TABACAP

Prévention du tabagisme auprès des personnes en situation de handicap par le développement des compétences psychosociales

GUIDE D'OUTILS PÉDAGOGIQUES

fnes
Fédération Nationale d'Education et de promotion de la Santé

www.fnes.fr Suivez-nous

L'objet de ce document vise à identifier les outils d'intervention sur la prévention des addictions via les compétences psychosociales qui peuvent être utilisés auprès d'un public constitué de personnes en situation de handicap. La stratégie de recherche déployée s'est orientée vers des bases de données rassemblant des outils d'intervention spécialisées dans le champ de la promotion de la santé, de l'éducation pour la santé, des addictions et du handicap.

Bases de données interrogées :
Bib-Bop : http://www.bib-bop.org/
Pipsa : http://www.pipsa.be/
Santebd.org : https://santebd.org/
Sedap : http://www.addictions-sedap.fr/
CRIPS Ile-de-France : https://www.lecrips-idf.net/
ANPAA : https://www.anpaa.asso.fr/
IREPS Pays de la Loire : http://www.irepspdl.org/page-0-0-0.html

Les notices des outils ont étés classées par type de document.

ADDICTIONS

Jeu

Addi Ado
MONNEY Virginie
Académie de Clermont-Ferrand-direction des services départementaux de l'éducation nationale, 2014
Thèmes : Addiction, Compétences psycho-sociales
Publics : Adolescent
Cet outil pédagogique, sous une forme d'un jeu de cartes éducatif, permet, par une entrée positive et sous l'approche des compétences psycho-sociales, d'engager le dialogue autour des questions des pratiques de consommation et de prévention des conduites addictives ; de répondre à des questionnements, et de transmettre des informations diverses sur le sujet. Cet outil est accompagné d'un guide pratique, qui donne des repères sur : les règles d'animation de groupe et d'utilisation du jeu, la question de l'adolescence et des pratiques de consommation, des repères en matière d'addiction et de conduites addictives, des ressources documentaires, bibliographiques et sitographiques, le renvoi à des enquêtes officielles, une fiche relative au recensement des professionnels et des structures d'accompagnement, de prise en charge et de soins, des repères sur la politique de l'Etat en matière de prévention des addictions ; des statistiques, plus spécifiquement pour la région Auvergne. Il synthétise également, par carte, ce qui peut être abordé avec les jeunes au cours de l'animation.
Prix : 50 €
Où Se Procurer l'outil : Http://Www.Ac-Clermont.Fr/Dsden03/

Jeu

Les drogues : et toi tu en es où ?
CRIPS Ile-de-France, 2012
Thèmes : addiction
Publics : adolescent, migrant, personne handicapée
Ce jeu de mise en situation permet à l'utilisateur d'auto-évaluer son niveau de dépendance à différents produits psychoactifs ou à des pratiques sans produit (jeux vidéo, pornographie...). au cours de l'animation, les participants évaluent leur niveau de consommation de produits ou de dépendance à des pratiques addictives (jeux vidéo...), identifient les mécanismes liés à l'addiction. L'outil se présente sous la forme d'un panneau sur lequel est inscrit un schéma. Le centre du schéma représente le participant. Les 5 branches disposées en étoile représentent chacune un type d'addiction : tabac, alcool, cannabis, autres produits, addiction sans produit (jeu vidéo, pornographie etc.). Chaque branche est composée de 4 niveaux

(pas du tout/ un peu / beaucoup / trop) sur lesquels le participant place un repère correspondant à sa consommation.
Prix : gratuit
Où se procurer l'outil : https://www.lecrips-idf.net/miscellaneous/animatheque-drogues-es-ou.htm

Jeu

Histoires de conso
CRIPS Ile-de-France, 2011
Thèmes : Alcool
Publics : Adolescent, Population défavorisée, Personne handicapée
Ce jeu propose au participant d'imaginer des scénarios sur les consommations d'alcool. Les thèmes abordés sont : les contextes de consommation, niveaux d'usage et réduction des risques, les motivations à consommer, effets recherchés / effets obtenus, ainsi que les idées reçues et place des drogues dans la société. Parallèlement, cet outil permet aux participants de mobiliser des compétences telles que : savoir résoudre des problèmes, avoir une pensée créative / avoir une pensée critique, avoir conscience de soi, savoir gérer ses émotions.
Prix : gratuit [en ligne].
Où se procurer l'outil : https://www.lecrips-idf.net/miscellaneous/animatheque-histoire-conso.htm

Jeu

Info / Intox – version handicap mental
CRIPS Ile-de-France, 2011
Thèmes : Addiction, Vie affective et sexuelle
Publics : Population défavorisée, Personne handicapée
Ce jeu de débat propose des affirmations sur les thématiques sexualité et drogues. Le joueur est invité à se positionner et décider s'il s'agit d'une information vraie ou fausse. Les thématiques abordées sont, dans une première partie, la vie affective et sexuelle : VIH/IST et stratégies de prévention, relations affectives, amoureuses et sexuelles, grossesse, contraception et parentalité, stéréotypes et sexualité (genre, sexisme, homophobie, sérophobie). La deuxième partie du jeu traite des drogues et dépendances, les contextes de consommation, les niveaux d'usage et réduction des risques, les motivations à consommer, effets recherchés / effets obtenus et les idées reçues et place des drogues dans la société.
Prix : gratuit [en ligne]
Où se procurer l'outil : https://www.lecrips-idf.net/miscellaneous/animatheque-info-intox-handicap.htm

Jeu

Tire ta clope
CRIPS Ile-de-France, 2006
Thèmes : Tabac
Publics : Adolescent, Population défavorisée, Personne handicapée
Ce jeu de mise en situation vise à favoriser la discussion autour de la consommation de tabac. Le participant doit reconstituer son paquet avec les cigarettes qu'il fume en une journée. Il doit ensuite trier ses cigarettes entre celles qu'il fume par plaisir et celles qu'il fume par besoin.
Prix : gratuit
Où se procurer l'outil : http://www.lecrips-idf.net/miscellaneous/animatheque-tire-clope.htm

Jeu

Taboo Island
CRIPS Ile-de-France, 2011
Thèmes : Addiction, Vie affective et sexuelle
Publics : Adolescent, Migrant, Personne handicapée
Ce jeu s'inspirant du jeu de société classique «Taboo» aborde les thématiques de la vie affective et sexuelle et des consommations de drogues. Les objectifs de ce jeu sont de permettre aux participants, d'acquérir de nouvelles connaissances, de mobiliser leurs savoirs et connaissances et de développer des stratégies de communication efficaces. Le but du jeu est de faire deviner un mot à ses coéquipiers sans utiliser certains mots interdits ou tabous.
Prix : gratuit [en ligne].
Où se procurer l'outil : https://www.lecrips-idf.net/miscellaneous/animatheque-taboo.htm

Jeu

Cartes cannabis
CRIPS Ile-de-France, 2011
Thèmes : Addiction
Publics : Adolescent, Migrant, Personne handicapée
Par les 3 cartes de mises en situation, ce jeu, conduit par un animateur, aborde avec un groupe ou individuellement, différents thèmes comme la consommation, les niveaux d'usage et réduction des risques, les motivations à consommer, les effets recherchés et obtenus et de les commenter.
Prix : gratuit [en ligne].
Où se procurer l'outil : https://www.lecrips-idf.net/ressources/documents/1/4102,Cartes_cannabis_fiche_outil.pdf

Jeu

Infos / Intox. Série alcool
Association pour l'écoute et l'accueil des toxicomanes(APLEAT),2005
Thèmes : Alcool
Publics : Tout public
L'objectif de ce jeu est de sensibiliser, de faire tomber les fausses croyances et de permettre un échange entre les participants autour de l'alcool. Il s'agit pour les participants de replacer chaque affirmation dans la bonne partie (infos ou intox). Les plaquettes se fixent sur le plateau par un système de velcro.
Prix : 210 €
Où se procurer l'outil : http://apleat-acep.com/jeu-info-intox/

Jeu

Infos / Intox. Série tabac
Association pour l'écoute et l'accueil des toxicomanes (APLEAT), 2005
Thèmes : Tabac
Publics : Tout public
L'objectif de ce jeu est de sensibiliser, de faire tomber les fausses croyances et de permettre un échange entre les participants autour du tabac. Il s'agit pour les participants de replacer chaque affirmation dans la bonne partie (infos ou intox). Les plaquettes se fixent sur le plateau par un système de velcro.
Prix : 210 €
Où se procurer l'outil : http://apleat-acep.com/jeu-info-intox/

Jeu

Infos / intox. Série cannabis
Association pour l'écoute et l'accueil des toxicomanes (APLEAT),2003
Thèmes : Addiction
Publics : Tout public
L'objectif de ce jeu est de sensibiliser, de faire tomber les fausses croyances et de permettre un échange entre les participants autour du cannabis. Il s'agit pour les participants de replacer chaque affirmation dans la bonne partie (infos ou intox). Les plaquettes se fixent sur le plateau par un système de velcro.
Prix : 210 €
Où se procurer l'outil : http://apleat-acep.com/jeu-info-intox/

Jeu

D'après moi
ANPAA Centre, 2011
Thèmes : Addiction, Prise de risques, Compétences psycho-sociales
Publics : Enfant, Adolescent

Cet outil de prévention des conduites addictives s'adresse aux enfants de 8 à 12 ans. Il est centré sur le développement des compétences psychosociales (estime de soi, affirmation de soi, esprit critique, relation aux autres) et vise à aider le pré-adolescent à faire des choix et à gérer les sollicitations. Il aide à se positionner en fonction des différents contextes, à réfléchir sur les facteurs d'influence, sur les notions de plaisir et de risque et peser le pour et le contre. L'outil se décompose en 3 ateliers : le premier traite de la relation aux autres, le deuxième aborde l'affirmation de soi et l'esprit critique et le troisième propose différentes mises en situation (prendre le risque de rouler sans casque, faire face à la pression sociale avec la 1re cigarette, prendre des médicaments pour être moins stressé à un examen, boire de l'alcool pour s'amuser dans une fête, préférer jouer aux jeux vidéo plutôt que sortir avec ses amis, etc.). L'outil privilégie une approche participative et ludique. Le guide de l'animateur indique pour chaque atelier le matériel et le temps nécessaires à sa réalisation, ainsi que les objectifs, différentes étapes et pistes de réflexion à aborder.
Prix : 202,82 €
Où se procurer l'outil :
https://www.anpaa.asso.fr/images/media/201506telechargements/Centre-bdc-outil-v4.pdf

Jeu

7 à toi
Association nationale de prévention en alcoologie et addictologie (ANPAA) du Morbihan, 2005
Thèmes : Prise de risques, Compétences psycho-sociales
Publics : Enfant, Préadolescent, Educateur pour la santé

Ce jeu de plateau permet d'engager un projet de prévention des conduites à risque auprès d'enfants de 9 à 11 ans. Il leur propose de prendre conscience de leurs ressources et compétences individuelles afin d'opérer des choix favorables à leur santé présente et future. A partir de différentes cartes qui se trouvent dans la pioche, les enfants s'expriment sur ce qu'ils aiment et pourquoi, sur des situations vécues par des personnages et sur différents moyens de répondre à ces situations. Le jeu permet également différentes animations : expression écrite, bande-dessinée, création de nouvelles cartes de jeu, réalisation d'illustrations ou encore montage d'une pièce de théâtre... Ce jeu a été validé par la Mission interministérielle de lutte contre la drogue et la toxicomanie (MILDT) en 2005.
Prix : 49 €

Où se procurer l'outil : https://www.anpaa-bretagne.fr/7-a-toi/

Jeu

Partages. Un jeu coopératif pour la santé et la prévention des conduites à risques chez des enfants de 8 à 13 ans
COLLET A, SIENTZOFF V, MATHIEU-VERMOTE M
Partages 51, 2004
Thèmes : Citoyenneté, Prise de risques, Addiction
Publics : Enfant
Ce jeu coopératif a pour objectif de favoriser la communication sur la santé, la loi, les comportements de consommation et les conduites à risques entre les enfants et entre adultes et enfants. Il amène les enfants à prendre conscience de leurs représentations et attitudes par rapport à la santé et la loi. Il offre des pistes aux adultes pour aborder les comportements de consommation et les conduites à risque avec des enfants.
Prix : 230 €
Où se procurer l'outil : https://partages51.asso.fr/les-outils-de-partages/

Jeu

Stop aux addictions
SEDAP, s.d.
Thèmes : Addiction
Publics : Personne handicapée
Les adolescents et les adultes atteints de déficience mentale ne sont pas épargnés par la problématique des addictions. Pour mener une prévention adaptée aux particularités du public, la SEDAP a créé un nouvel outil pédagogique. Sous forme de plateaux et de cartes à jouer, le jeu a pour objectif de mieux faire connaitre les bons comportements et les risques face à l'alcool, le tabac, le cannabis, les jeux et les autres drogues. Un animateur veille à l'expression de chacun des joueurs, apporte des informations complémentaires sur les addictions et gère le temps. Destiné aux équipes éducatives ou pluridisciplinaires qui travaillent avec un public susceptible d'avoir des conduites addictives.
Où se procurer l'outil : Destiné aux équipes éducatives ou pluridisciplinaires qui travaillent avec un public susceptible d'avoir des conduites addictives, le coffret pédagogique est remis à l'occasion d'une formation nécessaire à son utilisation. Cette formation a pour objectifs de :
- Connaitre les addictions avec et sans substances et les risques associés
- Repérer les situations à risques de conduites addictives chez les personnes handicapées
- Permettre aux acteurs d'être dans un système de prévention
- Explorer le jeu " Stop aux addictions " en fonction des difficultés du public et des objectifs définis.
Prix : Inscriptions : 225€
Où se procurer l'outil : https://www.addictions-sedap.fr/

Renseignements : SEDAP, Karine Mairet - Tél. : 03.80.68.27.21 - Courriel : prfp@addictions-sedap.fr

Kit pédagogique

Explo'Tabac
Ligue nationale contre le cancer, 2014-12
Thèmes : Tabac, Compétences psycho-sociales
Publics : Enfant, Adolescent
Explo'Tabac est un parcours pédagogique destiné aux élèves de 9 à 14 ans. Ces derniers sont amenés, à travers 27 ateliers construits autour de 10 thématiques, à réfléchir et échanger autour du tabac. L'objectif de cet outil est d'améliorer les connaissances des enfants sur les facteurs de risques et de protection liés au tabagisme, de développer des compétences psycho-sociales et civiques pour apprendre à dire non au tabac et d'associer l'entourage à une réflexion globale pour la santé de tous.
Prix : gratuit [en ligne].
Où se procurer l'outil : https://www.ligue-cancer.net/article/42216_explotabac-education-pour-la-sante-des-eleves

Kit pédagogique

Maintenant ou jamais. Support pédagogique sur les conduites de consommation à risque
Foyer des jeunes travailleurs Paul Constans
Arcadis, 2012
Thèmes : Addiction, Compétences psycho-sociales
Publics : Adolescent
Ce support pédagogique s'articule autour d'un court-métrage réalisé avec des résidents du foyer de jeunes travailleurs Paul Constans de Roubaix. Il met en scène les causes, risques et conséquences liés aux consommations de substances psychoactives. La fiction projette le spectateur aux côtés d'un personnage qui se trouve confronté à une spirale de difficultés. Au-delà des consommations excessives et des addictions, ce film propose de réfléchir aux problématiques de l'insertion des jeunes dans la société, aux difficultés rencontrées par ces jeunes, à la place des relations affectives dans la construction de soi, aux liens sociaux, à la responsabilité, au passage à l'âge adulte. Des conseils et repères pour la mise en place de l'action et des exemples de mises en situation sont proposés. Ils permettent à l'animateur d'impulser des échanges autour des principales questions soulevées par le film.
Prix : ?
Où se procurer l'outil : Foyer Jeunes Travailleurs Paul Constans de Roubaix, association ARCADIS.
https://fr-fr.facebook.com/pg/FJT-Paul-Constans-Arcadis-868390083210989/about/?ref=page_internal

Kit pédagogique

Unplugged. Programme européen de prévention des conduites addictives en milieu scolaire

European drug addiction prevention trial (EU-DAP), 2010

Thèmes : Addiction, Compétences psycho-sociales, Education aux médias

Publics : Adolescent

Ce programme a pour objectif la prévention en milieu scolaire des conduites à risque liées à l'usage de substances psychoactives. Destiné à des adolescents de 12 à 14 ans, il met particulièrement l'accent sur l'alcool, le tabac et le cannabis, les écrans. Plus largement, il permet d'agir sur le climat scolaire et les conditions d'enseignement. Basé sur le développement des compétences psychosociales, le travail proposé porte d'abord sur des aptitudes intra-personnelles, la confiance en soi, l'expression de soi et le respect des autres. Il invite également à décrypter les attitudes positives et négatives à l'égard des produits, les influences et attentes du groupe, les croyances et la réalité sur les produits et leurs effets, tout en ayant un œil critique (sur ce que disent les uns, la publicité…). Il s'agit enfin de développer les habiletés interpersonnelles, de communication, d'affirmation et de conciliation.

Prix : gratuit [en ligne].

Où se procurer l'outil :

https://otcra.fr/outils/college/unplugged/

Mallette pédagogique

Tina et Toni. Un programme de prévention globale pour les enfants de 4 à 6 ans

RINALDI P, PECORARO G, LOU S (et al.)

Addiction Info Suisse, 2011

Thèmes : Compétences psycho-sociales, Education et promotion de la santé, Addiction

Publics : Educateur pour la santé, Enfant

"Tina et Toni" s'adresse aux adultes s'occupant d'enfants de 4 à 6 ans qui souhaitent développer un programme de prévention globale. Il offre un éventail d'activités ludiques dont l'objectif est de permettre aux enfants de développer la confiance et l'estime d'eux-mêmes pour favoriser, en grandissant, leur capacité à refuser la consommation de produits psychoactifs. Il se compose de huit séances audio mettant en scène deux kangourous dans des épisodes de la vie quotidienne. Ces histoires permettent aux enfants de prendre du recul et d'exprimer leurs sentiments face à ces scénes qui font écho à leur vécu. Elles sont complétées par des activités à mener en groupe et des coloriages.

Prix : gratuit [en ligne].

Où se procurer l'outil : http://www.tinatoni.ch/intro/

Bande dessinée

Ma santé et l'alcool
CoActis Santé, MERCIER Frédérique
SantéBD.org, s.d.
Thèmes : Alcool
Publics : Personne handicapée, Migrant

Ce document apporte des réponses à ces questions, de manière pédagogique et en langage FALC (facile à lire et à comprendre), et propose des solutions pour trouver de l'aide si on décide d'arrêter ou de diminuer ma consommation d'alcool. La fiche est téléchargeable avec, au choix, un personnage masculin ou un personnage féminin.
Prix : gratuit [en ligne].
Où se procurer l'outil : https://santebd.org/les-fiches-santebd/addictions/ma-sante-et-lalcool

Bande dessinée

Ma santé et le cannabis
CoActis Santé, MERCIER Frédérique
SantéBD.org, s.d.
Thèmes : Addiction, Education et promotion de la santé
Publics : Personne handicapée, Migrant

Cette fiche explique avec des illustrations et des mots simples quels sont les risques de la consommation de cannabis et quel est l'impact sur sa vie quotidienne et sur sa santé. Elle donne des conseils concrets pour arrêter de consommer du cannabis et les coordonnées de professionnels de santé qui peuvent aider. La fiche est téléchargeable avec, au choix, un personnage masculin ou un personnage féminin.
Prix : gratuit [en ligne].
Où se procurer l'outil : https://santebd.org/les-fiches-santebd/addictions/ma-sante-et-le-cannabis

Bande dessinée

Ma santé et le tabac
CoActis Santé, MERCIER Frédérique
SantéBD.org, s.d.
Thèmes : Tabac
Publics : Personne handicapée, Migrant

Cette fiche explique avec des illustrations et des mots simples quels sont les risques de la consommation de tabac et quel est l'impact sur sa vie et sur son entourage. Elle donne des conseils concrets et propose des contacts utiles pour être aider à arrêter de fumer. La fiche est téléchargeable avec, au choix, un personnage masculin ou un personnage féminin.
Prix : gratuit [en ligne].
Où se procurer l'outil : https://santebd.org/les-fiches-santebd/addictions/ma-sante-et-le-tabac

Jeu

Orion
MOUTERDE C
Ortho édition, 2010
Thèmes : Compétences psycho-sociales
Publics : Enfant, Adolescent, Personne handicapée
Ce matériel permet de développer les compétences communicationnelles et sociales de l'enfant et de l'adolescent, dans le cas de handicap ou non : langage, communication non-verbale, compréhension des émotions, gestion de l'implicite, prise en compte du contexte, notion de socialisation et imagination. En se déplaçant sur un plateau de jeu, l'enfant est amené à répondre à diverses questions (280 cartes-questions) : « autour des mots » (trouver la signification d'expressions imagées ou de métaphores, jouer sur la polysémie des mots), « du rire aux larmes » (trouver l'émotion ressentie par une personne photographiée, mimer une émotion), « ensemble » (reconnaître la signification de gestes sur une photo, s'interroger sur le sens logique ou absurde des phrases), « imagine » (mimer une action, un sport, un métier). Deux niveaux de difficulté sont proposés : « primaire » et « collège ». Ce jeu peut être utilisé dans le cadre de rééducations individuelles ou en atelier de groupe (de 2 à 16 joueurs), il est également possible de jouer sans utiliser le plateau, en fixant alors librement la durée de jeu. Ce jeu s'adresse aux enfants et adolescents de 7 à 15 ans.
Prix : 60 €
Où se procurer l'outil :
https://www.orthoedition.com/materiel/orion-595.html

Jeu

Sociabilus. Un jeu sur les habiletés sociales
PARADIS C, LACASSE F, BASTIEN N (et al.)
CECOM Montréal, 2007
Thèmes : Compétences psycho-sociales
Publics : Enfant, Préadolescent, Personne handicapée
Sociabilus est un programme d'entraînement aux habiletés sociales présenté sous forme de jeu de société qui s'adresse à tous les jeunes âgés de huit ans et plus. Il est également adapté aux jeunes ayant une déficience intellectuelle ou un trouble envahissant du développement. Il comprend 330 questions qui abordent plusieurs thèmes: la gestion des émotions, la vie affective et relationnelle, les règles sociales et le civisme, l'autonomie et la détermination, l'hygiène et la sécurité.
Prix : 49 €
Où se procurer l'outil :
https://cecom.qc.ca/boutique/index.php?route=product/product&product_id=222

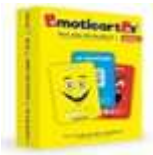
Jeu

Dixiludo. Jeu de conversation
DELLESTABLE M, SCHMITT B
SCHMITT Bruno, s.d.
Thèmes : Compétences psycho-sociales, Divers
Publics : Personne handicapée, Personne âgée, Adulte
Cet outil a pour objectifs de favoriser les bases de la conversation : comprendre et poser une question, formuler une réponse sur des sujets publics, exprimer son opinion, parler de soi lors d'échanges verbaux au sein d'un groupe. Les joueurs lancent les dés et avancent leur pion sur le plateau de jeu, les cases de couleur déterminent la carte à piocher. Les interactions s'appuient sur la règle suivante : le joueur lit une carte question à voix haute, y répond (temps de parole limité par un sablier), puis la repose à un autre joueur de son choix. Une fiche des scores comptabilise les points des joueurs qui sont totalement indépendant de la qualité des réponses. La durée de la partie est d'environ 1h30. Cet outil est indiqué, entre autres, dans le cadre de groupe de conversation en service de psychiatrie et en gérontologie.
Prix : 168,80 €
Où se procurer l'outil : http://www.dixiludo.fr/tarif-et-commande/

Jeu

Le monstre des couleurs
LLENAS A, ALLUE JM, GOMEZ D
Purple brain, 2018
Thèmes : Compétences psycho-sociales
Publics : Enfant, Préadolescent, Personne handicapée
Ce jeu permet aux enfants dès 4 ans d'exprimer leurs émotions et de les structurer. Il s'agit autant d'un jeu coopératif que d'un outil, grâce auquel même des adultes peuvent apprendre sur leurs émotions. Le monstre des couleurs ne sait pas ce qu'il lui arrive : toutes ses émotions sont chamboulées ! Il faut l'aider à les réunir et à les relier aux événements qui les déclenchent. Pour cela, les enfants doivent eux aussi dire ce qui les attriste, les rend joyeux, les calme, les énerve ou leur fait peur. Ils pourront alors, avec un peu de chance, remettre toutes les émotions du monstre des couleurs dans les bonnes jarres. Le jeu peut être joué en coopération ou en compétition.
Prix : 30 €
Où se procurer l'outil : https://www.espace-orthophonie.fr/pragmatique/5102-le-monstre-des-couleurs-3558380059301.html

Jeu



Emoticartes. Joue avec tes émotions !
IACOVELLA P
EMOTIBOX, 2016
Thèmes : Compétences psycho-sociales
Publics : Enfant, Préadolescent, Personne handicapée
Cet outil permet à l'enfant d'apprendre à nommer et reconnaître les émotions qu'il vit. Il découvre qu'une même émotion peut être plus ou moins intense, qu'elle s'exprime par des sensations corporelles. L'outil propose différentes stratégies pour apprendre à gérer les émotions/sensations désagréables. Les stratégies sont également expliquées en vidéos accessibles via un flash-code.
Prix : 19 €
Où se procurer l'outil : https://emoticartes.com/boutique/20-produits?site

Jeu

Crazy Happy Game, le jeu qui rend heureux !
ALLART S., FOURNY M.
Crazy Happy Game, 2018
Thèmes : Compétences psycho-sociales
Publics : Tout public
Ce jeu est constitué de 110 cartes proposant chacune un défi amusant inspiré de la psychologie positive. De manière ludique, il tend à renforcer les liens, développer la confiance de chacun, faire le plein d'émotions positives, apprendre à penser différemment, bouger, libérer sa créativité, exprimer ses rêves et ses envies
Prix : 22 €
Où se procurer l'outil : https://www.crazyhappygame.com/

Jeu

Cartes des forces
BONIWELL I., MARTIN-KRUMM C
POSITRAN, 2014
Thèmes : Compétences psycho-sociales
Publics : Tout public
Cet outil propose aux joueurs de se connaître, de gagner en confiance, de s'épanouir et d'être efficaces. Chacune des cartes contient une photo et le nom d'une force sur le recto. Au verso figurent les questions susceptibles d'être posées pour identifier cette force, sa description et des suggestions afin de l'activer et de la développer.
Prix : 24 €
Où se procurer l'outil : https://www.positran.fr/produit/cartes-des-forces/

Jeu

Battle des émotions
CRIPS Ile de France, 2012
Thèmes : Compétences psycho-sociales
Publics : Tout public, Personne handicapée
Ce jeu d'expression propose aux participants de mimer des émotions primaires ou secondaires. Son objectif est de mieux identifier et gérer ses propres émotions et celles des autres. Il permet également de repérer les structures et professionnels relais du bien-être/mal-être.
Prix : gratuit [en ligne].
Où se procurer l'outil : https://www.lecrips-idf.net/miscellaneous/animatheque-battle-emotions.htm

Jeu

Résilio
EGETMEYER M., MARTI E.
OH Verlag, 2015
Thèmes : Compétences psycho-sociales
Publics : Tout public
Cet outil propose des images représentant des scènes de la vie quotidienne qui peuvent devenir une source de stress. Il propose ainsi d'évoquer ces situations et de chercher les ressources pour y faire face. Pour cela, il utilise des cartes proposant des représentations d'animaux avec leurs diverses qualités de résilience qui pourront aider le participant à mieux comprendre et gérer son stress.
Prix : 28,90 €
Où se procurer l'outil : https://oh-cards.com/index.php?article_id=4&clang=1

Jeu

Le perlipapotte
EPELLY F.
Editions Le souffle d'or, s.d.
Thèmes : Compétences psycho-sociales
Publics : Tout public
Ce jeu de cartes invite au dialogue, en développant la parole et l'écoute, à propos des petites choses de la vie (joies, peurs, plaisirs, doutes, ou rêves...). Le premier joueur tire une carte, lit la question à haute voix et répond. Les autres joueurs répondent ensuite chacun à leur tour à cette question. Après ce tour de parole, la carte est retirée du jeu. Puis un autre joueur tire une nouvelle carte, répond... et les autres s'expriment à leur tour.
Prix : 10,40 €
Où se procurer l'outil : https://www.souffledor.fr/jeux-relationnels/1431-le-perlipapotte-3660341250563.html

Jeu

L'expression des besoins
Fédération des centres pluralistes de planning familial (FCPPF), s.d.
Thèmes : Compétences psycho-sociales
Publics : Tout public
Ce jeu de cartes a été conçu comme support pour l'identification, l'expression et la réflexion sur la thématique des besoins. Les besoins sélectionnés y sont présentés au travers d'un personnage récurrent et asexué afin de respecter l'égalité de genre dans le nécessaire assouvissement des besoins. Tant le corps que le visage s'expriment : un simple froncement de sourcil, un port de tête, un mouvement de bras ou de jambes ou encore un détail du décor permettent d'identifier le besoin dont il est question.
Prix : 14,52 €
Où se procurer l'outil :
http://www.fcppf.be/portfolio/items/lexpression-des-besoins/

Jeu

Le langage des émotions
Fédération des centres pluralistes de planning familial (FCPPF), 2014
Thèmes : Compétences psycho-sociales
Publics : Tout public
Ce jeu est constitué de 60 cartes qui représentent 60 émotions. Il permet de mettre en scène ou bien simplement de mettre des mots sur les émotions. Il peut servir de support pour un atelier sur la gestion des émotions mais aussi comme outil pour identifier nos différentes émotions, et les mettre en image.
Prix : 14,52 €
Où se procurer l'outil : http://www.fcppf.be/portfolio/items/le-langage-des-emotions/

Jeu

L'Univers des sensations
Fédération des centres pluralistes de planning familial (FCPPF), 2019
Thèmes : Compétences psycho-sociales
Publics : Tout public
Jeu composé de 82 cartes à jouer qui se proposent d'être un support à l'identification, à l'expression et à la discussion sur le thème des sensations. Les cartes illustrées sont accompagnées de 11 cartes thématiques sur les qualités élémentaires des sensations et 7 pistes d'utilisation. Réalisé dans la suite du Langage des émotions et de L'expression des besoins, ce jeu peut facilement être utilisé seul ou en complément de ces derniers.
Prix : 14,52 €
Où se procurer l'outil :
http://www.fcppf.be/portfolio/items/lunivers-des-sensations/

Jeu

Le dès des émotions
Association départementale de parents et d'amis des personnes handicapées mentales (ADAPEI) Var-Méditerranée, 2018
Thèmes : Compétences psycho-sociales
Publics : Personne handicapée
Cet outil sert de support pour travailler sur les émotions de façon ludique. Le jeu les dés des émotions se compose de 2 dés : le premier le "dé-émotion" montre les 6 émotions primaires (la joie, la peur, la colère, le dégoût, la tristesse et la surprise). Le second le "dé-action" propose 6 défis en lien avec le dé précédent. La notice fournit également d'autres défis.
Prix : 10 €
Où se procurer l'outil : https://www.adapei-varmed.fr/wp-content/uploads/2018/07/Bon-de-commande-des-Version-definitive.pdf

Jeu

Dixit
ROUBIRA J.L., CARDOUAT M., BONNESSEE R.
Libellud, 2008
Thèmes : Compétences psycho-sociales
Publics : Tout public
Ce jeu, support de médiation du langage créé par un pédopsychiatre, est destiné initialement aux jeunes en situation d'échec scolaire mais s'adresse plus largement aux populations dites en difficulté, à partir de 10 ans. Il permet aux joueurs de mettre en oeuvre leurs fonctions cognitives, imaginatives et symboliques et de développer des méthodes de construction de la pensée, en tenant compte de l'interrelation et l'intersubjectivité, c'est-à-dire en considérant "l'autre".
Prix : 30 €
Où se procurer l'outil : http://www.libellud.com/dixit-2/

Mallette pédagogique

COMETE. Compétences psychosociales en éducation du patient
CRES PACA, ARS PACA, 2015
Thèmes : Compétences psycho-sociales, Education thérapeutique du patient
Publics : Tout public
Cet outil permet de mieux prendre en compte les compétences psychosociales en aidant et accompagnant les professionnels de l'éducation thérapeutique à aborder cette thématique dans des temps de partage, que ce soit pendant le bilan éducatif partagé, les séances éducatives ou l'évaluation. La valise est composée d'activités diverses dont des jeux pour aider les personnes

atteintes (ou non) de maladie chronique à mieux vivre avec. Les émotions sont particulièrement abordées.
Prix : 310 €
Où se procurer l'outil : http://www.cres-paca.org/_depot_arkcms_crespaca/_depot_arko/articles/1175/comete-bdcommande_doc.pdf

Mallette pédagogique

Voyage au coeur des émotions. A l'écoute du corps, des ressentis et des différences. Le kit pédagogique
Planning familial du Gresivaudan
Mouvement français pour le planning familial (MFPF) de l'Isère, 2016
Thèmes : Compétences psycho-sociales, Violence, Anatomie
Publics : Personne handicapée, Enfant, Adolescent
Cet outil a pour but d'aider les enfants, ados et jeunes adultes en situation de handicap, à mieux identifier et gérer leurs émotions. Il permet de favoriser le bien-être social et affectif des jeunes ainsi que l'acceptation à la différence ; d'améliorer le bien-être scolaire ; de réduire la violence tant des jeunes entre eux, qu'entre jeunes et adultes ; améliorer les relations filles/garçons et favoriser une meilleure compréhension des changements physiques et psychologiques durant la puberté. Cet outil a tout d'abord été conçu pour un public d'enfants, d'adolescents et de jeunes adultes en situation de handicap. Il peut tout à fait être utilisé avec des enfants de cycle 1, 2 et.3 (de la maternelle à la sixième). Il sera toutefois nécessaire d'adapter les séances pour les publics ne maîtrisant pas ou mal la lecture.
Prix : 70 €
Où se procurer l'outil : https://www.planning-familial.org/sites/default/files/2019-05/Pr%C3%A9sentation%20et%20bon%20de%20cde%20Voyage%20coeur%20emotions.pdf

Mallette pédagogique

Le cartable des compétences psychosociales
Instance régionale d'éducation et de la promotion pour la santé (IREPS) Pays-de-la-Loire
IREPS Pays de la Loire, s.d.
Thèmes : Compétences psycho-sociales
Public(s) : Enfant, Adolescent, Adulte
Le site "Le cartables des compétences psychosociales" est un site de ressources informatives et pédagogiques évolutif. Il s'adresse à celle et ceux qui souhaitent renforcer les compétences psychosociales (CPS) des enfants et adolescents. Le site propose trois niveaux de ressources pour les professionnels. 1 Le CPS en théorie. 2 De la théorie en pratique. 3 Les CPS en pratique. Dans le partie 3 sont présentes au choix des fiches d'activités liées aux 10 compétences psychosociales. Ces fiches présentent le déroulement des activités avec les différentes étapes pédagogiques. Elles sont téléchargeables.

Prix : gratuit [en ligne].
Où se procurer l'outil : http://www.cartablecps.org/page-0-0-0.html

Mallette pédagogique

C'est ma vie ! Je la choisis
Trisomie France, s.d.
Thèmes : Compétences psycho-sociales
Publics : Personne handicapée
Les personnes déficientes intellectuelles éprouvent de grandes difficultés pour formuler leurs propres choix et se projeter. Ce site internet propose une démarche pour favoriser leur participation et leurs choix afin qu'elles soient pleinement actrices de leur propre vie. Le site se décompose en 4 parties : - C'est quoi un choix ? - Ma vie - Ce qui est le plus important pour moi - Mon projet. Chaque partie commence par une vidéo introductive, propose ensuite une succession de questions pour mieux se connaître, invite progressivement la personne à exprimer ce qu'elle aime, ce qu'elle souhaite et à construire un projet.
Prix : gratuit [en ligne].
Où se procurer l'outil : http://www.monprojetdevie.trisomie21-france.org/#!/

Photo-expression

Emotions & Expressions
BOYCE S
Speechmark publishing, 2013
Thèmes : Compétences psycho-sociales
Publics : Tout public
Cet ensemble de cartes offre une occasion d'explorer par la discussion les émotions et les réactions probables qui sont représentées dans les visages et le langage corporel. Les émotions et expressions représentées dans les cartes sont les suivantes : joie, tristesse, colère, amour, peur, détestation, inquiétude, surprise, choc, satisfaction.
Prix : 45 €
Où se procurer l'outil : https://www.amazon.fr/Emotions-Expressions-Sioban-Boyce/dp/0863889271

Photo-expression

Feelings blob cards
WILSON P., LONG I.
Speechmark publishing, 2008
Thèmes : Compétences psycho-sociales
Publics : Tout public
Ces cartes représentent des expressions faciales simplifiées et un langage corporel codifié permettant des interprétations de scènes. Elles peuvent servir de base à des discussions sur les habiletés sociales et à des constructions de scénarios pour la gestion des relations avec autrui. Cet outil propose une manière

de discuter des sentiments aussi bien pour des enfants que pour des adultes.
Prix : 32 €
Où se procurer l'outil : https://www.routledge.com/Feelings-Blob-Cards/Wilson-Long/p/book/9781138333420

Ouvrage

J'existe et je veux. Le guide des émotions
VERDET C, LAPRIE B, FROMENT C
Association départementale de parents et d'amis des personnes handicapées mentales (ADAPEI) Var-Méditerranée, 2019, 50 p.
Ce hors-série du périodique "j'existe et je veux" traite des émotions. Dans une première partie, il décrypte les émotions primaires : joie, colère, tristesse, peur, surprise et dégoût. Dans une seconde partie, il est présenté 12 techniques d'animations pour travailler avec les émotions. Ce numéro contient également le jeu "les dés des émotions".
Prix : 15 €
Où se procurer l'outil : https://www.adapei-varmed.fr/wp-content/uploads/2018/07/Bon-de-commande-des-Version-definitive.pdf