

# Catalogue d'interventions à destination des établissements scolaires

Saison 2023-24



## Contact

Mjc de Feurs

10 allée du chateau 42110 Feurs

04.77.26.21.14

contact@mjcfeurs.fr

www.mjcfeurs.com

## Les interventions

- Les bons usages du numérique
- Savoir, comprendre, agir pour dire NON à la haine
- Des-Infox
- K'est ce t'en sexe ?
- Moi et les autres
- Association et engagement
- Préparation au voyage scolaire
- Escape Game Alimentation
- STOP au harcèlement
- Cohésion de classe

## Les plus

- Animation du club jeux de société
- Création d'intervention ou de projet
- Intervention à la carte
- Journée d'intégration



# LES BONS USAGES D'INTERNET



DURÉE : 2H

6EME, 5EME

## DÉROULÉ :

Intervention découpée en deux parties :

- Découverte du fonctionnement d'internet : qu'est ce qu'internet ? Comment fonctionne t-il ? Qu'est ce qu'un moteur de recherche ? Comment gagnent-ils leurs vies ? Qu'est ce qu'un média social et un réseau social ? Comment protéger son identité numérique ?
- Étude de cas pratiques d'adolescents.es rencontrant des difficultés sur internet ou les réseaux sociaux. Comment résoudre (par petits groupes) leurs problèmes en trouvant une solution immédiate et une solution durable.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre le fonctionnement d'internet
- Analyser les enjeux et les biais d'internet.
- Comprendre ce qu'est l'identité numérique et savoir comment la protéger.
- Prendre conscience des bulles de filtre et trouver des outils pour développer son esprit critique.
- Être conscient des acteurs locaux (promeneur du net ou EPN) pouvant répondre aux problèmes rencontrés sur internet.

## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- Une salle
- un vidéo projecteur + Son
- un accès internet

## LIEU:

Dans l'établissement scolaire

## TARIFS :

80€ par classe

# SAVOIR, COMPRENDRE AGIR POUR DIRE NON À LA HAINE



DURÉE : 3H

À PARTIR DE LA 5ÈME

## DÉROULÉ :

Intervention divisée en 4 ateliers :

- Apprends à débattre. Création et formulation d'arguments en petits groupes, puis mise en commun grâce à un exercice d'éloquence.
- "Fake news" vidéo explicative et ludique
- Jeu "Feelings" : Jeu de société qui aborde nos émotions face à des situations de discriminations/de préjugés.
- Exposition interactive : Frise historique, Selfies solidaires, poster débat "pour ou contre", le dessous des images, stéréotypes musicaux, "Puzzle cube" sur les fondements de notre société (laïcité, République, citoyenneté...).

## LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Savoir maîtriser les informations
- Savoir définir la justesse d'une image que l'on nous donne à voir.
- Savoir décrypter les codes de la manipulation. L'objectif de cette exposition est de créer des interrogations, chercher des explications en travaillant l'objectivité.
- Apprendre à se forger sa propre opinion avec objectivité, avec sa conscience et son libre arbitre.
- Comprendre le monde qui nous entoure pour devenir un.e citoyen.ne éclairé.e et capable d'agir sur son environnement.
- Apprendre à vivre ensemble sans craindre la différence.

## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- 3 salles
- Un vidéo projecteur + son
- 7 tables
- Un accès internet

## LIEU :

- A la MJC
- Dans l'établissement scolaire

## TARIFS:

120€ par classe

170€ pour le montage  
et le démontage de  
l'exposition

# DES-INFOX



**DURÉE : 2 OU 3H**

**À PARTIR DE LA 4ÈME**

## **DÉROULÉ :**

Des-Infox est une exposition interactive à destination des adolescent.e.s. Elle est composée de 5 modules aux supports d'animations variés (jeu de plateau, projection vidéo, immersion sensorielle, panneaux explicatifs) :

1. Approche psycho sociologique (affects et savoirs)
2. Histoire des infox (historique)
3. Évaluation des preuves ( scientifique)
4. Langages et discours (linguistique)
5. Fact checking (Journalistique)

Ces modules sont accompagnés d'éléments graphiques complémentaires en 3D pour créer un environnement scénographie spécifique.

## **LES OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :**

- Développer une pratique citoyenne des médias : une lecture critique et distanciée de leurs contenus et une initiation aux langages, aux formes médiatiques, pour pouvoir s'informer suffisamment, s'exprimer librement et produire soi-même de l'information.
- Mettre en œuvre les compétences de recherches, de sélection et d'interprétation de l'information ainsi que les méthodes d'évaluation des sources et des contenus.
- Engager dans une réflexion sur la compréhension des médias, des réseaux et des phénomènes informationnels à géométrie variable, dans toutes leurs dimensions : économique, sociale, technique, éthique.
- Permettre aux jeunes de comprendre le rôle des médias dans le processus démocratique.

## **LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE :**

- Une salle
- un vidéo projecteur
- Minimum de 4 tables

## **LIEU :**

Dans l'établissement scolaire ou à la MJC

## **TARIFS:**

80€ ou 120€ par classe

170€ pour le montage et le démontage de l'exposition

# KEST'EN SEXE ?



DURÉE : 2 OU 3H

À PARTIR DE LA 6ÈME

## DÉROULÉ :

Cette intervention aborde la sexualité humaine dans sa globalité (biologique, affective, psychologique, juridique, sociale, culturelle et éthique). Elle est constituée d'une malle pédagogique imaginée sous la forme d'un jeu de plateau afin d'aborder le sujet de manière ludique pédagogique et surtout décontractée; de supports vidéos, ainsi que d'échanges.

## LES OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :

- Comprendre comment l'image de soi se construit à travers la relation aux autres.
- Analyser les enjeux, les contraintes, les limites, les interdits et comprendre l'importance du respect mutuel; se situer dans la différence des sexes et des générations.
- Apprendre à identifier et à intégrer les différentes dimensions de la sexualité humaine : biologique, affective, psychologique, juridique, sociale, culturelle et éthique.
- Apprendre à connaître et utiliser les ressources d'informations, d'aide et de soutien dans et à l'extérieur de l'établissement scolaire.
- Favoriser des attitudes de responsabilité individuelle et collective notamment des comportements de prévention et de protection de soi et de l'autre.
- Développer l'esprit critique notamment par l'analyse des modèles et des rôles sociaux véhiculés par les médias, en matière de sexualité.

## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- Une salle
- un vidéo projecteur + son
- Minimum de 4 tables

## LIEU :

A la MJC ou dans l'établissement scolaire

## TARIFS:

80€ ou 120€ par classe

# MOI ET LES AUTRES

## APPRENDRE, JOUER POUR FAIRE ET VIVRE ENSEMBLE



**DURÉE : 2 OU 3H**

**À PARTIR DE LA 6ÈME**

### **DÉROULÉ :**

La malle pédagogique M.E.L.A. est née d'une envie partagée au sein de notre réseau : créer d'une part les conditions d'une vie sociale animée par la tolérance, et d'autre part celles de l'apprentissage de la liberté d'expression par le jeu.

Nous proposons 3 ateliers indépendants :

- **Solidarité** : vivre une expérience de solidarité, de coopération, de collectif en prenant le rôle d'une famille dans une ville française fictive.
- **Préjugés** : Le "Cultionnary" permet d'aborder les concepts de préjugés, stéréotypes et discriminations grâce au dessin et à la rapidité.
- **Les points de vues** : Cet atelier explique que l'on ne voit pas les choses de la même manière en fonction de nos points de vue et invite les jeunes au dialogue.

### **LES OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :**

- Introduire l'importance de la solidarité. En plus, d'aider son voisin nous décrirons notre système d'impôt et de sécurité sociale
- Prendre conscience des mécanismes qui mènent à la discrimination et les conséquences que cela peut engendrer.
- Aiguiser l'esprit critique en permettant aux jeunes de comprendre qu'il peut y avoir des intermédiaires et/ou des interprétations entre un fait et ceux qui la reçoivent.

### **LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE :**

- Deux salles côte à côte

### **LIEU :**

A la MJC

ou

Au sein de l'établissement

### **TARIFS:**

80€ ou 120€ par classe

# ASSOCIATIONS ET ENGAGEMENT



DURÉE : 1H

À PARTIR DE LA SECONDE

## DÉROULÉ :

Intervention en deux temps :

1. Remplissage par petits groupes d'une carte d'identité associative (thématiques, activités, fonctionnement, adhésion, qui décide? comment?). D'après leurs propres connaissances et vécus. Un complément sera fait en grand groupe.
2. Echanges, discussions et débats sur les raisons pour lesquelles une personne peut s'investir dans une association.

## LES OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :

- Connaître les fonctionnements principaux d'une association.
- Sensibiliser à la possibilité de se lancer dans des pratiques collectives de type associatif (Junior Association, Associations, club des jeunes, associations sportives, MJC, etc.).
- Favoriser l'accès à ces pratiques chez les jeunes.
- Parler et débattre des notions d'engagement et de citoyenneté.

## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- Une salle

## LIEU :

Au sein de l'établissement  
OU à la MJC

## TARIFS:

40€ par classe



# PRÉPARATION AU VOYAGE ET ACCUEIL DE CORRESPONDANT.E.S



DURÉE : 2H OU 3H

À PARTIR DE LA 4ÈME

## DÉROULÉ :

Proposition de deux thématiques différentes

### 1. Thématique culturelle :

- Pour parler des préjugés et des stéréotypes nous animons "L'euro rail" ou le "Cultionnary"
- Pour parler de perception et d'interprétation culturelle nous animons le jeu de "La lettre : deux visions d'une même réalité"

### 2. Thématique langage

- Les ambassadeurs.drices : cette animation dédramatise les difficultés linguistiques et donne des pistes de solutions pour affronter des situations de la vie quotidienne.

## LES OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :

- Expérimenter la rencontre entre diverses cultures
- Prendre conscience de la notion de culture
- se confronter à la difficulté de la communication interculturelle

## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- Une salle

## LIEU :

Au sein de l'établissement  
OU à la MJC

## TARIFS:

80€ ou 120€ par classe

# ESCAPE GAME ALIMENTATION



DURÉE : 2H

À PARTIR DE LA 6ÈME

## DÉROULÉ :

L'intervention est découpé en 3 parties:

1. Mise en situation afin d'analyser nos propres pratiques liées à l'alimentation.
2. Basé sur le fonctionnement d'un Escape Game, les jeunes incarnent des experts et des membres de délégation spécialisée en alimentation afin de trouver des solutions contre la pollution, la pauvreté, la malnutrition, l'épuisement des ressources, le changement climatique, la toute puissance des multinationales et l'agro-industrie. A travers des témoignages du monde entier les jeunes essayeront de mettre en place une révolution alimentaire.
3. Les 3C : Cesser, Conserver, Créer. Retour à l'échelle individuelle, analyse de sa propre consommation et recherche de solutions.

## LES OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :

- Comprendre les enjeux liés aux modes de production agricole et de consommation.
- Repérer l'impact des choix de consommation individuels sur le système alimentaire global et sur l'accès à l'alimentation pour tout.e.s.
- Décrypter l'agriculture à travers le monde.
- Comprendre l'intérêt de la lutte contre le gaspillage.
- Découvrir des structures alternatives et/ou présentes sur le territoire.

## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- Une salle
- 4 tables

## LIEU :

Dans l'établissement scolaire ou à la MJC

## TARIFS:

80€ par classe

170€ pour le montage et le démontage de l'escape game

# STOP AU HARCELEMENT



DURÉE : 1H

À PARTIR DE LA 6ÈME

## DÉROULÉ :

Intervention en trois temps :

1. Visionnage d'un court métrage (source : site du ministère de l'éducation nationale) dans sa globalité suivi d'un temps d'échange sur leurs ressentis.
2. Visionnage séquence par séquence du court métrage afin de décrypter le rôle et les interactions de chaque personnage.
3. Recherche de solutions pour se protéger et dénoncer.

## LES OBJECTIFS PEDAGOGIQUE :

- Comprendre les rôles de chacun : harceleur, victime, et témoins/complices.
- Sensibiliser sur les personnes ressources à contacter
- Prendre conscience de l'impact de nos actes et de nos comportements.
- Déconstruire les rapports de domination social .
- Connaitre les bons gestes pour se protéger.

## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- Une salle
- un vidéo projecteur+ son

## LIEU :

Au sein de l'établissement

## TARIFS:

40€ par classe

# COHÉSION DE CLASSE



**DURÉE : 2H**

**À PARTIR DE LA 6ÈME**

## **DÉROULÉ :**

Intervention découpée en plusieurs temps :

1. Jeux de présentation autour des prénoms et speed dating des collégiens sur le thème de l'estime de soi.
2. Jeux de coopération : Deux jeux seront animés un abordant le thème de l'exclusion et l'autre le thème de la communication.
3. Débriefing

## **LES OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :**

- Vivre une expérience d'exclusion et d'inclusion sociale et acquérir des outils pour repérer et désamorcer ces notions.
- Cultiver une attitude d'attention à l'autre et de générosité.
- Savoir favoriser l'implication de chacun.
- Accorder de l'importance à l'autre, quelle que soit sa différence, savoir écouter et reformuler afin d'améliorer la compréhension mutuelle.

## **LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE :**

- Une salle
- Un espace dans la cour

## **LIEU :**

Au sein de l'établissement

## **TARIFS:**

80€ par classe

# ANIMATION CLUB JEUX DE SOCIÉTÉ



LIEU : DANS LE TIERS LIEU DU COLLÈGE LE PALAIS

## INSCRIPTIONS:

Tout le monde, sans inscription, la première semaine avec une jauge limité à 10 jeunes.

Puis inscription par période entre chaque vacances

Date de démarrage : le 16 décembre

## LES OBJECTIFS :

- Découvrir de nouveaux jeux de société.
- Proposer un cadre d'activités sécurisant à des jeunes plutôt "solitaires ou seuls.es" .
- Permettre la discussion et l'échange autour du support qu'est le jeu.
- Comprendre divers mécanismes de jeu.

## SUPPORT :

- Jeux de société de la MJC
- Jeux de société de la ludothèque
- Jeux créés par nos soins et nos collègues des MJC
- Mallettes pédagogiques
- Possibilités pour les jeunes de venir avec leurs jeux

## LES HORAIRES :

Un créneau de 2 fois une heure les **vendredis** midis de 12h à 13h puis de 13h à 14h.

\*Sauf si indisponibilité de l'animatrice (formations, maladie, congés...)

TARIF : GRATUIT

# JOURNÉE D'INTEGRATION



**DURÉE : 2H**

**POUR L'ÉQUIPE PEDAGOGIQUE**

## **DÉROULÉ :**

Intervention à destination de l'équipe pédagogique encadrant les journées "d'intégration".

- Présentation générale de l'animation
- Présentation des rôles de chacun et répartition
- Prise en main "vivante" des animations proposées.
- Débriefing et réajustements

## **LES OBJECTIFS :**

- Proposer une animation clé en main à l'équipe éducative.
- Permettre à l'équipe d'acquérir des outils de cohésion de groupe.
- Permettre à l'équipe de s'approprier l'animation .
- Faire gagner du temps à l'équipe éducative en lui donnant des outils et du matériel prêt à l'emploi.

## **LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE :**

- Une salle
- Un espace dans la cour

## **LIEU :**

Au sein de l'établissement  
ou à la MJC

## **TARIFS:**

- 80€ l'intervention de présentation
- 240€ pour la création
- 80€ pour l'amélioration (les années suivantes)

# CO-CREATION D'INTERVENTION



DURÉE : À DETERMINER

AVEC / POUR  
L'ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

## THEMATIQUE DE CO-CREATION

- Journée de la laïcité
- Journée de l'égalité homme - femme
- Heure de la démocratie
- Atelier philosophie
- Journée de lutte pour les droits des femmes
- etc...

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE :  
à définir

LIEU :  
Au sein de l'établissement

TARIFS:  
20€ de l'heure pour la  
co-création d'une  
intervention avec une  
animatrice

# PARTENAIRES



RETROUVEZ TOUTES NOS  
INTERVENTIONS SUR LE DISPOSITIF  
ADAGE

