



2026
2027

Catalogue des animations



bij-orne.com

Bienvenue dans l'édition 2026/2027 du catalogue des animations pédagogiques du Bureau Information Jeunesse de l'Orne.

Année après année, ce catalogue se veut le reflet d'une conviction simple : **l'information se transmet d'autant mieux qu'elle se partage dans la bonne humeur et l'échange.** Vous y retrouverez l'ensemble des interventions que nous proposons **à destination des jeunes, mais aussi des parents et des professionnels.**

Depuis plus de 15 ans, notre structure a développé un véritable savoir-faire dans la création, le développement et l'animation d'outils pédagogiques sur des champs variés : santé, éducation aux médias, nouvelles technologies... Chacune de nos interventions est portée par un même leitmotiv : **apporter une dimension ludique pour faciliter les échanges** entre les participants et la transmission de l'information.

Ce catalogue est ainsi le reflet d'une philosophie et de valeurs partagées par toute l'équipe, qu'il s'agisse de la manière d'aborder la prévention et la réduction des risques ou la façon d'appréhender les nouvelles technologies.

Chaque nouvelle édition est aussi l'occasion de vous **présenter nos nouveautés :**

- **« Bête à clic »**, une toute nouvelle animation événementielle permettant d'aborder la question des jeux de hasard, d'argent et des paris sportifs avec tous les publics
- La possibilité de **louer certains de nos outils événementiels** pour les animer vous-même lors de vos manifestations.

Le BIJ de l'Orne est, depuis la rentrée 2024, **partenaire Pass Culture Pro**. Concrètement, les établissements scolaires peuvent bénéficier d'offres collectives autour de **l'éducation aux médias** et à l'information ou de la culture numérique

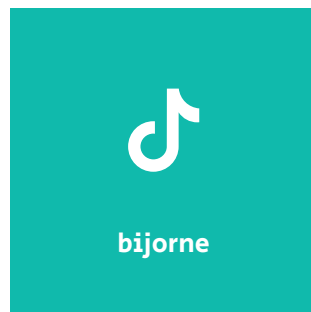
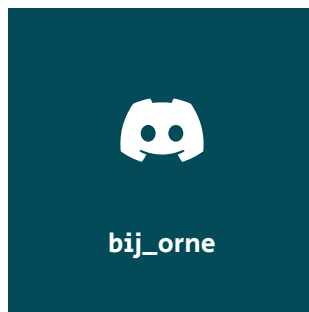
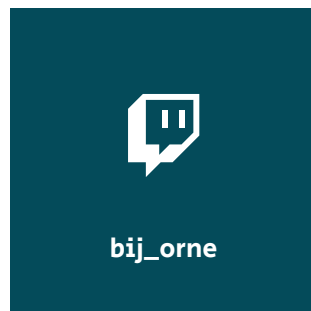
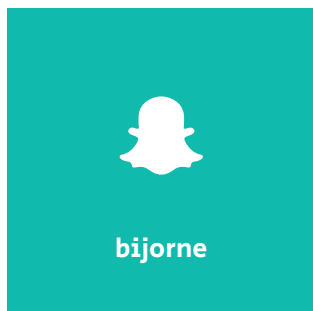
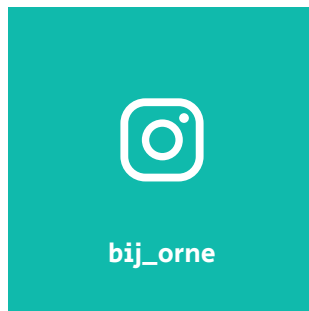
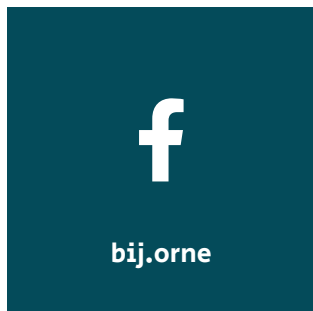
via ce dispositif. Nos offres éligibles sont consultables sur la **plateforme Adage**.

Si les jeunes restent notre cœur d'activité, nous partageons également notre expérience auprès de professionnels et de parents, à l'occasion de conférences, soirées débats ou ateliers spécifiques sur la culture numérique, l'éducation aux médias ou la création d'outils pédagogiques.

Vous êtes un établissement scolaire, une collectivité, une association ? Vous portez un projet, avez besoin d'une animation spécifique ou souhaitez construire un outil pédagogique sur mesure ? Le BIJ se veut un véritable partenaire et peut vous accompagner dans la construction de votre projet.

L'équipe du BIJ Orne





Sommaire

2026	6	L'équipe
2027	9	@h...Social !
	11	e-xperTIC
	13	Le Vrai du Faux
	14	Da(y)ta
	15	Le Code Numérique
	16	Profilages
	17	Conférences
	18	Et si...?
	19	Quizz'in
	20	Échappe aux Clichés – Le silence de Lucy
	21	Échappe aux Clichés – Félix : Double face
	22	Hein Dépendant ?
	24	Débats en Ébats
	26	Le BestIAire des métiers
	28	Bête à Clic
	29	Outils de prévention événementiels
	30	Le Minilab
	32	Réserver une animation
	34	Ils nous ont fait confiance





L'équipe du BIJ

Romain DUBREUIL – Directeur

romain.dubreuil@bij-orne.com

Il coordonne l'équipe et veille au bon déroulé des animations. Fan de dématérialisation, il reste pourtant l'homme des papiers : conventions et projets pédagogiques n'ont plus de secrets pour lui. On le croise souvent papier et crayon en main, à griffonner et raturer en quête du mot juste. Nomophobe non-assumé, il sait néanmoins lâcher son téléphone pour animer des ateliers.

Signes particuliers : Passionné par les médias et l'actualité. Un fondu de réseaux sociaux... sans compte personnel (ou presque).



Elodie FERTÉ – Animatrice Info Jeunesse

elodie.ferte@bij-orne.com

En charge de l'événementiel, de l'accès aux droits et des ateliers numériques, elle connaît le BIJ sur le bout des doigts et elle était là dès la création d'@h...Social. Après quelques années à développer les compétences numériques du côté de Mortagne-au-Perche, elle est de retour, prête à écumer à nouveau écoles et structures jeunesse du département.

Signes particuliers : Un peu considérée comme la "MacGyver" de l'équipe, avec un post-it + un bout de ruban adhésif, elle est capable de vous réparer une chaise.



Emma PETRON – Animatrice Info Jeunesse

emma.petron@bij-orne.com

En charge du graphisme et des sites web, elle est souvent derrière les visuels des outils de communication du BIJ ainsi que le design des derniers outils pédagogiques en date. Elle se tient au courant des tendances et outils graphiques pour ne pas se faire distancer. Référencement, rédaction, mise en page, mais aussi CV et lettres de motivation n'ont aucun secret pour elle !

Signes particuliers : Fait le max pour ne pas être remplacée par l'IA...

Amandine HÉROULT – Animatrice Info Jeunesse

amandine.heroult@bij-orne.com

En charge de la communication et des réseaux sociaux, c'est elle qui se cache derrière les comptes du BIJ, toujours à l'affût de l'actu info jeunes. Elle porte aussi la casquette de Promeneuse du Net. Fan du digital, elle aime tout autant être sur le terrain pour animer les outils du BIJ auprès des jeunes. Et si vous lui parlez de volontariat à l'étranger, préparez-vous à y passer des heures !

Signes particuliers : Tente de suivre les dernières trends TikTok...



François POTIER – Médiateur numérique

francois.potier@bij-orne.com

Médiateur numérique au sein de l'Espace Public Numérique, il anime des ateliers pour le plus grand nombre sur le département. Il aide les débutants et a un œil bienveillant auprès des apprentis bricoleurs numériques. Dans l'équipe, il est aussi celui qui promeut l'utilisation des licences libres dans les logiciels et dans toutes ses productions.

Signes particuliers : Expert en tableurs, en tableaux croisés dynamiques et en formules complexes. Patience et pédagogie sont ses crédos.

@h...Social



@h...Social offre une plongée et une immersion sans concession dans l'univers des réseaux sociaux à la découverte de leurs usages et pièges.

Les participants gèrent leur compte, publient des contenus, des photos, des vidéos... avec un objectif : être le premier à atteindre le million d'abonnés. Mais attention, le chemin qui mène à la popularité est semé d'embûches et d'événements. Pour gagner à @h...Social, il faut gagner des abonnés tout en maintenant un certain niveau de prudence. Tout est donc question de dosage.

Dans @h...Social, tout est propice à l'apprentissage et au débat. Les cartes publications sont autant d'invitations à l'échange entre les participants sur les pratiques et usages des réseaux sociaux. Les questions posées par l'animateur sur la culture numérique, le droit, les comportements... permettent d'enrichir ses connaissances tout en collectant de précieux points de prudence. Une animation pour favoriser un usage raisonné des réseaux sociaux !

🕒 1h30

👤 à partir de 12 ans

👥 30 pers. max.

65€ / groupe* + frais de déplacement

*Hors département (61), devis sur demande

Objectifs :

- Sensibiliser aux problématiques liées à l'usage des réseaux sociaux
- Offrir des clés de compréhension sur le fonctionnement des réseaux sociaux

Jeu disponible à la vente

ahsocial.com

e-xperTIC



Smartphone, e-mail, jeux vidéo, réseaux sociaux, e-xperTIC vous propose une plongée au cœur des Technologies de l'Information et de la Communication. Joué par équipe, e-xperTIC reprend les codes de fonctionnement d'Internet.

Quelle est la date de mise en ligne du premier site internet ? Quand publier ses photos de vacances sur les réseaux sociaux ? Mimer un pirate informatique ? Combien de moyens de paiement en ligne pouvez-vous citer ?... e-xperTIC teste de manière ludique les connaissances sur la culture numérique.

Par un jeu de questions-réponses, chaque équipe devient un serveur thématique (site Internet, e-mail/tchat, réseaux sociaux, téléphonie, jeux vidéo), qui tour à tour va interroger les autres équipes/serveurs thématiques afin de collecter un maximum de cartes.

Dans sa nouvelle version, 450 questions de différents types sont proposées aux participants : QCM, image, son, pari, dessin. L'animation e-xperTIC propose ainsi aux participants une certaine prise de recul sur toutes ces technologies qui bercent leur quotidien.

- 🕒 1h30
- 👤 à partir de 12 ans
- 👥 30 pers. max.

65€ / groupe* + frais de déplacement

*Hors département (61), devis sur demande

Objectifs :

- Favoriser un usage raisonné des Technologies de l'Information et de la Communication
- Donner des clés de culture générale sur le numérique



Jeux disponibles à la vente

e-xpertic.fr

Le Vrai du Faux

Apprendre à décrypter l'information sous toutes ses formes.

Le Vrai du Faux est en réalité un magazine d'actualités papier et/ou interactif (textes, images, vidéos, liens hypertexte) d'une vingtaine de pages où la vérité côtoie constamment le mensonge, la manipulation, le détournement... Articles, publicités, vidéos, tweets, images... on ne peut être sûr de rien dans *Le Vrai du Faux*.

Au cours de différentes étapes d'animations, le lecteur est invité à démêler "le Vrai du Faux". Une phase de corrections adaptée selon les publics permet de manière interactive et ludique de s'interroger sur sa manière de consommer l'information, d'aborder certaines techniques de manipulation de l'image, des chiffres, ou de la vidéo, ou encore d'évoquer certains mécanismes de la théorie du complot.

Le Vrai du Faux en version augmentée

Pour un événement ou une conférence, *Le Vrai du Faux* passe en mode augmenté. Testez vos connaissances, donnez votre avis, créez du contenu... avec votre smartphone, soyez acteur de l'animation pour mieux comprendre les mécanismes de l'information et de la désinformation.

Nouveau – Le Vrai du Faux, l'application : Et si nous faisons attention à notre attention ?

Animation complémentaire ou à part entière, l'application invite les participants à une immersion dans l'univers de la captation de l'attention, du fonctionnement algorithmique, des contenus sponsorisés et publicitaires. Si vous avez toujours rêvé de savoir pourquoi vous cliquez à tel endroit plutôt qu'un autre, il est possible que vous ayez la réponse à l'issue de l'animation.



2h00



à partir de 13 ans



30 pers. max.

65€ / groupe* + frais de déplacement

**Hors département (61), devis sur demande*

Objectifs :

- Développer l'esprit et le sens critique des jeunes par rapport aux médias et à la multitude d'informations
- Permettre aux jeunes de s'interroger sur leur mode de consommation de l'actualité

Da(y)ta

Une journée pour jouer avec les données

Avec *Da(y)ta*, nous vous invitons à plonger dans une journée remplie de données, du lever au coucher.

La mallette intègre 10 ateliers différents qui s'intègrent à des moments précis de la journée d'un jeune. L'idée est d'ancrer dans le réel des éléments qui sont parfois « irréels » ou du moins invisibles. À travers cette idée, *Da(y)ta* rend visible la présence des données dans notre vie quotidienne.

Les ateliers invitent les participants à s'interroger sur les données que nous consommons et produisons de manière volontaire ou non. Ils ont vocation à favoriser le débat et la compréhension de mécanisme comme les algorithmes de suggestion, les modèles économiques du numérique, de la datavisualisation... « *Toujours autant de pluie chez vous* », « *Mon smartphone me connaît mieux que ma mère* », « *Marche toujours, tu m'intéresses* »... sont quelques exemples d'activités visant à vulgariser ces différents concepts.



 **1h à 2h selon activités choisies**

 **à partir de 14 ans**

 **25 pers. max.**

65€ / groupe* + frais de déplacement

*Hors département (61), devis sur demande

Objectifs :

- Apprendre comment lire, produire, analyser et interpréter les données
- Développer un regard critique sur l'utilisation des données
- Comprendre le rôle de la data/des données personnelles dans l'économie numérique
- Saisir le fonctionnement des algorithmes et des moteurs de recherche

Le Code Numérique

Et s'il fallait un permis pour utiliser son smartphone, envoyer un mail ou bien surfer sur les réseaux sociaux, l'auriez-vous ?

Le Code Numérique permet de tester ses connaissances de manière ludique sur les Technologies de l'Information et de la Communication.

Il est composé de 40 questions à choix multiples réparties en 5 catégories : site internet, e-mail / tchat, réseaux sociaux, smartphones et jeux vidéo. Ces catégories permettent d'aborder la culture numérique, les notions de sécurité et les bons usages sur les différents supports numériques. L'épreuve terminée, une phase de correction commentée par un animateur du BIJ est réalisée. Elle permet d'effectuer des rappels sur certains sujets importants, d'échanger sur les pratiques de chacun et de susciter le débat. Utilisé en séance pédagogique ou en événementiel, le *Code Numérique* permet de créer de nombreux échanges entre les participants (jeunes, parents, professionnels...).

Possibilité de l'animer en format conférence.

 **1h00**

 **à partir de 12 ans**

 **illimité**

65€ / groupe* + frais de déplacement

*Hors départements (61), devis sur demande

Objectifs :

- Évaluer les « e-connaissances » des participants
- Favoriser un usage raisonné des Technologies de l'Information et de la Communication



Profilage

Et si vous portiez un autre regard sur vos posts ?

Et si on pouvait me profiler à travers ma présence en ligne ? Quelle image de moi transparaît sur internet ? Comment suis-je perçu sur les réseaux sociaux par mes amis, ma famille, mais également mes professeurs ou mon futur employeur ?

Les questions d'e-réputation et d'identité numérique sont plus que jamais d'actualité. Et si vous regardiez vos publications avec les yeux d'un autre ? Dans *Profilage*, les participants sont invités à incarner des personnages aux âges et statuts différents qui consultent des contenus en ligne similaires. Une cheffe d'entreprise percevra-t-elle une photo ou une vidéo de la même manière qu'un adolescent ou qu'un principal ?

Une inversion des rôles pour mieux saisir toute la subjectivité de l'e-réputation !

Possibilité de poursuivre avec un diagnostic e-réputation personnalisé.



1h00



à partir de 12 ans



30 pers. max.

65€ / groupe* + frais de déplacement

**Hors département (61), devis sur demande*

Objectifs :

- Favoriser un usage raisonné des Technologies de l'Information et de la Communication
- Donner des clés de culture générale sur le numérique



Conférences nouvelles technologies et écrans

Des conférences et ateliers pour mieux saisir les usages numériques des jeunes.

Le BIJ de l'Orne intervient à la demande d'établissements scolaires, d'associations de parents d'élèves, de professionnels de la jeunesse, de collectivités... sur la thématique des réseaux sociaux et des Technologies de l'Information et de la Communication.

Comprendre le fonctionnement de *TikTok*, *Instagram*, *Snapchat*... connaître le vocabulaire et mieux comprendre l'utilisation des réseaux sociaux par les jeunes, apprendre à gérer son e-réputation, découvrir les nouvelles tendances... sont quelques-unes des thématiques sur lesquelles le BIJ peut apporter son expérience et son savoir-faire. Le BIJ adapte son intervention et ses contenus à vos besoins.



selon projet



adultes/pros



illimité

Sur devis + frais de déplacement*

**Hors département (61), sur demande*



Et si...?

Refaire le monde pour le meilleur ou le pire

Et si... il n'y avait plus de valeurs de la République ? Et si certains acquis de notre quotidien, tellement présents qu'ils en deviennent anecdotiques, disparaissaient du jour au lendemain ? Et si vous pouviez refaire le monde, le feriez-vous pour le meilleur ou le pire ?

Le jeu de rôles *Et si...?* à travers ses 3 mécaniques de jeu invite à l'échange sur les valeurs de la République et la laïcité (selon les scénarios).

Les participants sont immergés selon les scénarios au cœur de différentes institutions : conseil municipal, Assemblée Nationale et tribunal. De là, le maître du jeu lance ses scénarios plus ou moins réalistes et dystopiques. Les joueurs sont ainsi invités à échanger, argumenter et débattre sur différents sujets avant de prendre des décisions de manière démocratique... ou pas.

Trois scénarios sont disponibles pour le moment. Le choix du scénario s'effectue en amont de l'animation.



1h30



à partir de 14 ans



25 pers. max.

65€ / groupe* + frais de déplacement

*Hors département (61), devis sur demande

Objectifs :

- Se familiariser avec le débat et l'argumentation
- Appréhender les valeurs de la République et la laïcité de façon très concrète et susciter le débat
- S'initier au fonctionnement de certaines institutions françaises



Quiz'Inn

L'Auberge des savoirs alimentaires

Endossez votre plus beau tablier, et installez à vous à la table de Quiz'Inn, l'auberge des savoirs alimentaires.

Cette animation pleine de saveurs permet aux participants de tester leurs connaissances autour de l'alimentation.

Dans *Quiz'Inn*, le plateau de jeu représente une table d'auberge dressée, autour de laquelle le groupe s'installe pour échanger sur l'alimentation. À l'image de l'aubergiste qui accueille ses hôtes et élabore le menu en fonction des attentes, l'animateur invite les participants à échanger autour d'un parcours de questions / réponses répartis dans 6 thématiques : sécurité alimentaire, aspects culturels, sciences et savoirs, équilibre nutritionnel, habitudes et comportements, goûts et saveurs.



1h30



à partir de 14 ans



15 pers. max.

65€ / groupe* + frais de déplacement

*Hors département (61), devis sur demande

Objectifs :

- Favoriser l'échange autour des questions d'alimentation
- Sensibiliser aux questions de société qui se posent autour de l'alimentation (culture, nutrition...)



Échappe aux Clichés

Le silence de Lucy

L'escape-game pour évoquer les discriminations...

Avocats commis d'office, vous êtes convoqués à l'hôtel de police d'Alençon pour assurer la défense d'une cliente gardée à vue. Problème, elle fait jouer son droit au silence et reste muette. Vous devrez comprendre avec pour seul point de départ un procès verbal d'arrestation. Chaque seconde compte car vous n'aurez que 60 minutes avant la fin de sa garde à vue et son transfert en maison d'arrêt.

Avec *Échappe aux Clichés*, le BIJ de l'Orne a souhaité innover en proposant un escape game pédagogique autour des discriminations. Ce jeu d'évasion grandeur nature permet une immersion maximale dans l'histoire et reste ludique même s'il est avant tout un outil pédagogique. Car, même si sortir de l'escape-game en un temps record est le challenge de ce jeu, la compréhension de l'intrigue, avec ses tenants et aboutissants, reste l'objectif principal...



2h00



à partir de 14 ans



12* pers. max.

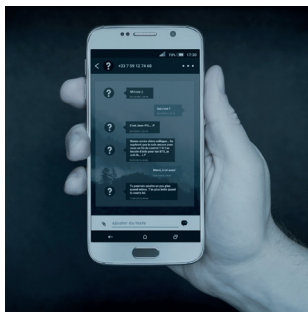
65€ / groupe* + frais de déplacement

**Hors département (61), devis sur demande*

Objectifs :

- Permettre une meilleure compréhension des notions de cliché et de discrimination
- Aborder les questions d'identité et d'orientation sexuelle

**possibilité de 2 animations en simultané*



Félix : double face

Confrontez-vous au harcèlement en tentant de retrouver Félix.

Pénétrez dans la chambre de Félix, un collégien semblable à tous les autres. Nouvellement arrivé dans son collège, tout se passe à merveille pour ce passionné de basket. Pourtant, derrière l'image du sportif accompli et du collégien sans problème, Félix cache une face plus sombre. Du jour au lendemain, il disparaît sans prévenir... Où est-il ? Derrière le côté pile, il y a toujours un côté face.

En partant sur les traces de Félix et en recomposant le puzzle de sa vie, les participants se confrontent petit à petit au harcèlement. Le temps d'échange prévu après l'escape game permet d'aborder les questions autour du harcèlement, les formes qu'il peut prendre, et surtout comment réagir face à une situation de harcèlement.



2h00



à partir de 14 ans



12* pers. max.

65€ / groupe* + frais de déplacement

**Hors département (61), devis sur demande*

Objectifs :

- Permettre une meilleure compréhension des processus de harcèlement
- S'interroger sur les moyens de lutter contre le harcèlement

**possibilité de 2 animations en simultané*



Hein Dépendant ?

Drogues, alcool, tabac, jeux vidéo, paris sportifs... Saurez-vous rester « indépendant » face à ces consommations dites « à risque » ?

Hein Dépendant ? propose une immersion inédite dans la « jungle des consommations ». Le temps d'une partie, les participants seront confrontés à des situations de la vie quotidienne où la consommation de produits dits « à risque » est omniprésente et tend à les rendre dépendants...

Sans discours moralisateur et pourtant sans sombrer dans une banalisation des pratiques, l'animation *Hein Dépendant ?* aborde de manière décomplexée l'usage des stupéfiants, de l'alcool, du tabac et des outils connectés. Mises en situation, apport de connaissances et débats sur des idées reçues sont autant de leviers utilisés par ce jeu pour susciter la réflexion chez les participants.

Pour son édition nationale en septembre 2025, les contenus d'Hein Dépendant ? se sont offerts une vaste mise à jour. Nouvelles questions, nouvelles thématiques, et même, nouvelles règles, ont fait leur apparition.



1h30



à partir de 13 ans



20 pers. max.

65€ / groupe* + frais de déplacement

*Hors département (61), devis sur demande

Objectifs :

- Réduire les risques d'addictions
- Réduire les risques pour l'usager en cas de consommation
- Informer sur les ressources et les services d'aide disponibles

Jeu disponible à la vente

heindependant.fr



Débats en Ébats

Et si vous abordiez autrement la vie sexuelle ?

Jeu de rôle, *Débat en Ébats* va permettre aux participants d'incarner de jeunes personnages confrontés à leur vie sexuelle. La quête de la réalisation des fantasmes des personnages est le motif pour aborder les questions de la prise de risques, des pratiques sexuelles, des IST, des représentations...

Composé notamment de 100 questions, de 50 cartes débats illustrées et d'une cinquantaine de cartes « santé » (moyens de protection, moyens de contraception, professionnels de santé...), ce jeu est parfaitement adaptable aux besoins et à l'âge du public.

Débats en Ébats fait une large place aux échanges et aux débats, ainsi, il sera l'outil idéal pour libérer la parole sur cette thématique sensible.

Une version augmentée de Débats en Ébats

À l'aide de leur smartphone, les participants sont sollicités en temps réel pour participer aux débats générés à partir de dessins humoristiques, répondre à des sondages, donner leur avis... Le recours au numérique permet ici aux animateurs de faciliter ensuite les échanges oraux sur la thématique de la vie affective et sexuelle.



2h00



à partir de 15 ans



15 pers. max.

65€ / groupe* + frais de déplacement

*Hors département (61), devis sur demande

Objectifs :

- Prévenir les conduites à risque en matière de sexualité
- Lutter contre les stéréotypes et clichés liés à la sexualité



Le BestIAire des métiers

Une exposition pour aborder l'orientation et la découverte des métiers !

Dans le *BestIAire des Métiers*, hérisson, poulpe, girafe, requin... s'exposent dans des postures inattendues. Jouant sur les codes d'une exposition traditionnelle, le *BestIAire des Métiers* est avant tout un outil imaginé par le Bureau Information Jeunesse de l'Orne pour susciter la curiosité, s'interroger sur notre rapport à l'Intelligence Artificielle et surtout favoriser la découverte des métiers.

“Je me sers des animaux pour instruire les hommes”, disait Jean de la Fontaine.

À la manière du poète, chaque image du *BestIAire des Métiers* joue avec l'anthropomorphisme. Point de morale ici, mais chaque animal est l'occasion de mettre en lumière un métier, de casser certains préjugés sur les emplois et de travailler de manière inattendue son orientation.

La balade au cœur de cet incroyable BestIAire s'effectue en 16 panneaux permettant la découverte de 61 métiers. Des QR codes complètent le dispositif afin de rendre la visite plus interactive et d'obtenir de nombreuses informations pratiques sur les métiers via les fiches du CIDJ.

Mise à disposition gratuite pour les collèges ornaïs (sur réservation)

Pour les autres établissements, nous contacter.



Avis aux collectivités, le BestIAire peut s'installer partout !

En cœur de ville ou dans un quartier, au milieu d'une place, sur les rives d'une rivière, en bordure d'une voie verte, le long d'une jetée à la mer... le BestIAire a vocation à s'installer dans des lieux inédits. Interpeller, susciter la curiosité, c'est même sa raison d'être !

Après tout, existe-t-il un bon moment pour s'interroger sur son avenir ? Une manière unique de découvrir le travail de ses rêves ? Un endroit pour imaginer son futur professionnel ? Si vous souhaitez mener une action autour de l'orientation originale et inédite, le BIJ peut vous accompagner sur la mise en œuvre de cette exposition pas comme les autres.

Bête à Clic

On parie que vous allez aimer !

Bienvenue chez Bête à clic ! Ici, le Bijcoin est roi. En quelques clics, faites-vous couronner...

Mettez-vous dans la peau d'un joueur, pariez vos Bijcoins, et tentez d'en gagner toujours plus...

... à moins que vous ne les perdiez très vite.

Bête à Clic est une animation événementielle immersive où chaque participant devient un acteur à part entière. Dotés de quelques « Bijcoins », ils sont invités à participer à différents jeux de hasard (coffre surprise, roue...). Chaque partie est ici un prétexte pour mieux s'interroger sur son rapport aux jeux et comprendre les différentes mécaniques à l'œuvre.

Biais d'expertise ou de confirmation, espérance de gain, cote, parrainage... Bête à Clic vient explorer de manière ludique l'envers du décor des jeux de hasard, d'argent, des paris sportifs, et les risques d'addiction inhérents à ces pratiques.

Jeu disponible à la location

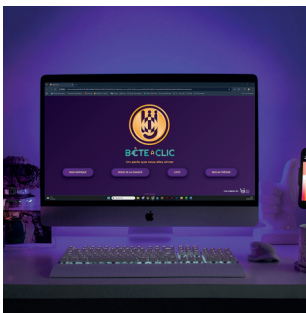
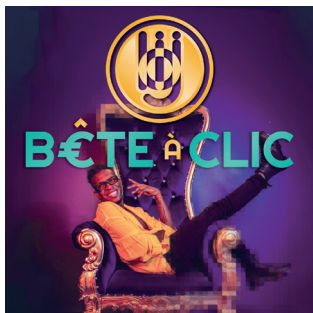
-  selon projet
-  à partir de 12 ans
-  selon projet

Sur devis + frais de déplacement*

*Hors département (61), sur demande

Objectifs :

- Prévenir les risques du jeu (addiction, dettes, isolement...)
- Comprendre les mécanismes économiques et psychologiques utilisés par l'industrie
- Développer son esprit critique face aux jeux d'argent



Des outils de prévention événementiels

Des jeux pédagogiques animés sur vos événements

Vous organisez un événement, une manifestation ou un festival ? Pourquoi ne pas proposer une ou des animations de prévention à vos participants ? Le BIJ a développé différents outils de prévention événementiels ludiques. Une bonne manière de s'informer de manière détendue.

- Le **MöIQ**, une version du célèbre jeu de quilles nordique dans une versions beaucoup plus « caliente » pour évoquer la sexualité.
- Le **cornhole ParéO Voyages** vous invite à préparer votre valise pour partir en voyage à l'étranger.
- **Clash of Cup**, le beer-pong pédagogique pour évoquer les consommations excessives d'alcool. À jouer avec modération Maud et Ration.

-  selon projet
-  tout public
-  selon projet



Le Minilab du BIJ

Prototyper un t-shirt ou un tote-bag avant de le floquer, créer des badges ou mugs personnalisés dans le cadre d'un événement ou d'une association... Voici quelques illustrations d'ateliers « Do it yourself » qui peuvent être mis en place via l'installation d'un Mini-lab temporaire.

Le Bureau Information Jeunesse de l'Orne installe un minilab temporaire au sein de votre structure ou sur un événement pour découvrir la création numérique d'objets.

À l'aide d'une découpeuse vinyle, d'une presse à chaud, d'une presse à badges ou d'une presse à mugs... la conception de petits objets du quotidien devient le moyen de découvrir le dessin vectoriel, les logiciels de création d'images et de mesurer l'apport du numérique dans la personnalisation.

-  selon projet
-  tout public
-  selon projet

Sur devis + frais de déplacement*
**Hors département (61), sur demande*

Objectifs :

- Découvrir de nouveaux usages numériques
- Fédérer un groupe autour de la construction d'objets



Réserver une animation



Vous souhaitez réserver une animation ?

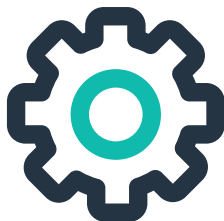
Le Bureau Information Jeunesse de l'Orne vous accompagne dans toutes les étapes de la mise en place de l'intervention dans votre établissement/structure.

Contactez l'équipe du Bureau Information Jeunesse de l'Orne

☎ 02 33 80 48 90

✉ contact@bij-orne.com

🖱 bij-orne.com/contact-animation/



Des conventions et projets pédagogiques pour votre intervention

Nos interventions font l'objet d'une convention avec l'établissement / la structure précisant les engagements de chacun. Des projets pédagogiques détaillant objectifs et déroulé des ateliers sont également fournis. De la préparation à la réalisation, l'équipe du Bureau Information Jeunesse de l'Orne reste à votre disposition.

Collèges, lycées...

Faites appel au **bij orne** pour vos animations !

PRO **pass**
Culture 

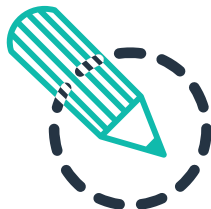
Le Bureau Information Jeunesse de l'Orne est désormais partenaire **pass Culture PRO**.

Ils nous ont fait confiance

Au cours des derniers mois, le Bureau Information Jeunesse de l'Orne est intervenu dans les établissements et structures suivantes. Nous tenons ici à les remercier pour leur confiance et leur accueil.

- **STEMO Orne** – ALENÇON
- **SPIP Orne** – ARGENTAN
- **Mission Locale** – ALENÇON
- **MFR** – HALEINE
- **Flers Agglo**
- **Mairie** – GONFREVILLE-L'ORCHER (76)
- **IME** – FLERS
- **Croix Rouge Compétence** – ALENÇON
- **SESSAD UGECAM** – ALENÇON
- **Lycée Agricole** – SÉES
- **École Molière** – ALENÇON
- **Collège André Collet** – MOULINS-LA-MARCHE
- **Unis Cité Normandie**
- **PIJ** – CANY-BARVILLE (76)
- **Ligue Enseignement de l'Orne**
- **École La Fontaine** – ALENÇON
- **Collège Louise Michel** – ALENÇON
- **Collège Yves Montand** – VAL AU PERCHE
- **IME La Garenne** – SAINT-GERMAIN-DU-CORBÉIS
- **AGIR** – ALENÇON
- **Lycée Alain** – ALENÇON
- **Association Brived** – RÂNES
- **École Jules Verne** – ALENÇON
- **Collège Rostand** – ARGENTAN
- **Collège Malraux** – TRUN
- **Collège Félix Leclerc** – LONGNY-AU-PERCHE
- **Collège Paul Harel** – RÉMALARD EN PERCHE
- **IDEFHI** – ROUEN (76)
- **École Le Petit Prince** – RADON
- **Collège Henri Delivet** – CARROUGES
- **Communauté Urbaine Alençon**





☎ 02 33 80 48 90

✉ contact@bij-orne.com

f @BIJ.Orne

📷 @BIJ_Orne

bij-orne.com



Bureau
Information
Jeunesse
de l'Orne

Bureau Information
Jeunesse de l'Orne

4-6 Place Poulet-Malassis

61000 Alençon

