

BUREAU INFORMATION JEUNESSE

Loir-et-Cher

catalogue des **animations**

2022 • 2023

**ETUDES,
METIERS &
FORMATION**

*éducation
aux médias*

**& Engagement
Citoyenneté**

**DISCRIMINATION
ET VIOLENCES**

**sensibilisation
à l'information
jeunesse**

**EUROPE
ET INTER-
NATIONAL**

**SANTÉ &
SEXUALITÉ**



Composante fondamentale de l'autonomie, de la responsabilité, de l'engagement social et de la participation citoyenne, de l'épanouissement personnel, de la lutte contre l'exclusion, de la mobilité des jeunes notamment dans le cadre européen, l'accès à l'information doit être garanti comme un véritable droit pour tous les jeunes, sans aucune discrimination.

Extrait du préambule de la charte de l'Information Jeunesse

LE BUREAU INFORMATION JEUNESSE 41



**LE BUREAU INFORMATION JEUNESSE DE LOIR-ET-CHER EST
UNE ASSOCIATION LOI 1901 DÉCLARÉE LE 03 FÉVRIER 1987 À
LA PRÉFECTURE DE LOIR-ET-CHER.**

Agréée Association d'Education Populaire, elle possède également un agrément de l'Education Nationale pour toutes ses interventions en milieu scolaire relevant de l'Education Nationale.

LES MISSIONS DU BIJ41 :

- D'accueillir les jeunes et les familles ;
- De mettre à leur disposition une information complète, variée et actualisée, par tous les moyens appropriés et dans le respect des principes édictés par la Charte Nationale de l'Information Jeunesse ;
- D'animer le réseau départemental Information Jeunesse ;
- De mettre en place des services, de créer, ou de diffuser des produits, notamment d'information.

UNE MISSION D'INTERET PUBLIC

Cette mission, soutenue par la Direction de la Jeunesse et de la Vie associative dans un cadre conventionnel, couvre les sujets suivants :

- L'orientation et la formation tout au long de la vie
- L'éducation formelle et non formelle
- Les métiers, leurs débouchés, les voies de formation...

TOUS LES SUJETS QUI INTÉRESSENT LES JEUNES :

EMPLOI ET FORMATION CONTINUE
SANTÉ ET VIE QUOTIDIENNE
SPORTS ET LOISIRS
INITIATIVES ET PROJETS
MOBILITÉ INTERNATIONALE



sommaire

des animations

ÉTUDES, MÉTIERS & FORMATIONS

P.02

- #MÉTIER
- PARCOURÉO

ÉDUCATION AUX MÉDIAS

P.05

- @H...SOCIAL !
- E-XPÉRIENCE
- LE NUMÉRIQUE DANS TOUS SES ÉTATS
- CASQUES VR
- MÉDIASPHÈRE
- CYBER HARCÈLEMENT ET SEXISME
- LE VRAI DU FAUX
- LE HACKER HACKÉ
- MALLETTE DA(Y)TA

EUROPE & INTERNATIONAL

P.15

- EUROPE POUR UN CHAMPION
- TIME TO MOVE
- BONJOUR L'EUROPE

DISCRIMINATION & VIOLENCES

P.19

- FILLES & GARÇONS : QUESTIONS DE RESPECT ?
- DISTINCT'GO
- PARCOURS DE MIGRANT·E·S
- CULTIONARY
- PARCOURS CONTRE LE HARCÈLEMENT

SENSIBILISATION À L'INFORMATION JEUNESSE

P.25

- CAFÉ DE L'INFORMATION JEUNESSE
- DÉCOUVERTE DU BIJ 41

ENGAGEMENT & CITOYENNETÉ

P.28

- LAÏCITÉ POUR TOUS : QUESTIONS DE VIVRE ENSEMBLE ?
- ZOOM

SANTÉ & SEXUALITÉ

P.31

- LOVE ANATOMY
- LES ROIS DU TABAC

Etudes, métiers & formation

#MÉTIER S

PARCOURÉ O

#MÉTIER

DÉCOUVERTE DES MÉTIERS



OBJECTIFS

• DÉCOUVRIR PLUS DE 160 MÉTIERS SUR LE PRINCIPE DU TIME'S UP



Editeur

BIJ DE CHARTRES



Public

12 - 25 ans



Durée

1H environ



Participants

petits groupes
15 personnes max.



Lieu

au Bureau Information Jeunesse
/ atelier délocalisé possible*

CONTENU

• FAIRE DEVINER LES MÉTIERS EN MIMANT / AVEC 1 MOT / PLUSIEURS PHRASES.

PARCOURÉO

LOGICIEL D'AIDE À L'ORIENTATION SCOLAIRE ET PROFESSIONNELLE EN LIGNE



OBJECTIFS

- **CONSTRUIRE VOTRE PROJET PROFESSIONNEL AVEC LE PORTAIL PARCOURÉO.**



Editeur

FONDATION JEUNESSE
AVENIR ENTREPRISE



Public

tout public



Durée

1H environ



Participants

petits groupes
15 personnes max.



Lieu

au Bureau Information Jeunesse
/ atelier délocalisé possible*

CONTENU

- 2 QUESTIONNAIRES D'INTÉRÊTS POUR DÉCOUVRIR "DES MÉTIERS".
- PLUS DE 1.200 FICHES MÉTIERS ISSUES D'ENQUÊTES AUPRÈS DE PROFESSIONNELS ET ACTUALISÉES CHAQUE ANNÉES.
- DES "INFOS" SUR LES PARCOURS DE FORMATION ET LES PERSPECTIVES D'EMPLOI DANS CHAQUE FICHE-MÉTIER.
- 11 QUIZ MÉTIERS POUR TRAVAILLER SUR SES PRÉSENTATIONS
- PRÈS DE 1.000 VIDÉOS MÉTIERS AVEC TÉMOIGNAGES DE PROFESSIONNELS.
- 20.000 LIENS DOCUMENTAIRES, UNE SÉLECTION RIGOUREUSE DE SOURCES D'INFORMATION.

Education aux médias

@H...SOCIAL !

E-XPERTIC

LE NUMÉRIQUE
DANS TOUS SES ÉTAS

CASQUES VR

MÉDIASPHÈRE

CYBER HARCÈLEMENT
ET SEXISME

LE VRAI DU FAUX

LE HACKER HACKÉ

MALLETTE DA(Y)TA

@H...SOCIAL ! (NOUVELLE ÉDITION)

PRÉVENTION ET USAGE DES RÉSEAUX SOCIAUX



OBJECTIFS

- SENSIBILISER À UN USAGE RESPONSABLE DES RÉSEAUX SOCIAUX.
- APPRENDRE À PARAMÉTRER LES RÉSEAUX SOCIAUX POUR ÉVITER LES PIÈGES.



Editeur

BIJ DE L'ORNE



Public

à partir de 13 ans



Durée

1H



Participants

à partir de 3 joueurs



Lieu

au Bureau Information Jeunesse
/ atelier délocalisé possible*

CONTENU

- **JEU DE PLATEAU** : CHAQUE ÉQUIPE EST INVITÉE À GÉRER UN COMPTE SUR UN RÉSEAU SOCIAL. ELLE DEVRA CUMULER UN MAXIMUM "D'ABONNÉS" EN PUBLIANT DU CONTENU TOUT EN VEILLANT À MAINTENIR UN CERTAIN DEGRÉ DE PRUDENCE, SOUS PEINE DE VOIR SON COMPTE DISPARAÎTRE.

E-XPERTIC

LES TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION
EXPLIQUÉES PAR LE JEU



OBJECTIFS

- FAVORISER UN USAGE RAISONNÉ DES TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION TOUT EN DONNANT DES CLÉS DE CULTURE GÉNÉRALE SUR LE NUMÉRIQUE.



Editeur

BIJ DE L'ORNE



Public

à partir de 13 ans



Durée

1H



Participants

à partir de 5 participant·e·s



Lieu

au Bureau Information Jeunesse
/ atelier délocalisé possible*

CONTENU

- UN LIVRET D'ANIMATION, 300 QUESTIONS, 1 PLATEAU DE JEU.
- CHAQUE ÉQUIPE DEVIENT UN SERVEUR THÉMATIQUE :
SITE INTERNET, E-MAIL/TCHAT, RÉSEAUX SOCIAUX, TÉLÉPHONIE, JEUX VIDÉOS...

LE NUMÉRIQUE DANS TOUS SES ÉTATS

CONSCIENTISER LA CONSOMMATION ET LA CRÉATION
DE CONTENUS INTIMES / PERSONNELS SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX



OBJECTIFS

- SENSIBILISER AUX NOTIONS DE L'IDENTITÉ - DU DROIT À L'IMAGE - DE LA NARRATIVE DES RÉSEAUX SOCIAUX...
- APPORTER DES INFORMATIONS ET DE LA RÉFLEXION SUR L'EXPOSITION DE L'INTIMITÉ SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX, LES RÉPERCUSSIONS POSSIBLES DANS LES CERCLES DE CONNAISSANCES : SOCIAL , PROFESSIONNEL, PROCHE ET INTIME...



Editeur

BIJ 41



Public

à partir de 15 ans



Durée

1H



Participants

à partir de 5 participant·e·s



Lieu

au Bureau Information Jeunesse
/ atelier délocalisé possible*

CONTENU

- JEU DE CARTES "PUBLICATIONS" RÉSEAUX SOCIAUX
- CARTES "THÉMATIQUES"

CASQUES VR

NOS CASQUES DE RÉALITÉ VIRTUELLE PERMETTENT UNE EXPÉRIENCE IMERSIVE ET PROPOSENT PLUSIEURS THÉMATIQUES LIÉES À LA PRÉVENTION



OBJECTIFS

- FAIRE L'EXPÉRIENCE DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE TOUT EN SENSIBILISANT SUR LE NUMÉRIQUE MAIS ÉGALEMENT SUR DES THÉMATIQUES TELLES QUE LE HARCÈLEMENT, ETC.



Editeur



Public

à partir de 13 ans



Durée



Participants

à partir de 4 participant·e·s



Lieu

au Bureau Information Jeunesse
/ atelier délocalisé possible*

CONTENU

- VIDÉOS D'EXPLORATION DU MONDE
- VIDÉOS DE SENSIBILISATION SUR LE HARCÈLEMENT DE RUE
- JEUX DIVERS, YOUTUBE, ETC.

MÉDIASPHÈRE

PROPOSER UNE RÉFLEXION COLLECTIVE AUTOUR DE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS
ET DE L'ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE



OBJECTIFS

- EXPLORER TOUTES LES QUESTIONS PORTANT SUR LES DONNÉES PERSONNELLES ;
- POUR COMPRENDRE LA LOI SUR INTERNET ET L'USAGE DES OBJETS NUMÉRIQUES ;
- POUR ABORDER LES PROBLÉMATIQUES DE L'HYPERCONNEXION.



Editeur

RÉSEAU CANOPÉ



Public

à partir de 13 ans



Durée

entre 1H et 2H



Participants

à partir de 5 participant·e·s



Lieu

au Bureau Information Jeunesse
/ atelier délocalisé possible*

CONTENU

- UN JEU DE SOCIÉTÉ
- DES MINI-DÉBATS
- DES MISES EN SITUATION POUR APPELER LES BONNES PRATIQUES SUR INTERNET.

CYBER HARCÈLEMENT ET SEXISME

PREVENIR LE HARCÈLEMENT SEXISTE, SEXUEL ET HOMOPHOBE



OBJECTIFS

- SENSIBILISER ET APPRENDRE À SE POSITIONNER FACE AUX RISQUES ENGENDRÉS PAR LE HARCÈLEMENT SEXISTE, SEXUEL ET HOMOPHOBE
- FAIRE RÉAGIR FACE À CES VIOLENCES, QU'ELLES SOIENT PHYSIQUES, VERBALES, OU PSYCHOLOGIQUES.



Editeur

LA MAE



Public

12 - 15 ans



Durée

1H



Participants

à partir de 5 participant·e·s



Lieu

au Bureau Information Jeunesse
/ atelier délocalisé possible*

CONTENU

- PLATEAU DE JEU (DE L'OIE)
- LIVRET EXPLICATIF

LE VRAI DU FAUX

DÉCODER LES FAKES NEWS, COMPRENDRE L'INFO
SUR INTERNET ET LES RÉSEAUX SOCIAUX



OBJECTIFS

- DÉVELOPPER L'ESPRIT ET LE SENS CRITIQUE DES JEUNES PAR RAPPORT AUX MÉDIAS ET À LA MULTITUDE D'INFORMATIONS VÉHICULÉES SUR CES DERNIERS.



Editeur

UNION NATIONALE
DE L'INFORMATION JEUNESSE



Public

13 - 30 ans
(parcours adulte possible)
nous contacter*



Durée

entre 1H et 2H



Participants

petits groupes
15 personnes max.



Lieu

atelier délocalisé possible*

CONTENU

- **LE VRAI DU FAUX** EST UN JOURNAL/ MAGAZINE PAPIER OÙ LA VÉRITÉ CÔTOIE CONSTAMMENT LE MENSONGE, LA MANIPULATION, LE DÉTOURNEMENT... ARTICLES, PUBLICITÉS, VIDÉOS, TWEETS, IMAGES... LES PARTICIPANTS SONT AMENÉS À SE QUESTIONNER SUR LA VÉRACITÉ DES CONTENUS.
- L'ATELIER PROPOSE UNE PHASE DE RECHERCHE SUR INTERNET POUR COMPRENDRE LES MODES D'INFORMATIONS DES JEUNES.

LE HACKER HACKÉ

ESCAPE GAME



OBJECTIFS

- SENSIBILISER À UN USAGE RAISONNÉ DES RÉSEAUX SOCIAUX DE MANIÈRE LUDIQUE
- APPROFONDIR LA CULTURE GÉNÉRALE EN LIEN AVEC LE NUMÉRIQUE ET LES MÉDIAS SOCIAUX
- FAVORISER LE TRAVAIL D'ÉQUIPE ET LA COMMUNICATION



Editeur

BIJ 41



Public

à partir de 15 ans



Durée

1H



Participants

à partir de 12 participant·e·s



Lieu

au Bureau Information Jeunesse
/ atelier délocalisé possible*

CONTENU

- DIVERSES ÉNIGMES PROPRES À CHAQUE ÉQUIPE DONT LA RÉOLUTION PERMETTRA DE TROUVER QUI A HACKER LE COMPTE TIKTOK ET D'EN REPRENDRE LE CONTRÔLE.

MALLETTE DA(Y)TA

PLONGEZ DANS UNE JOURNÉE REMPLIE DE DONNÉES, DU LEVER AU COUCHER POUR COMPRENDRE LA PRODUCTION ET LA CONSOMMATION DE DONNÉES



OBJECTIFS

- DÉVELOPPER UN REGARD CRITIQUE SUR L'UTILISATION DES DONNÉES
- CAPACITÉ À LIRE, PRODUIRE ET COMPRENDRE LES INFORMATIONS QUE NOUS CONSOMMONS ET QUE NOUS PRODUISONS.



Editeur

INFO JEUNES FRANCE



Public

à partir de 13 ans



Durée

15 min à 2h en fonction de l'atelier



Participants

à partir de 6 participant·e·s



Lieu

au Bureau Information Jeunesse / atelier délocalisé possible*

CONTENU

- 10 ATELIERS DIFFÉRENTS QUI S'INTÈGENT À DES MOMENTS PRÉCIS DE LA JOURNÉE D'UN JEUNE ET QUI MONTRENT LA PRÉSENCE DES DONNÉES DANS NOTRE VIE QUOTIDIENNE
- CHAQUE ATELIER PEUT ÊTRE ANIMÉ SÉPARÉMENT ET TRAITE D'UN SUJET DIFFÉRENT QUI FAVORISE LE DÉBAT

Europe & international

EUROPE POUR UN CHAMPION

TIME TO MOVE

BONJOUR L'EUROPE

EUROPE POUR UN CHAMPION

LA CULTURE GÉNÉRALE SUR L'EUROPE !



OBJECTIFS

- PRENDRE CONSCIENCE DES STÉRÉOTYPES ET CROYANCES QUI SONT À L'ORIGINE DU REJET DE L'AUTRE ET DES DISCRIMINATIONS.
- DÉVELOPPER DES COMPÉTENCES DE COMMUNICATION PAR LE DIALOGUE ET LE DÉBAT.



Editeur

BIJ 41



Public

à partir de 14 ans



Durée

1H à 2H



Participants

à partir de 4 participant·e·s



Lieu

au Bureau Information Jeunesse
/ atelier délocalisé possible*

CONTENU

- JEU DE CARTES
- QUESTIONS SUR LES 27 PAYS DE L'UNION EUROPÉENNE
- DRAPEAUX, CAPITALES, SPÉCIALITÉS CULINAIRES...

TIME TO MOVE

UN JEU DE CARTES TRÉPIDANT POUR EXPLORER L'EUROPE



OBJECTIFS

- PRÉSENTER AUX JEUNES LES NOMBREUSES OPPORTUNITÉS QUE L'EUROPE LEUR OFFRE DE MANIÈRE AMUSANTE.



Editeur

EURODESK



Public

à partir de 12 ans



Durée

30 minutes ou +
selon le nombre de joueurs



Participants

à partir de 3 participant·e·s
ou 3 équipes



Lieu

au Bureau Information Jeunesse
/ atelier délocalisé possible*

CONTENU

- JEU DE CARTES
- DÉCOUVERTE DES DISPOSITIFS ERASMUS (VOLONTARIAT, ÉTUDES, ÉCHANGE DE JEUNES)
- CULTURE GÉNÉRALE SUR LES PAYS EUROPÉENS.

BONJOUR L'EUROPE

UN JEU QUI FAVORISE LA COHÉSION DE GROUPE !



OBJECTIFS

· ACQUÉRIR DE FAÇON LUDIQUE DES NOTIONS DE GÉOGRAPHIE, D'HISTOIRE, DE CULTURE, DE VIE QUOTIDIENNE... SUR LES 12 DERNIERS PAYS ENTRÉS DANS L'UNION EUROPÉENNE.



Editeur

CRIJ CENTRE-VAL
DE LOIRE



Public

à partir de 14 ans



Durée

1H



Participants

à partir de 4 participant·e·s



Lieu

au Bureau Information Jeunesse
/ atelier délocalisé possible*

CONTENU

- JEU DE PLATEAU, 48 CARTES, 1 DÉ, 1 SABLIER
- UN JEU DE QUESTIONS - RÉPONSES AVEC DES INDICES PARLÉS, MIMÉS OU DESSINÉS !

Discriminations & violences

**FILLES & GARÇONS :
QUESTIONS DE RESPECT ?**

DISTINCT'GO

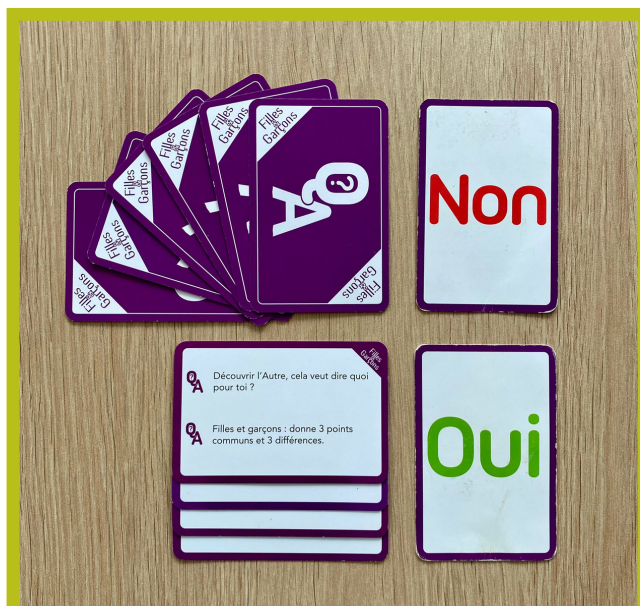
PARCOURS DE MIGRANT·E·S

CULTIONARY

**JOUONS CONTRE
LE HARCÈLEMENT**

FILLES ET GARÇONS : QUESTION DE RESPECT ?

QUESTIONS AMENANT LE DÉBAT DE MANIÈRE ÉDUCATIVE



OBJECTIFS

- ABORDER DE MANIÈRE VIVANTE ET LUDIQUE LES STÉRÉOTYPES ET LES ATTITUDES ET POSTURES DISCRIMINANTES.



Editeur

VALORÉMIS



Public

à partir de 13 ans



Durée

1H



Participants

à partir de 4 participant·e·s



Lieu

au Bureau Information Jeunesse
/ atelier délocalisé possible*

CONTENU

- JEU DE CARTES (55 CARTES/90 QUESTIONS)
- LE RESPECT, L'AUTONOMIE, LA SINGULARITÉ, L'IDENTITÉ, SONT AUTANT DE SUJETS ABORDÉS PAR LES 90 QUESTIONS OUVERTES PROPOSÉES AUX PARTICIPANTS.

DISTINCT'GO

EXPRIMER SON POINT DE VUE ET ARGUMENTER



OBJECTIFS

- PRENDRE CONSCIENCE DES STÉRÉOTYPES ET CROYANCES QUI SONT À L'ORIGINE DU REJET DE L'AUTRE ET DES DISCRIMINATIONS.
- DÉVELOPPER DES COMPÉTENCES DE COMMUNICATION PAR LE DIALOGUE ET LE DÉBAT.



Editeur

VALORÉMIS



Public

à partir de 13 ans



Durée

1H



Participants

à partir de 4 participant·e·s



Lieu

au Bureau Information Jeunesse
/ atelier délocalisé possible*

CONTENU

- JEU DE PLATEAU
- THÉMATIQUES : LA LAÏCITÉ, LA PLACE DES JEUNES DANS LA SOCIÉTÉ, L'ÉCOLE, LES VALEURS...

PARCOURS DE MIGRANT·E·S

RÉALITÉS VÉCUES PAR LES PERSONNES ÉTRANGÈRES
DÉSIREUSES DE VIVRE EN FRANCE AUJOURD'HUI



OBJECTIFS

- PRENDRE CONSCIENCE DES OBSTACLES RENCONTRÉS PAR LES PERSONNES ÉTRANGÈRES POUR VIVRE DIGNEMENT EN FRANCE
- INFORMER SUR LES DROITS DES PERSONNES MIGRANTES, TOUT EN DÉCONSTRUISANT CERTAINS PRÉJUGÉS RELATIFS À CES DROITS.



Editeur

LA CIMADE



Public

à partir de 13 ans



Durée

1H à 2H



Participants

à partir de 4 participant·e·s



Lieu

au Bureau Information Jeunesse
/ atelier délocalisé possible*

CONTENU

- JEU DE PLATEAU AVEC DES CARTES INCARNANT DES PROFILS.
- CHAQUE JOUEUSE OU JOUEUR INCARNE UNE PERSONNE EXILÉE ET TENTE DE PARVENIR À LA CASE "ARRIVÉE" EN OBTENANT LE STATUT LE PLUS FAVORABLE.

CULTIONARY

IMAGES, STÉRÉOTYPES ET PRÉJUGÉS



OBJECTIFS

- TRAVAILLER SUR LES STÉRÉOTYPES ET LES PRÉJUGÉS À PROPOS DES AUTRES, AFIN DE LES ANALYSER.
- GÉNÉRER UNE CRÉATIVITÉ ET DES IDÉES SPONTANÉES DE LA PART DU GROUPE.



Editeur

BJJ 41



Public

à partir de 13 ans



Durée

1H



Participants

à partir de 4 participant·e·s



Lieu

au Bureau Information Jeunesse
/ atelier délocalisé possible*

CONTENU

- SUR LE PRINCIPE DU "PICTIONARY", LES PARTICIPANTS SONT AMENÉS À DESSINER DES NOTIONS COMME LES PRÉJUGÉS, LES STÉRÉOTYPES.

JOUONS CONTRE LE HARCÈLEMENT

PRÉVENIR LE HARCÈLEMENT



OBJECTIFS

- PRENDRE CONSCIENCE DE TOUTES LES FORMES DE HARCÈLEMENT
- SENSIBILISER LES JEUNES AUX CONSÉQUENCES DU HARCÈLEMENT
- APPORTER AUX JEUNES LE VOCABULAIRE LIÉ AU HARCÈLEMENT ET LES SOLUTIONS
- PERMETTRE AUX JEUNES D'ÉCHANGER LEURS POINTS DE VUE



Editeur

CRIJ CENTRE-VAL
DE LOIRE



Public

à partir de 12 ans



Durée

1H à 2H



Participants

à partir de 2 participant·e·s



Lieu

au Bureau Information Jeunesse
/ atelier délocalisé possible*

CONTENU

- L'OUTIL PÉDAGOGIQUE "JOUONS CONTRE LE HARCÈLEMENT" SE BASE SUR LE PRINCIPE DU JEU DE L'OIE. LES PARTICIPANTS POURRONT Y PARTICIPER SEUL OU EN ÉQUIPE ET DEVRONT RÉPONDRE À DES QUESTIONS OU MISE EN SITUATION SUR LES DIFFÉRENTS TYPES DE HARCÈLEMENTS (SCOLAIRE, CYBER-HARCÈLEMENT, MORAL, PHYSIQUE, SEXUEL ET AU TRAVAIL).

Sensibilisation à l'information jeunesse

CAFÉ DE L'IJ

DÉCOUVERTE DU BIJ 41

CAFÉ DE L'IJ

DÉCOUVERTE DU BUREAU INFORMATION JEUNESSE POUR LES PROFESSIONNELS



OBJECTIFS

- DÉCOUVRIR NOS MISSIONS, NOS ACTIONS ET ATELIERS
- RENCONTRER L'ÉQUIPE DU BIJ 41



Public

exclusivement
pour les professionnels



Durée

2H selon la demande
(en priorité les matinées)



Participants

petits groupes
15 personnes max.



Lieu

dans les locaux du BIJ 41

CONTENU

- DÉCOUVERTE DE LA STRUCTURE
- RENCONTRE AVEC L'ÉQUIPE DU BIJ 41
- PRÉSENTATION DES MISSIONS

DÉCOUVERTE DU BIJ 41

DÉCOUVERTE DE L'INFORMATION JEUNESSE -
SENSIBILISATION À LA RECHERCHE D'INFORMATIONS



OBJECTIFS

- FAIRE DÉCOUVRIR LE RÉSEAU INFORMATION JEUNESSE
- MONTRER CONCRÈTEMENT AU PUBLIC L'UTILITÉ DES INFORMATIONS MISES À LEUR DISPOSITION.



Public

12 - 25 ans



Durée

1H30 - 2H selon la demande
(en priorité les matinées)



Participants

petits groupes
15¹ personnes max.



Lieu

exclusivement
dans les locaux du BIJ 41

CONTENU

- PRÉSENTATION DES MISSIONS ET DU RÔLE DES STRUCTURES DU BÂTIMENT.
- PRÉSENTATION DU FOND DOCUMENTAIRE, DE LA DÉMARCHE À SUIVRE POUR TROUVER SON INFO.
- RECHERCHES PAR LE GROUPE D'INFOS UTILISÉES DANS LES SECTEURS QUI INTÉRESSENT LES PARTICIPANTS.

Engagement & citoyenneté

LAÏCITÉ POUR TOUS :
QUESTIONS DE VIVRE ENSEMBLE ?

ZOOM

LAÏCITÉ POUR TOUS : QUESTIONS DE VIVRE ENSEMBLE ?

ÉCHANGE ET DIALOGUE AUTOUR DU RESPECT, DE L'AUTONOMIE,
DE LA SINGULARITÉ, DE L'IDENTITÉ...



OBJECTIFS

- ABORDER DE MANIÈRE VIVANTE ET LUDIQUE LES STÉRÉOTYPES ET LES ATTITUDES ET POSTURES DISCRIMINANTES



Editeur

VALORÉMIS



Public

12 - 25 ans



Durée

1H à 2H



Participants

à partir de 4 participant·e·s



Lieu

au Bureau Information Jeunesse
/ atelier délocalisé possible*

CONTENU

- JEU DE CARTES (55 CARTES/90 QUESTIONS)
- QUESTIONS ABORDANT DE MANIÈRE LUDIQUE : LE RESPECT / L'AUTONOMIE / L'IDENTITÉ...

ZOOM

ÉCHANGE ET DIALOGUE AUTOUR DU RESPECT, DE L'AUTONOMIE,
DE LA SINGULARITÉ, DE L'IDENTITÉ...



OBJECTIFS

- PRENDRE LA PAROLE SUR LES QUESTIONS DE BÉNÉVOLAT ET D'ENGAGEMENT



Editeur

RÉSEAU INFORMATION
JEUNESSE DE LOIR-ET-CHER



Public

12 - 25 ans



Durée

1H



Participants

à partir de 4 participant·e·s



Lieu

au Bureau Information Jeunesse
/ atelier délocalisé possible*

CONTENU

- JEU DE CARTES
- QUESTIONS ABORDANT L'ENGAGEMENT

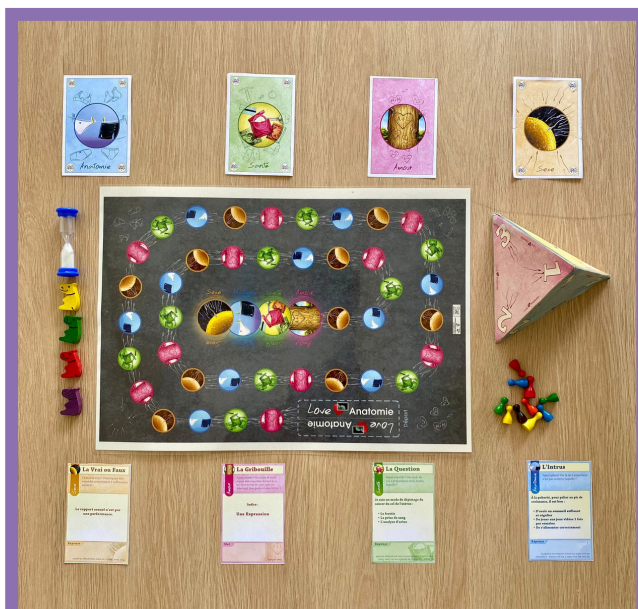
Santé & sexualité

LOVE ANATOMY

LES ROIS DU TABAC

LOVE ANATOMY

ABORDER LA SEXUALITÉ EN TOUTE SÉRÉNITÉ



OBJECTIFS

- ABORDER LA SEXUALITÉ EN TOUTE SÉRÉNITÉ.
- SUSCITER LE DIALOGUE AVEC ET ENTRE LES JEUNES AUTOUR DES SUJETS ABORDÉS DANS LE JEU.



Editeur

PIJ TERRITOIRE VENDÔMOIS



Public

à partir de 13 ans



Durée

1H



Participants

à partir de 5 participant·e·s



Lieu

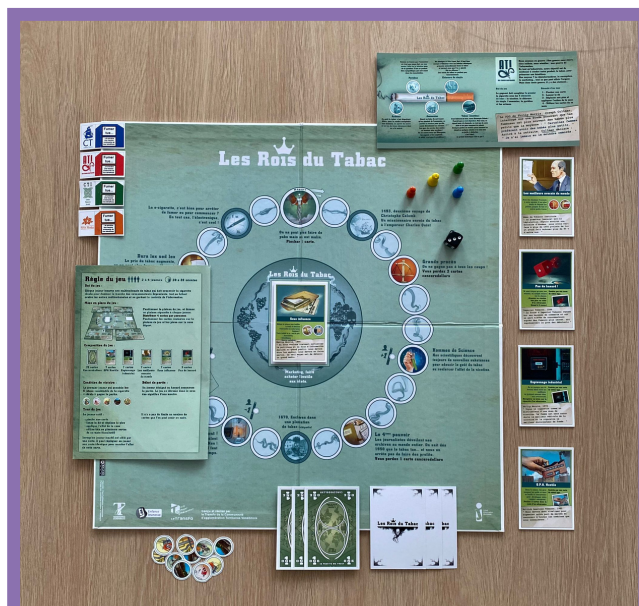
au Bureau Information Jeunesse
/ atelier délocalisé possible*

CONTENU

- JEU DE PLATEAU AUTOUR DES SENTIMENTS, DE LA SEXUALITÉ, DE L'ANATOMIE DE L'AMOUR ET DE LA SANTÉ
- + DE 300 QUESTIONS

LES ROIS DU TABAC

LUTTER CONTRE LE TABAGISME SANS SE METTRE À DOS LES FUMEURS !



OBJECTIFS

- PRÉVENIR LE TABAGISME CHEZ LES JEUNES
- DÉNONCER LES MANIPULATIONS DE L'INDUSTRIE DU TABAC



Editeur

LE TRANSFO



Public

à partir de 15 ans



Durée

20 à 30 minutes



Participants

2 à 4 joueurs (ou équipes)



Lieu

au Bureau Information Jeunesse
/ atelier délocalisé possible*

CONTENU

- JEU DE PLATEAU : CHAQUE JOUEUR INCARNE UNE MULTINATIONALE DU TABAC QUI DOIT CONCEVOIR LA CIGARETTE IDÉALE POUR DOMINER LE MARCHÉ DES CONSOMMATEURS DÉPENDANTS, TOUT EN LUTTANT CONTRE LES AUTRES MULTINATIONALES ET EN GARDANT LE CONTRÔLE DE L'INFORMATION

Nous contacter

DES IDÉES ? DES PROJETS ?



VOUS SOUHAITEZ ÉCHANGER SUR

**UN SUJET
PARTICULIER ?**

Contactez-nous ! Nous sommes disponibles pour construire des idées, et faire de nouveaux projets...

 02.54.78.54.87
 contact@infojeune41.org
 www.infojeune41.org

    [bij41](#)