devront être les premiers à atteindre la barre symbolique du million d'abonné.e.s en publiant différents contenus... mais ils devront veiller à maintenir un certain degré de prudence sous peine de voir leur compte disparaître. Sans compter que les autres participant.e.s pourront également publier sur leur profil, et que quelques événements inattendus pourront venir pimenter la partie.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- Animations de sensibilisation aux réseaux sociaux / dans un atelier d'éducation aux médias et à l'information.



NUMÉRIQUE ÉTHIQUE

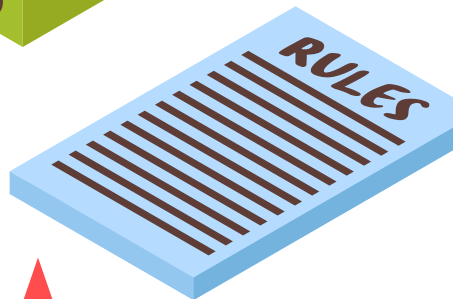
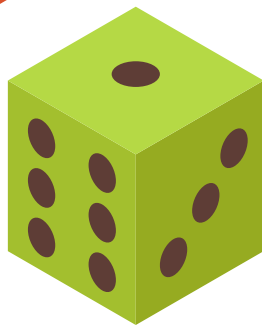
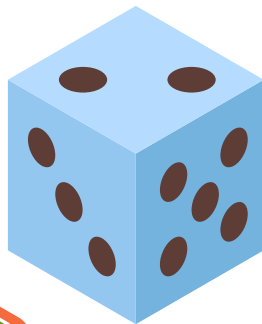


DESCRIPTION

Le numérique symbolise à lui seul un problème de notre société actuelle au travers de nos usages. Ces cartes ont été conçues comme outils de débats et discussion pour aider à changer nos outils et nos usages et ainsi nous accompagner dans notre démarche vers un numérique plus éthique.

DANS QUEL CONTEXTE L'UTILISER ?

- Animations de sensibilisation aux aspects du numérique, notamment politiques et écologiques.
- Travail d'équipe pour réfléchir à l'approche numérique de la structure (site web, communication, travail interne...).



Fédération des centres sociaux et socioculturels de Seine-Saint-Denis

21, allée Jules Guesdes - 93320 Les Pavillons-sous-Bois
01 41 50 52 67
contact@centres-sociaux93.fr
www.seinesaintdenis.centres-sociaux.fr

