

La Santé en Jeu(x)

2 jours pour :

- S'initier aux pratiques ludiques innovantes en promotion de la santé.
- Rencontrer des acteurs de la santé et du social ayant adopté des pédagogies ludiques.
- Découvrir les acteurs du ludique impliqués dans la santé et le social.

**27 et 28
mars 2023**
de 9h à 17h

Lieu : PIPSa Solidaris - Place Saint-Jean – 1000 Bruxelles
Prix : 10€/jour – 20€/2 jours (sandwichs et pauses comprises)
Inscriptions sur www.pipsa.be



La Santé en Jeu(x)

PIPSa, centre de ressources pédagogiques en prévention et promotion de la santé, propose deux riches journées conviviales d'échanges et de rencontres.

Plus de 50 ateliers d'expérimentation d'outils/jeux selon 4 axes :

- Création d'outils/jeux santé (présentation de jeux de prévention/promotion de la santé originaux par leurs auteurs).
Focus : jeu et santé mentale.
- Adaptation d'outils/jeux (utilisation d'une mécanique ludique existante vis-à-vis d'une thématique santé ou d'un public spécifique).
Focus : jeu et handicap.
- Outils/jeux d'animation et de mobilisation d'un groupe (présentation d'outils/démarches communautaires).
Focus : jeu et processus de groupe.
- Quand le jeu crée la rencontre (partage d'expériences de maisons médicales, ludothèques spécialisées, centre de planning...).
Focus : jeu et parentalité.

Et tout au long des deux journées, expérimentation du **Ludovortex**, un outil méthodologique facilitant l'adaptation et/ou la création de jeux pédagogiques en prévention et promotion de la santé, créé par Ludo asbl avec le soutien de PIPSa.



Accueil dès 8h30

JOUR 1 · LUNDI 27 MARS

09:00 09:30	Le Pitch ! Par PIPSa							
09:30 11:30	Le jeu en vaut-il la chandelle ? <i>V.Georis (Le Grain asbl) - O. Grégoire (Ludeo) - C.Spièce (PIPSa) - M. Blairon (AMO TCC accueil)</i> <i>Modérateur : P. Baldewyns (DPPS Solidaris)</i> Sa Majesté Normes 1^{er} <i>Jeu en groupe animé par Question Santé</i>							
A	A1 ●	A2 ●	A3 ●	A4 ●	A5 ●	A6 ●	A7 ●	A8 ●
11:30 12:30	Ludovortex <i>Aide à la création, adaptation</i>	Pictos consos <i>Consommation</i>	Ouvrez les jeux, Fermez les yeux <i>Handicap</i>	Des pistes ? Dépiste ! <i>IST</i>	TOXOCITY <i>Assuétudes</i>	Cartes expression de soi <i>Compétences psychosoc.</i>	Tu as les cartes en main ! <i>Milieus festifs</i>	LOVE STORY <i>EVRAS</i>
12:30 13:30	Lunch							
B	B1 ●	B2 ●	B3 ●	B4 ●	B5 ●	B6 ●	B7-C7a ●	B8 ●
13:30 14:30	Ludovortex <i>Aide à la création, adaptation</i>	Zomdict <i>Consommation</i>	Adaptations pédagogiques <i>Ludo-pédagogie</i>	Jouer pour se connaître ! <i>Compétences psychosoc.</i>	Jeux adaptés Handicap mental <i>Handicap</i>	Babbelboost <i>Dialogue</i>	Jeu, lien et soin en soutien à la parentalité <i>Soutien parentalité</i>	Jeu et relations sociales <i>Relations sociales</i>
C	C1 ●	C2 ●	C3 ●	C4 ●	C5 ●	C6 ●	C7b-D7 ●	
14:30 15:30	Ludovortex <i>Aide à la création, adaptation</i>	L'influenceur <i>Compétences psychosoc.</i>	Equilipsy <i>Santé mentale</i>	ImmenCité <i>Vie sans chez-soi</i>	L'estime de soi se joue <i>Compétences psychosoc.</i>	Code 7 : l'Escape Tabac <i>Assuétudes</i>	Mic Mac <i>Prévention violences</i>	
D	D1 ●							
15:30 16:30	Ludovortex <i>Aide à la création, adaptation</i>							
16:30 17:00	Fin de la première manche							

Durée des ateliers : ● 1 heure ● 2 heures ● 1 heure 30 ● 3 heures

Présentation des ATELIERS

Lundi 27 mars : ateliers A – B – C – D

A1

Aussi :

B1

C1

D1

Ludovortex, Vingt mille jeux sous les mers

Découvrez le Ludovortex, un jeu pour analyser, adapter et concevoir des jeux (www.ludovortex.be)



LUDO asbl / Ecrire & Jouer

Florence Nys (Ecrire & Jouer et LUDO asbl)

Michel Van Langendonck (LUDO asbl www.ludobel.be)

A2

Pictos Consos

Un outil ludique pour libérer la parole sur nos consommations.

Nous sommes nombreux à consommer, parfois quotidiennement, des vêtements de marque, des jeux vidéo, du tabac, du cannabis ou encore de l'alcool.

Univers Santé

Anne-Sophie Poncelet



A3

Ouvrez les jeux, Fermez les yeux

Avec des bandeaux ou des lunettes de simulation, plongez-vous dans une partie de jeu sans la vue ou avec une vue altérée pour comprendre par l'expérience.

Nous échangerons ensuite sur comment jouer sans la vue ? Comment animer une séance ludique inclusive avec des joueurs déficients visuels, malvoyants ou aveugles et d'autres voyants.

Eqla (Ludothèque)

Céline Piette, Sophie Janin



A4

Des pISTes? DépISTe!

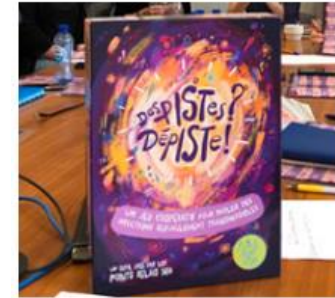
Jeu coopératif pour parler des Infections Sexuellement Transmissibles

Six personnages vous seront proposés, avancez étape par étape, pour ne garder que le personnage-mystère sélectionné par le dépisteur... A la fin de la partie, les IST, modes de transmission, dépistages, traitements et lieux-ressources n'auront plus de secret pour vous!

Adaptation du jeu Profiler

SASER (Namur) / Groupe des Points Relais Sida

Laure De Myttenaere, Marie Lambert



A5

Toxicity : les usagers de drogue entrent en jeu

Réduction des risques et immersion dans le quotidien de la consommation.

Toxicity, est un jeu de réduction des risques à la consommation de drogues. Initiative d'un groupe d'usagers du service Drugs'care du CAL/Luxembourg avec le soutien des délégués, le jeu permet aux participant·es de s'informer sur les produits, de se questionner sur les représentations qu'ils/elles ont des drogues, de leurs usages, des usagers... *Adaptation du jeu Monopoly*

Drugs'Care, service du CAL Luxembourg (Virton)

François Thomasset



A6

Cartes sensations, émotions, besoins

Une série de jeux de cartes pour découvrir le panel des émotions, sentiments, sensations et besoins, et trouver les mots justes pour les exprimer. Favoriser la conscience de soi par la découverte et la compréhension des émotions et sentiments dans toutes leurs nuances, par l'identification de ses besoins et ses sensations.

FCPPF

Nastasja Izquierdo Prieto



A7

Tu as les cartes en main !

« Tu as les cartes en main ! » est un outil pédagogique, basé sur le principe du jeu de tarot. Cet outil délivre aux publics, grâce à des « tirages », des messages de Réduction des Risques sur différentes thématiques en Promotion de la Santé telle que la santé sexuelle, la consommation de produits psychoactifs, le consentement, ... *Adaptation du tarot*



Réseau Safe Ta Night, Modus Vivendi asbl
Sylvie Van Huffel

A8

LOVE STORY, une animation de prévention autour de l'adolescence et des relations amoureuses

Dans le contexte des réseaux sociaux et de l'hypermédiatisation contemporaine, l'idée originale de ce jeu est de partir d'une relation qui se construit, peu à peu, pour ensuite affronter ses premières difficultés, et les dépasser...ou pas. La construction de cette relation sera visible à travers la suite des cartes, formant peu à peu le fil d'une relation amoureuse.



AMO TCC Accueil
Mathieu Blairon, directeur pédagogique

B1

Aussi :

A1

C1

D1

Ludovortex, Vingt mille jeux sous les mers

Découvrez le Ludovortex, un jeu pour analyser, adapter et concevoir des jeux (www.ludovortex.be)



LUDO asbl / Ecrire & Jouer
Florence Nys (Ecrire & Jouer et LUDO asbl)
Michel Van Langendonck (LUDO asbl www.ludobel.be)



B2

Zomdict

Un jeu pour ouvrir le débat autour des assuétudes et de leurs conséquences.

Parler du sujet des consommations n'est pas forcément chose aisée : on ne maîtrise pas suffisamment le sujet, on craint de dire une bêtise ou de s'embarquer dans un sujet délicat. Chez Citadelle, l'équipe Périscope propose différents outils qui permettent d'ouvrir le débat sur la question des consommations.

Citadelle asbl /Périscope (Tournai)

Pierre Buchet, Emmanuelle Doye



B3

Aussi :

G4

(28/03)

Adaptations pédagogiques

Partage d'expérience en adaptation pédagogique des jeux : pour quelles thématiques, dans quels contextes, pour quels types de professionnels, et pour quels résultats ... Les participants pourront expérimenter une/deux adaptations réalisées

CFA asbl & Ludismart

Frédéric Cogghe



B4

Aussi :

F3

(28/03)

Jouer pour se connaître !

Des jeux de société pour faciliter la connaissance de soi et des autres pour les enfants à partir de 10 ans

Le « Concept » BAOBAB, créé par Karim Bulif a pour mission de développer l'Estime de soi des enfants et adolescents par le jeu.

BAOBAB développe les compétences des professionnels de l'éducation grâce aux formations et aux animations, crée des jeux spécialisés dans les compétences scolaires pour lesquelles l'offre de jeux n'est pas suffisante, rend l'accès du jeu accessible à tous grâce à sa ludothèque.

BAOBAB

Charline Meert



B5

Jeux adaptés au handicap mental

Animation ludique autour de jeux et problématiques liées au handicap mental

Jeux adaptés au handicap mental (groupe Facebook)

Julian Ferard



B6

Babbelboost

Un outil de dialogue au service d'une approche centrée sur les objectifs de vie de la personne

Babbelboost est un jeu d'une quinzaine de cartes imagées, sans texte. Il vise à ouvrir le dialogue, à prendre un temps pour identifier ce qui est important pour la personne que vous accompagnez dans le domaine social et/ou de la santé. Il vous aide à cibler les dimensions auxquelles accorder une attention particulière pour améliorer sa qualité de vie.

L'outil de dialogue vous permet de replacer votre accompagnement dans une approche plus large des besoins de la personne. Il a été élaboré avec des professionnel-le-s de la santé et du social, des chercheurs ainsi que des patients et leurs proches.



BRUSANO

Mirjam AMAR & Maguelone VIGNES

**B7-
C7a**

Jeu, lien et soin en soutien à la parentalité !

Le jeu est un outil incontournable dans la réalisation de la mission de « soin » des professionnels de l'enfance. C'est en tout cas la conviction de Toile de jeux, ce projet de soutien à la parentalité centré sur le jeu qui accueille les familles des Marolles et d'ailleurs depuis plus de 20 ans. L'atelier réflexif qu'elle vous propose vise à mettre en lumière les bénéfices que le jeu amène en situation d'accueil des familles, comment il favorise le pouvoir d'agir de son public, la rencontre et le réseau des acteurs du quartier, tout en témoignant des conditions nécessaires à sa mise en œuvre.

Toile de jeux

Jacques-Marie Pruvost

Bénédicte Hanot



B8

Jeu et relations sociales, par Ludeo

Ludeo, le centre de ressources ludiques de la COCOF, proposera un atelier de 3h pour aborder le thème « Jeu et relations sociales, jeu comme outil de facilitation en communication/animation »



Ludeo

Olivier Grégoire

Sabrina Messahel

C1

Aussi :

A1

B1

D1

Ludovortex, Vingt mille jeux sous les mers

Découvrez le Ludovortex, un jeu pour analyser, adapter et concevoir des jeux (www.ludovortex.be)



LUDO asbl / Ecrire & Jouer

Florence Nys (Ecrire & Jouer et LUDO asbl)

Michel Van Langendonck (LUDO asbl www.ludobel.be)

C2

L'Influenceur

Un jeu pour Apprendre à résister à l'influence des pairs.

Adaptation du jeu Les Loups-Garous.

Maison de Jeunes de Chimay Asbl

Audrey et Anthony



C3**Equilipsy, un jeu qui nous rend fous alliés !**

Parfois effrayante, tantôt intrigante... La santé mentale nous concerne tous, bien que nous ne soyons pas égaux face à elle. Ce jeu coopératif vous amènera à en découvrir davantage sur le sujet et à développer votre empathie envers des personnes touchées par des troubles psychiatriques. Quelles sont ces maladies ? A qui faire appel ? Quels leviers activer pour viser une stabilisation ? Quelles lois protègent les bénéficiaires ? Une manière didactique de s'informer et d'ouvrir ses horizons.

SPAD Résolux (Libramont)

Isabelle Cornil, Vanessa Somville

**C4****ImmenCité****Atelier découverte de l'outil « ImmenCité : Réalités de la vie sans chez-soi »**

Jeu de plateau réalisé en partenariat avec DoucheFLUX. Il aborde les réalités de la vie sans chez-soi, afin de sensibiliser des groupes à cette problématique. En piochant les cartes au détour d'une rue ou d'un lieu, vous découvrirez des situations de vie singulières et caractéristiques à la fois. Vous serez amené-e à réfléchir à des stratégies pour répondre à des besoins primaires qui vous feront rester en vie.

Cultures&Santé

Roxane Combelles

**C5****L'estime de soi se joue**

Outils ludopédagogiques renforçant l'estime de soi.

L'estime de soi en 3D (trois dés), ESTIME "T'OIE", ACTION ou VERITE sur l'estime de soi (version enfants et version ados/adultes), et autres.

Equipe Prévention et Promotion de la Santé mentale du CPAS Charleroi

Christelle Babouin



C6

Code 7 : Un escape game sur la question tabagique

Un escape game sur la question tabagique. Jeu collaboratif et coopératif, il faudra résoudre une panoplie d'énigmes et décoder un message en moins de 50 minutes. Attention aux cartes malus !

SEPT asbl, Service d'étude et de Prévention du Tabagisme (Mons)
Céline Corman et Victorine Rasoanandrasana, Psychologue-tabacologues



**C7b-
D7**

Mic Mac

Enterre la hache de guerre avec ta tribu ! Un jeu coopératif sur le thème de la prévention des violences et les relations égalitaires. « Vous avez le temps d'une partie pour rentrer au Tipi et récupérer les symboles de la paix dérobés ! ».

Latitude Jeunes asbl
*Yasmine Thai
Sophie Vandermaelen*



D1

Aussi :

A1

B1

C1

Ludovortex, Vingt mille jeux sous les mers

Découvrez le Ludovortex, un jeu pour analyser, adapter et concevoir des jeux (www.ludovortex.be)



LUDO asbl / Ecrire & Jouer
*Florence Nys (Ecrire & Jouer et LUDO asbl)
Michel Van Langendonck (LUDO asbl www.ludobel.be)*



Accueil dès 8h30

JOUR 2 · MARDI 28 MARS

09:00 09:30	Le Pitch ! Par PIPSa La Ludopédagogie au cœur des apprentis sages des secteurs éducatif, social et de la santé , par M.Van Langendonck (HE2B – ST)							
09:30 11:30	C'est/Ce n'est pas un jeu d'enfant ! <i>Q. Daspremont (Ludo Social) - M. Van Langendonck (HE2B – ST) - C. Dejode (CLPS BW) - A. Bracaval (CLPS Mons-Soignies) - V. Sélenne (Art of Games) - F. Cogghe (CFA et Ludismart) - Th. Quintens (Act in Games) - Modérateur : P. Baldewyns (DPPS Solidaris)</i> "Une fête mortelle" - Allez-vous survivre à votre afterwork ? <i>Jeu en groupe animé par Q. Daspremont (Ludo social)</i>							
E 11:30 12:30	E1 ● Ludovortex <i>Aide à la création, adaptation</i>	E2 ● Jeu et travail social <i>Relations sociales</i>	E3 ● Félix, Zoé, Boris, et les vôtres <i>Parentalité</i>	E4 ● Love sex and fun <i>EVRAS</i>	E5 ● Feelings Thema <i>Compétences psychosoc.</i>	E6 ● CAP'PASS <i>Compétences psychosoc.</i>	E7 ● Créer un jeu ? Les questions <i>Aide à la création</i>	E8 ● Accès'jeux <i>Handicap</i>
12:30 13:30	Lunch							
F 13:30 14:30	F1 ● Ludovortex <i>Aide à la création, adaptation</i>	F2 ● Faites vos jeux ! <i>Adaptations</i>	F3 ● Jouer pour se connaître ! <i>Compétences psychosoc.</i>	F4 ● Remue-méninges <i>Santé mentale</i>	F5 ● Feelings Thema <i>Compétences psychosoc.</i>	F6 ● CAP'PASS <i>Compétences psychosoc.</i>	F7-G7a ● HAMAC <i>Soutien parentalité par les jeux</i>	F8 ● Jeux cadres de Thiagi <i>Processus de groupe</i>
G 14:30 15:30	G1 ● Ludovortex <i>Aide à la création, adaptation</i>	G2 ● Faites vos jeux ! <i>Adaptations</i>	G3 ● Lord of condoms <i>IST, Sida</i>	G4 ● Adaptations pédagogiques <i>Ludopédagogie</i>	G5 ● EMOTIKA <i>Compétences psychosoc.</i>	G6 ● Entraide et moi <i>Santé mentale</i>	G7b-H7 ● La sécu c'est quoi ? <i>Sécurité sociale</i>	
H 15:30 16:30	H1 ● Ludovortex <i>Aide à la création, adaptation</i>	H2 ● Jeu et travail social <i>Relations sociales</i>	H3 ● Atelier de la pensée joueuse <i>Compétences psychosoc.</i>	H4 ● Jeumaide <i>Relations sociales</i>				
16:30 17:00	Fin de la partie							

Durée des ateliers : ● 1 heure ● 2 heures ● 1 heure 30 ● 3 heures

Présentation des ATELIERS

Mardi 28 mars : ateliers E - F - G - H

E1

Aussi :

F1

G1

H1

Ludovortex, Vingt mille jeux sous les mers

Découvrez le Ludovortex, un jeu pour analyser, adapter et concevoir des jeux (www.ludovortex.be)



LUDO asbl / Ecrire & Jouer

Florence Nys (Ecrire & Jouer et LUDO asbl)

Michel Van Langendonck (LUDO asbl www.ludobel.be)

E2

Aussi :

H2

Quand le jeu, sous toutes ses formes, soutient le travail social

Expérimentez la méthodologie réunissant le ludique et le social sous un nouvel angle. L'occasion d'apprendre à analyser un jeu selon les compétences non-formelles, à vous initier à la réalisation d'un atelier ludo-social, et découvrir l'abc de la création d'un jeu pédagogique.

Ludo Social

Quentin Daspremont



E3

Félix, Zoé, Boris et les Vôtres

Echanges ludiques autour des pratiques éducatives

Un jeu qui permet, faisant appel aux compétences des parents ou des professionnel.le.s de l'enfance (0-3 et 3-18), de créer un lieu d'échange, d'information et de formation sur les pratiques éducatives. Cet atelier permet de découvrir l'outil, d'y jouer et d'échanger entre participants sur leurs pratiques via les différentes thématiques. Vidéo de présentation : www.fileasbl.be

FILE asbl

Laurène Trévisan, conseillère pédagogique, Marie-Emilie Tylleman



E4

Love, Sex & Fun

Un jeu pour relever 60 défis en lien avec les thèmes de EVRAS. Destiné aux professionnel·le·s qui souhaitent animer des groupes à partir de 14 ans, il permet de découvrir ou approfondir des sujets tels que : la sexualité, la puberté, les relations amoureuses, les violences, les stéréotypes de genre... Les défis? Mimer, modeler, dessiner, répondre aux différentes questions ou encore faire deviner un mot aux équipes adverses. *Adaptation de Cranium*

FCPPF

Nastasja Izquierdo Prieto



E5

Feelings Thema

Aussi :
F5

Une collection d'outils ludiques qui permet aux professionnel·les de l'éducation et de la santé d'ouvrir le débat autour de différentes thématiques sociétales. Réalisés en collaboration avec des expert·es de terrain, ils sont déclinés de Feelings, le jeu des émotions. Pour sensibiliser à travers l'expérience plutôt qu'à travers la théorie, les outils ludopédagogiques de la collection utilisent des situations précises autour desquelles le public se positionne.

Act in Games

Thibaut Quintens



E6

CAP'PASS / Skills for change

Aussi :
F6

Guide pédagogique pour accompagner les jeunes hors-pistes. Ce support a été créé à l'usage des accompagnateurs (éducateurs, travailleurs sociaux, enseignants, formateurs, agents d'insertion, ...) qui accueillent un public en recherche d'insertion. L'idée ici est de proposer un moyen d'identification, de mise en lumière et de validation de leurs compétences, lors d'un parcours émancipateur.

Skills for change : Un outil en trois temps pour valoriser les compétences acquises.

Le Grain

Véronique Georis



E7

Créer un jeu? Toutes les bonnes questions à se poser

Un jeu pour qui? Dans quel contexte ? Quel temps pour faire une partie ? Quel tirage ? Quelle diffusion ? ...

Art of Games
Vincent Sélenne



E8

Accès'jeux

Le jeu adapté pour une animation inclusive.
Esenca Ludo, anciennement Le Tourbillon, est une ludothèque adaptée pour les personnes en situation de handicap

Esenca Liège
Georges Gason, Ludivine Helmus



F1

Aussi :

E1

G1

H1

Ludovortex, Vingt mille jeux sous les mers

Découvrez le Ludovortex, un jeu pour analyser, adapter et concevoir des jeux (www.ludovortex.be)

LUDO asbl / Ecrire & Jouer
Florence Nys (Ecrire & Jouer et LUDO asbl)
Michel Van Langendonckt (LUDO asbl www.ludobel.be)



F2

Aussi :
G2

Faites vos jeux !

Présentation/expérimentation de divers outils créés ou mis en forme par le CLPS-Bw à partir d'une proposition d'un professionnel ou d'une association. Ex : Top Ten consentement, frasbee, 'Parler jeunes' (interprétation de personnes âgées), Domino et d'autres... Objectif : Motiver l'adaptation ou la réalisation de support ludiques (du plus au moins sophistiqué), transmettre la confiance pour se lancer.



CLPS du Brabant wallon

Christine Dejode

F3

Aussi :
B4
(27/03)

Jouer pour se connaître !

Des jeux de société pour faciliter la connaissance de soi et des autres pour les enfants à partir de 10 ans

Le « Concept » BAOBAB, créé par Karim Bulif a pour mission de développer l'Estime de soi des enfants et adolescents par le jeu.

BAOBAB développe les compétences des professionnels de l'éducation grâce aux formations et aux animations, crée des jeux spécialisés dans les compétences scolaires pour lesquelles l'offre de jeux n'est pas suffisante, rend l'accès du jeu accessible à tous grâce à sa ludothèque.



BAOBAB

Charline Meert

F4

Remue-méninges

Stimuler de manière ludique et en groupe les différents types de mémoire et d'intelligence en détournant des jeux de société...

Le Quotidien (Hôpital de Jour de Epsilon caring for mental health Brussels)

Laurent Pirat



F5

**Aussi :
E5**

Feelings Thema

Une collection d'outils ludiques qui permet aux professionnel·les de l'éducation et de la santé d'ouvrir le débat autour de différentes thématiques sociétales. Réalisés en collaboration avec des expert·es de terrain, ils sont déclinés de Feelings, le jeu des émotions. Pour sensibiliser à travers l'expérience plutôt qu'à travers la théorie, les outils ludopédagogiques de la collection utilisent des situations précises autour desquelles le public se positionne.



Act in Games

Thibaut Quintens

F6

**Aussi :
E6**

CAP'PASS / Skills for change

Guide pédagogique pour accompagner les jeunes hors-pistes. Ce support a été créé à l'usage des accompagnateurs (éducateurs, travailleurs sociaux, enseignants, formateurs, agents d'insertion, ...) qui accueillent un public en recherche d'insertion. L'idée ici est de proposer un moyen d'identification, de mise en lumière et de validation de leurs compétences, lors d'un parcours émancipateur. Skills for change : Un outil en trois temps pour valoriser les compétences acquises



Le Grain

Véronique Georis

F7-

G7a

HAMAC : un lieu de liens par le jeu de société

Lieu d'accueil et de prévention des troubles de la relation précoce et des difficultés relationnelles familiales. Hamac accueille tous les 15 jours des enfants âgés de 0 à 12 ans et leur parent(s) ou proche afin de proposer un moment de rencontre avec pour medium le jeu de société.

Centre de planning familial et de consultation d'Uccle

(en collaboration avec la maison médicale étoile Santé et la Maison médicale Uccle-centre)

Grégory Deleuze, coordinateur équipe et projets du centre de planning familial et de consultations d'Uccle-psychothérapeute psychanalytique adulte et enfant



F8

Jeux cadres de Thiagi, pour enrichir nos pratiques pédagogiques et créer du lien

Les jeux-cadres de Thiagi sont des structures d'activités interactives "vides", que vous remplissez du contenu que vous souhaitez, en fonction de vos besoins et de vos objectifs pédagogiques. Une mine de ressources et d'outils transférables directement dans vos pratiques.

Declik Formation
Laurence Lieven



G1

Ludovortex, Vingt mille jeux sous les mers

Découvrez le Ludovortex, un jeu pour analyser, adapter et concevoir des jeux (www.ludovortex.be)

Aussi :

E1

F1

H1

LUDO asbl / Ecrire & Jouer

Florence Nys (Ecrire & Jouer et LUDO asbl)

Michel Van Langendonck (LUDO asbl www.ludobel.be)



G2

Faites vos jeux !

Aussi :

F2

Présentation/expérimentation de divers outils créés ou mis en forme par le CLPS-Bw à partir d'une proposition d'un professionnel ou d'une association. Ex : Top Ten consentement, frasbee, 'Parler jeunes' (interprétation de personnes âgées), Domino et d'autres... Objectif : Motiver l'adaptation ou la réalisation de support ludiques (du plus au moins sophistiqué), transmettre la confiance pour se lancer.



CLPS du Brabant wallon
Christine Dejode



G3

Lord of Condoms

Jeu de plateau pour aborder avec les jeunes les thèmes de la santé sexuelle et de la prévention des IST. Il est directement inspiré de la campagne Lord of Condoms et de son application mobile pour smartphone et tablette développée par la Plateforme Prévention Sida et l'Art-Chétype. Il est destiné à un public jeune de 15 à 18 ans et on peut y jouer de manière individuelle ou en équipe. Le jeu peut être utilisé lors d'une animation scolaire ou extrascolaire par des professeurs, animateurs avec ou sans connaissances sur les IST.

Plateforme Prévention Sida
Christopher Luyindula



G4

Adaptations pédagogiques

Aussi :
B3
(27/03)

Partage d'expérience en adaptation pédagogique des jeux : pour quelles thématiques, dans quels contextes, pour quels types de professionnels, et pour quels résultats ... Les participants pourront expérimenter une/deux adaptations réalisées

CFA asbl & Ludismart
Frédéric Cogghe



G5

EMOTIKA

Un outil d'animation visant le développement de l'intelligence émotionnelle et la coopération des enfants de 9 à 12 ans. Il se joue idéalement en 6 séances d'animation et est entièrement téléchargeable et gratuit.

CLPSCT et Equipe Prévention et Promotion de la Santé Mentale de la Direction Prévention, Santé Mentale et Urgence Sociale du CPAS de Charleroi
Nancy Peltier



G6

Entraide & MOI, le jeu

Expérimentation et présentation d' « Entraide & MOI », le jeu de rôle de la santé mentale.

Jeu de sensibilisation aux problématiques de la santé mentale et de la psychiatrie, il ouvre la réflexion et valorise l'entraide et l'empathie dans le champ psycho-social et communautaire.



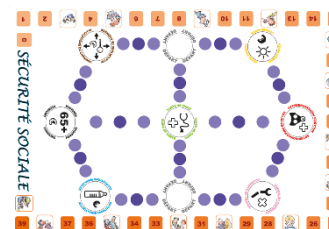
SPAD Saccado lié à l'asbl « L'Entre-Temps »

Laetitia Colinet, Olivier Ligot

G7b-

La sécu, c'est quoi ?

Jeu coopératif pour construire la sécurité sociale. Arriverez-vous à diminuer les inégalités sociales et à accéder à une meilleure qualité de vie ? Venez tester un jeu de stratégie qui vous plongera dans des situations concrètes de la vie de tous les jours. À la fin du jeu, vous connaîtrez les piliers de la Sécu, c'est garanti !



Latitude Jeunes asbl

Yasmine Thai

Sophie Vandermaelen

H1

Ludovortex, Vingt mille jeux sous les mers

Découvrez le Ludovortex, un jeu pour analyser, adapter et concevoir des jeux (www.ludovortex.be)



Aussi :

E1

F1

G1

LUDO asbl / Ecrire & Jouer

Florence Nys (Ecrire & Jouer et LUDO asbl)

Michel Van Langendonck (LUDO asbl www.ludobel.be)



H2

Aussi :
E2

Quand le jeu, sous toutes ses formes, soutient le travail social

Expérimentez la méthodologie réunissant le ludique et le social sous un nouvel angle. L'occasion d'apprendre à analyser un jeu selon les compétences non-formelles, à vous initier à la réalisation d'un atelier ludo-social, et découvrir l'abc de la création d'un jeu pédagogique.

Ludo Social

Quentin Daspremont



H3

Ateliers de la pensée joueuse

Présentation/expérimentation des [Ateliers de la pensée joueuse](#), une animation qui développe l'empathie, la citoyenneté et prévient la violence entre enfants. A partir d'un dessin, les enfants, dès 5 ans, créent un scénario, jouent au théâtre et pensent ensemble les questions en jeu. Une formation gratuite de 3 jours proposée aux enseignant(e)s et à tout acteur autour de l'école - Animation à pratiquer avec régularité & groupe continu d'enfants...

Yapaka

Diane Huppert



H4

Jeumaide

Quelle est la place du jeu dans les apprentissages ? Comment aider les enfants à prendre du recul sur leurs manières d'apprendre ? Quelles compétences le jeu peut-il développer ? Est-il favorable à la socialisation et à l'estime de soi ? Quels jeux utiliser ? Comment organiser les modules de jeux ?

Jeumaide

Elsa Antunes, Nathalie Lambinet



Nom de l'atelier	Code	Thématique	Intervenant.e.s
Accès'jeux	E8	Handicap	Esenca Liège
Adaptations pédagogiques	B3 G4	Ludopédagogie	CFA asbl & Ludismart
Ateliers de la pensée joueuse	H3	Compétences psychosociales	Yapaka
Babbelboost	B6	Dialogue avec les personnes accompagnées	BRUSANO
CAP'PASS / Skills for change	E6 F6	Compétences psychosociales	Le Grain
Cartes sensations, émotions, besoins	A6	Compétences psychosociales	FCPPF
Code 7: l'Escape Tabac	C6	Assuétudes	SEPT asbl, Service d'étude et de Prévention du Tabagisme
Créer un jeu? Toutes les bonnes questions à se poser	E7	Aide à la création	Art of Games
Des pISTes? DépISTe!	A4	IST	SASER / Points Relais Sida
EMOTIKA	G5	Compétences psychosociales	CLPSCT / Equipe Prévention et Prom. Santé Mentale du CPAS de Charleroi
Entraide & MOI, le jeu	G6	Santé mentale	Spad Saccado lié à l'asbl « L'Entre-Temps »
Equilipsy	C3	Santé mentale	SPAD Résolux
Faites vos jeux!	F2 G2	Adaptations	CLPS BW
Feelings Thema	E5 F5	Compétences psychosociales	Act in Games
Félix, Zoé, Boris et les Vôtres	E3	Soutien à la parentalité	FILE asbl
HAMAC : un lieu de liens par le jeu de société	F7-G7a	Soutien à la parentalité	Centre de planning familial et de consultation d'Uccle
ImmenCité : Réalités de la vie sans chez-soi	C4	Vie sans chez soi	Cultures&Santé asbl
Jeu et relations sociales, par Ludeo	B8	Relations sociales	Ludeo
Jeu, lien et soin en soutien à la parentalité !	B7-C7a	Soutien à la parentalité	Toile de jeux (Maison Médicale des Marolles et L'Entr'aide des Marolles)



Jeumaide	H4	Relations sociales	Jeumaide
Jeux adaptés au Handicap mental	B5	Handicap mental	Jeux adaptés au handicap mental (groupe Facebook)
Jeux cadres de Thiagi	F8	Processus de groupe	Declik Formation
Jouer pour se connaître !	B4 F3	Compétences psychosociales	BAOBAB asbl
L'estime de soi se joue	C5	Compétences psychosociales	Equipe Prévention et Promotion de la Santé mentale du CPAS Charleroi
La sécu, c'est quoi ?	G7b-H7	Sécurité sociale	Latitude Jeunes
L'Influenceur	C2	Compétences psychosociales	Maison de Jeunes de Chimay Asbl
Lord of Condom	G3	IST, Sida	Plateforme Prévention Sida
LOVE STORY	A8	EVRAS	AMO TCC Accueil
Love, Sex & fun	E4	EVRAS	FCPPF
Ludovortex, Vingt mille jeux sous les mers	A1 B1 C1 D1 E1 F1 G1 H1	Aide à la création, adaptation	LUDO asbl / Ecrire & Jouer
Mic Mac	C7b-D7	Prévention des violences	Latitude Jeunes
Ouvrez les jeux, Fermez les yeux	A3	Handicap visuel	EQLA ludothèque
Pictos Consos	A2	Consommation	Univers Santé
Quand le jeu, sous toutes ses formes, soutient le travail social	E2 H2	Relations sociales	Ludo Social
Remue-méninges	F4	Santé mentale	Le Quotidien (Hôpital de Jour)
Toxicity : les usagers de drogue entrent en jeu	A5	Assuétudes	Drugs'Care (service du CAL Luxembourg)
Tu as les cartes en main !	A7	Milieus festifs, réduction des risques	Modus Vivendi - Réseau Safe Ta Night
Zomdict	B2	Assuétudes	Citadelle asbl /Périscopie





Retrouvez le programme détaillé
et inscrivez-vous en ligne sur www.pipsa.be

Inscription pour le 15 mars 2023, confirmée par votre versement au compte BE61 3632 0760 6817 de l'UNMS avec votre nom + prénom + communication « PIPSa – La Santé en jeu(x) ».

Pas de paiement en liquide sur place !

Renseignements : info@pipsa.be

