

**CATALOGUE D'ANIMATIONS**



**EXPLORER  
LES POSSIBLES  
AVEC  
INFO JEUNES  
SAÔNE-ET-LOIRE**



## AU SERVICE DES JEUNES

**Une question, un projet, une inquiétude, un réflexe : Info Jeunes Saône-et-Loire et son réseau.** Quel que soit le sujet : orientation, santé, loisirs, partir à l'étranger, les jeunes trouveront un.e professionnel.le à leur écoute et une réponse auprès d'Info Jeunes Saône-et-Loire et dans l'une des 7 structures du département (toutes les infos sur les structures locales du départements sur [jeunes-bfc.fr/reseau-ij/7/](https://jeunes-bfc.fr/reseau-ij/7/)).

Dans le réseau Info Jeunes, l'accueil y est gratuit, anonyme, sans rendez-vous et est ouvert à toutes et tous.



Rejoignez la communauté d'Info Jeunes Saône-et-Loire sur les réseaux sociaux.

Dans l'incapacité de se déplacer ou pour un échange différent, les jeunes peuvent contacter Info Jeunes Saône-et-Loire sur les réseaux sociaux et trouver des réponses à leurs questions et bénéficier d'un accompagnement pour concrétiser leurs projets.

En plus de sa mission première, informer les jeunes, Info Jeunes Saône-et-Loire et l'ensemble du réseau Info Jeunes en Bourgogne-Franche-Comté développent des outils incontournables à destination des moins de 30 ans.



**La jeunesse n'est pas une période de la vie, mais un état d'esprit**

# ANIMATIONS CLÉS EN MAIN

- **80€ pour une intervention "hors les murs"**
- **60€ pour une intervention à InfoJeunes 71**

Au-delà de sa mission d'information, Info Jeunes Saône-et-Loire a développé des animations clés en main pour aborder des thématiques telles que l'éducation aux médias, le vivre ensemble, la santé, le développement durable ou encore la mobilité internationale.

Pas de panique. Si un sujet n'est pas abordé dans ce catalogue, n'hésitez pas à contacter l'équipe d'Info Jeunes Saône-et-Loire pour échanger sur la possibilité de créer une animation sur mesure. En outre, les informations relatives au public cible, à la durée d'intervention et/ou au nombre idéal de participant.e.s sont données à titre indicatif. Info Jeunes Saône-et-Loire est en mesure de s'adapter aux besoins de chacun.e.

Chaque animation est décrite en fonction de :

- son public cible



- son format



**atelier**



**conférence**



**jeu**

- sa durée



**durée**

- le nombre idéal de participant.e.s



**jauge**





**04**

**MOBILITÉ  
INTERNATIONALE**

**05**

**MULTIMÉDIA ET  
ÉDUCATION AUX  
MÉDIAS ET À  
L'INFORMATION**

**07**

**DATA,  
DONNÉES...  
OR NOIR DU  
21<sup>E</sup> SIÈCLE ?**

**09**

**ENGAGEMENT  
ET CITOYENNETÉ**

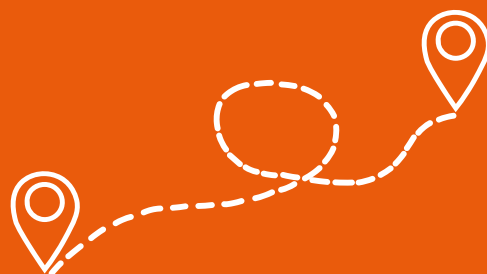
**10**

**SANTÉ ET  
PRÉVENTION**

**12**

**DÉVELOPPEMENT  
DURABLE**

# MOBILITÉ INTERNATIONALE



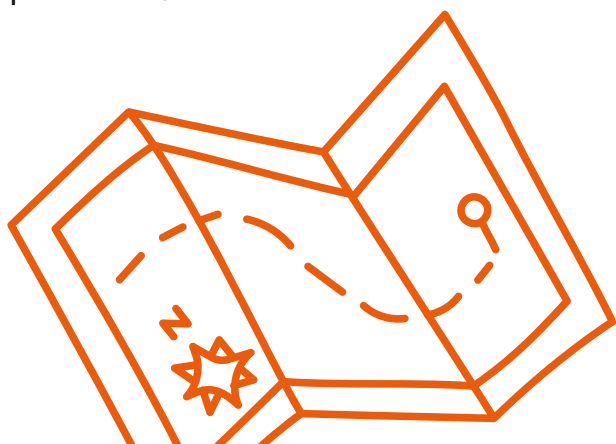
## ET SI JE PARTAIS DÉCOUVRIR LE MONDE ?



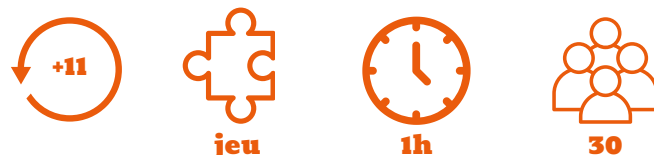
Dès l'entrée au collège, des dispositifs pour partir à l'étranger sont proposés aux jeunes, que ce soit pour partir seul.e ou en groupe, de 2 jours à plusieurs années. Cet atelier a pour objectif de présenter un large panel de dispositifs permettant de découvrir le monde quel que soit son niveau de langue, ses ressources financières ou son statut.

L'atelier *Et si je partais découvrir le monde ?* est présenté en 2 versions

- collèges, lycées et/ou -18 ans
- post-bac et/ou +18 ans



## TIME TO MOVE



La mission du groupe : trouver les bonnes réponses pour partir explorer l'Europe ! Avec le jeu *Time to move*, les jeunes sont invité.e.s à répondre à des questions concernant le Vieux Continent, les possibilités de voyage qu'il offre et à rassembler les qualités nécessaires pour se lancer dans son exploration.

## GLOBLE TROTTEUR.EUSE



L'envie de partir est là... mais des peurs freinent le départ ? Avec la ressource numérique Agitateurs de mobilité comme support, cet atelier se fonde sur les motivations des jeunes à partir tout en se basant sur leurs craintes pour y apporter des solutions et construire avec eux/elles les bases d'un séjour à l'étranger réussi.

# MULTIMÉDIA ET ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION

## LE VRAI DU FAUX



atelier



2h



30

La rédaction Info Jeunes Saône-et-Loire vient de sortir son tout premier quotidien : **Le Vrai du Faux**. Véritable journal d'information, son contenu n'est pas complètement fiable... Ce quotidien propose aux jeunes de se pencher sur la véracité de l'information, sur l'importance de douter des contenus qui leur sont proposés et surtout d'apprendre à vérifier une information.

Tout au long de l'atelier, les jeunes doivent démontrer si les informations contenues dans le journal sont vraies ou fausses, apprendre à nuancer leurs propos et expliquer comment réaliser ce travail de vérification.



## FAKE NEWS ? IMPOSSIBLE DE ME FAIRE AVOIR



atelier



1h



30

Avec cet atelier, les jeunes sont invité.e.s à se questionner sur l'origine des informations, la fiabilité des supports d'informations et à perfectionner leurs recherches sur Internet dans le but de traquer les *fake news*, le détournement d'image ou encore la désinformation. En outre, l'accent est également mis sur le respect du droit d'auteur et du droit à l'image.

# MON ADO ET LES RÉSEAUX SOCIAUX : MODE D'EMPLOI



Prévenir les mésusages des réseaux sociaux passe par la prévention à destination des jeunes... mais aussi par la capacité des parents, des proches et des professionnels de la jeunesse à bien appréhender ces outils qui sont en perpétuelle évolution. L'objectif de cette intervention est donc de permettre aux adultes référent.e.s de développer leurs connaissances et compétences sur les réseaux sociaux tant sur les aspects techniques et pratiques, que légaux mais aussi sur la bonne attitude à avoir face à une situation de (cyber)harcèlement.

## E-XPERTIC



**E-xperTIC** est un subtil mélange de prévention et de culture générale sur la téléphonie, les jeux-vidéos, les chats, les e-mails et les réseaux sociaux. Joué en équipe, **E-xperTIC** reprend les codes de fonctionnement d'internet

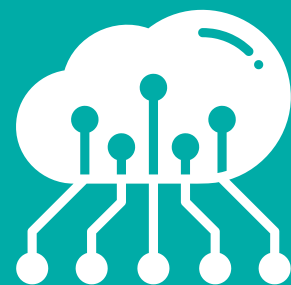
## @H SOCIAL



Les réseaux sociaux sont de formidables outils de communication, de sociabilisation et parfois d'information. Mais encore faut-il apprendre à éviter les pièges qu'ils recèlent. C'est tout le sens du jeu **@h... Social** ! Les jeunes prennent en main la vie d'un personnage, le conduisent sur le chemin de la popularité numérique dans le but d'atteindre le plus rapidement possible un million d'abonné.e.s. La question centrale du jeu : est-on prêt.e à tout pour gagner en notoriété ? Avec **@h Social**, de nombreuses thématiques autour des usages des réseaux sociaux sont abordées de façon ludique comme les notions de droits, de données personnelles ou encore la question de l'écologie numérique.

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. Chaque question est l'occasion d'échanger avec le groupe sur les technologies de l'information et de la communication, les usages qu'ils/elles en font mais aussi de parler prévention des mésusages.

# DATA, DONNÉES... OR NOIR DU 21E SIÈCLE ?



Pourquoi s'éduquer aux données ?

Omniprésentes dans nos vies, les données (ou *data* en anglais), sont nées du déluge informationnel lié à l'explosion d'internet et des réseaux sociaux. Chacun.e d'entre nous produit et consomme quotidiennement des données... délibérément ou passivement... qui sont utilisées à des fins marchandes ou non.

[S'] Éduquer aux données, c'est développer l'esprit critique à travers la capacité à lire, produire et comprendre les informations liées à nos données.

Les grands enjeux pédagogiques des animations de cette section sont :

- apprendre comment lire, produire, analyser et interpréter des données
- développer un regard critique sur l'utilisation des données
- comprendre le rôle des données dans l'économie numérique
- saisir le fonctionnement des algorithmes, des moteurs de recherche et plus largement des suggestions dans l'affichage des contenus en ligne

## MON SMARTPHONE ME CONNAÎT MIEUX QUE MES PARENTS



atelier

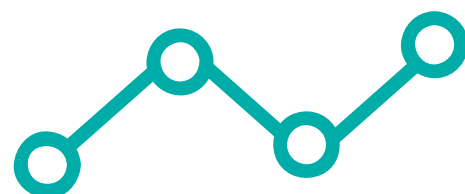


1h



15

Il est 12h15, vous êtes réveillé.e depuis 7h15, vous sortez de cours et vous dégainez votre smartphone. Beaucoup de notifications (6 YouTube, 4 Tik Tok, 2 Snaps, 15 tweets, un SMS de mamie et une pub Uber Eats). Vous vous lancez dans la découverte de ces dernières infos. L'enjeu de cet atelier est de permettre aux participant.e.s de s'interroger sur l'éventuel usage de leurs données personnelles, visibles lors de l'utilisation de leur smartphone.



# PLUTÔT VÉLO OU AUTO ?



Dans cette activité, l'enjeu est de comprendre l'intérêt du choix de modèles de datavisualisation, ses conséquences sur l'information communiquée, et d'être en mesure de produire une représentation pertinente. Elle permet également de comprendre que les données brutes ne transmettent aucun message. Il est nécessaire de les représenter pour les "faire parler", et cela peut parfois vouloir dire "les faire mentir" ! C'est donc également un enjeu de regard critique sur la représentation et l'interprétation des données qui est visé.

# DATA RECRUTEUR



Vous cherchez un stage ou un emploi. Mais avez-vous déjà réfléchi à comment ça se passe dans un cabinet de recrutement ? Bienvenue chez D&D Recruit, cabinet spécialisé dans la recherche de candidats en ligne.

# TOUJOURS AUTANT DE PLUIE CHEZ VOUS



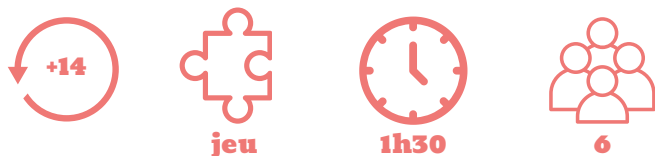
7h30, à peine réveillé.e, le traditionnel dilemme du matin est déjà là. Comment je m'habille aujourd'hui ? Même pas besoin de jeter un œil à la météo, ce sera pluie comme d'habitude... J'habite la ville où il pleut tout le temps. Et si c'était faux ? À partir de données météorologiques, les participants vont représenter visuellement les conditions climatiques de plusieurs villes. La datavisualisation permettra-t-elle d'apporter une lumière nouvelle sur nos villes françaises ?

À l'occasion de votre arrivée, vous suivez un court briefing et une courte formation avant de diagnostiquer votre premier candidat.

L'enjeu de cet atelier est de permettre aux participant.e.s de s'interroger sur l'usage de leurs données personnelles visibles dans le processus de recrutement, et d'éventuellement agir sur les données pouvant être discriminantes.



## ENGAGEMENT, L'ESCAPE GAME



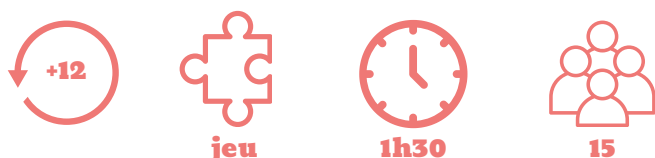
Une boîte noire est au centre de la pièce... elle semble impossible à ouvrir car cadénassée dans tous les sens. Dans un coin de la pièce, un parchemin... La civilisation terrienne est contrainte d'évacuer la Terre... Les jeunes présent.e.s ont été choisi.e.s pour aller coloniser une nouvelle planète et poser les bases d'une nouvelle société. Au fur et à mesure des énigmes, la boîte livrera ses secrets et encouragera les jeunes à se questionner sur la citoyenneté, la solidarité ou encore l'engagement.

## FAIRE RECULER LES DISCRIMI- NATIONS



Qu'est-ce qu'une discrimination ? Comment lutter contre ces dernières ? À travers un temps d'information, le photo langage et une mise en situation, les jeunes sont invité.e.s à identifier les situations discriminantes, à déconstruire les préjugés souvent vecteurs de discriminations et à imaginer des moyens pouvant être mis en œuvre pour une société plus juste. Les jeunes sont également sensibilisé.e.s aux moyens d'apporter la preuve de discriminations et aux moyens pour s'en défendre.

## C'EST CLICHÉ



Jeu coopératif, **C'est cliché** permet de sensibiliser les jeunes aux stéréotypes de

genre en les amenant à se questionner, entre autres, sur la notion de cliché, la différence, les discriminations en général ou encore le respect de l'autre. Cette animation favorise la construction d'une opinion critique et réfléchie, tout en faisant appel à l'empathie, l'expérience, l'information et l'analyse.



## PARCOURS D-STRESS



jeu



2h



12

**Parcours D-stress** permet de s'interroger sur les causes et conséquences du stress et éclairer la manière dont chacun.e y fait face. L'objectif est d'aider à le prévenir et à s'en préserver. Tout au long du parcours, les joueur.euse.s/équipes rencontrent des événements agréables ou désagréables qui influencent leur stress. Les jeunes doivent s'adapter à leur environnement en réussissant des défis et acquérir des connaissances relatives au stress tout au long de la partie. Diversification des possibilités de détente et changement de point de vue sont au cœur de ce parcours. Enfin, les jeunes décident eux-mêmes de la manière dont ils/elles veulent négocier leur progression, en aménageant au mieux l'équilibre délicat et nécessaire entre tension (dépense de points d'énergie) et détente (récupération de points d'énergie).



## OK NOT OK



jeu



1h30



15

**Ok not Ok** est un jeu pour appréhender la notion de consentement et les différentes manières de dire « oui ». Parce que le consentement c'est dans la vie de tous les jours, dans les émotions, mais aussi dans les rapports sexuels, il faut bien en comprendre les enjeux ! Ici comme dans la vie, les mots ont un sens... mais les jeunes sont invité.e.s à se questionner également sur les gestes, les expressions, le langage non verbal. Celui ou celle qui pose les questions doit comprendre si les autres consentent ou non. Si un doute s'installe, une discussion doit être lancée, sans pression et toujours dans le but de comprendre s'il y a ou non consentement.

# PASS'SANTÉ JEUNES



## DANS TES RÊVES



Ce jeu questionne les représentations des jeunes sur le sommeil et les accompagne pour améliorer leurs connaissances sur ses mécanismes. Outil d'échange, **Dans tes rêves** n'est pas une liste de bons comportements à adopter mais un jeu qui permet d'identifier les moments de la vie des jeunes où le sommeil est important. L'objectif est de les rendre responsables de la gestion de leur équilibre veille/sommeil et donc devenir acteur.rice de leur santé.



Le jeu **Pass'santé jeunes** favorise l'acquisition de connaissances autour de plusieurs thématiques de santé (addictions, nutrition, usages d'Internet, relations aux autres, vie affective et sexuelle, sommeil et hygiène, environnement, etc.). À travers les activités proposées, les jeunes sont amené.e.s à questionner les idées reçues, développer une pensée critique ou encore exprimer leurs émotions (compétences psychosociales). Trois types de questions sont proposés pour atteindre ces objectifs : questions de connaissances, questions de débat et des activités d'expression.



## L'EAU... MAIS À QUOI SERT-ELLE ?



atelier

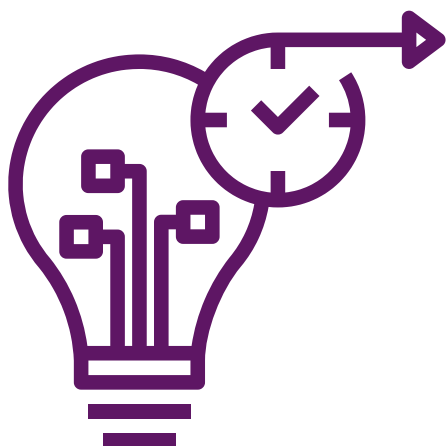


1h30



15

Aux allures inépuisables, l'eau est pourtant une ressource précieuse qui pourrait venir à manquer. À travers cette animation, les jeunes sont sensibilisé.e.s aux différentes formes d'eau disponible sur Terre, l'inégalité dans sa répartition et sur les usages qu'il est fait de l'eau douce en France. Au-delà du constat environnemental, les jeunes sont invité.e.s à réfléchir aux actions à mettre en œuvre individuellement et collectivement pour préserver cette ressource essentielle.



## TERRABILIS



jeu



1h30



12

Le jeu **Terrabilis** invite les jeunes à construire le monde de demain. Il aborde le développement durable de façon globale en reliant les notions d'économie, d'empreinte écologique, de qualité de vie, d'énergie, de responsabilité individuelle et collective. La notion d'interdépendance, les liens entre les sociétés humaines, la nécessité d'adopter des comportements tenant compte des équilibres écologiques, l'importance d'une solidarité à l'échelle mondiale sont au cœur de cette animation.

# LE NUMÉRIQUE, ÇA POLLUE ?



atelier

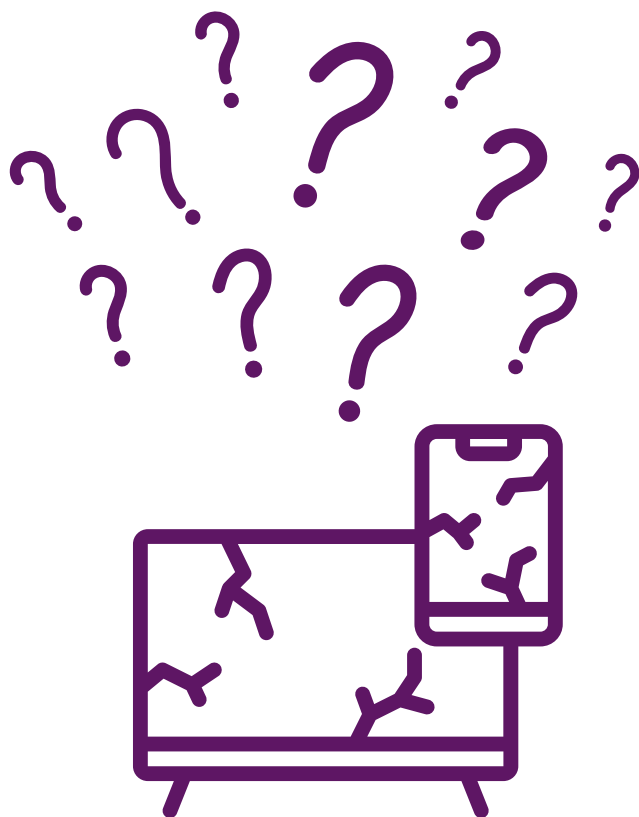


2h



15

Dans cet atelier, l'enjeu est de comprendre l'impact de la consommation mondiale en équipements électroniques sur l'environnement. À travers la manipulation d'un jeu de données, les participant.e.s sont invité.e.s à représenter physiquement dans l'espace le poids de ce type de déchets et la proportion par habitant.e ou par continent. Cette activité permet de débattre sur la nécessité de se représenter des chiffres pour les "faire parler" et ainsi mieux cerner un des impacts environnementaux de notre consommation numérique sur la planète. Durant l'animation, il s'agit d'encourager le public à engager un regard critique sur la représentation des données ainsi que sur nos modes de consommation.



Les actions menées par Info Jeunes Saône-et-Loire sont soutenues par

- le Département de Saône-et-Loire
- la Caisse des allocations familiale de Saône-et-Loire
- la Direction des services départementaux de l'éducation de Saône-et-Loire
- la Mutualité sociale agricole de Bourgogne

## LA CARTE AVANTAGES JEUNES

Créée il y a presque 30 ans, la carte Avantages Jeunes est une carte à destination des moins de 30 ans qui permet aux jeunes de la région Bourgogne-Franche-Comté de pouvoir bénéficier de + de 3 200 bons plans (gratuités et réductions) dans des domaines aussi variés que les loisirs, la culture, le sport ou encore la vie quotidienne. Elle est déclinée en 9 éditions territoriales, dont celle de Saône-et-Loire. Valable du 1er septembre au 31 août de chaque année, la carte Avantages Jeunes est vendue au tarif de 10 €. Elle est rentabilisée quasi instantanément, notamment avec les avantages incontournables :

- 6 € de réduction en librairie
- un an d'abonnement gratuit dans la bibliothèque partenaire de son choix
- un abonnement d'une semaine gratuit sur le réseau TER BFC

### LE CLAP, 1 DISPOSITIF, 4 TYPES D'AIDE

1. **AIDE MÉTHODOLOGIQUE** assurée par des conseiller.ère.s du réseau de partenaires
2. **APPUI TECHNIQUE** assuré par le réseau d'expert.e.s ou de parrains/marraines durant la réalisation du projet (mise à disposition de compétences, formation, etc.)
3. **SOUTIEN LOGISTIQUE** mise à disposition de matériel, de locaux, d'espace de travail, etc.
4. **AIDE FINANCIÈRE** destinée à compléter les aides obtenues dans le cadre des dispositifs existants

## LE CLAP, CATALYSEUR DE PROJETS

Le comité local d'aide aux projets (Clap) Énergie Jeune est un dispositif au service des jeunes de Bourgogne-Franche-Comté de 11 à 30 ans destiné à favoriser la réalisation de leurs projets. Qu'ils soient individuels ou collectifs, à vocation citoyenne, humanitaire, solidaire, sociale, sportive, culturelle, etc. l'ensemble des initiatives jeunes peuvent être accompagnées.

Agissant comme un guichet unique, le Clap est une instance qui rassemble plusieurs partenaires pour un suivi et une coordination plus efficaces des projets de jeunes. En mutualisant les compétences, les savoirs et les savoir-faire, et en les coordonnant, le Clap vise la réussite des projets tout en assurant une meilleure visibilité et une plus grande complémentarité des ressources devant faciliter l'engagement des jeunes. Info Jeunes Saône-et-Loire développera la visibilité de ce dispositif dans le département.

Le site energiejeune.fr est la porte d'entrée pour tous les jeunes ayant un projet, qui souhaitent un accompagnement méthodologique, technique, matériel et/ou financier, quel que soit leur niveau d'avancement.

# RESSOURCES EN LIGNE



## **jeunes-bfc.fr**

toutes les infos pour les jeunes sur un site, avec entre autres un accès à toute la documentation Info Jeunes

## **agitateursdemobilite.fr**

tout pour préparer un départ à l'étranger (programme Stage monde, PVT, volontariat, études, job, etc.)... il y a une solution pour chaque jeune

## **clap-bfc.fr**

le site du Clap dédié à l'accompagnement des projets de jeunes (méthodologie, appui technique, soutien logistique et aides financières)

## **avantagesjeunes.com**

commander sa carte Avantages Jeunes et localiser les avantages les plus proches de vous

# CONTACT

## **Solene PLAT**

Coordinatrice réseau Info Jeunes  
et Promeneurs du Net de la Saône-et-Loire

**solene.plat@jeunes-bfc.fr**

**07 60 78 06 60**

**Envie de  
développer ces  
services sur votre  
territoire ? Pour  
les jeunes de  
votre structure ?  
Contactez  
Info Jeunes  
Saône-et-Loire !**