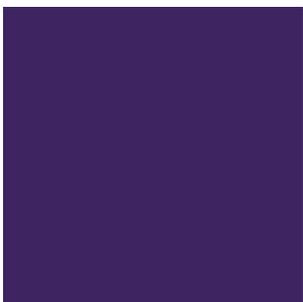


# Catalogue des animations

[bij-orne.com](http://bij-orne.com)



**2025**  
**2026**

# Édito

Bienvenue dans l'édition 2025/2026 du catalogue des animations pédagogiques proposées par le Bureau Information Jeunesse de l'Orne. Comme dans les précédentes versions, vous retrouverez l'ensemble des interventions que nous proposons à destination des jeunes, mais également des parents, des professionnels... Petite subtilité de cette année, **le BIJ vous propose pour la première fois une exposition autour de la découverte des métiers.**

Le BIJ de l'Orne a développé un véritable savoir-faire dans la création, le développement et l'animation d'outils pédagogiques sur des champs divers (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 le reflet d'une philosophie et de valeurs partagés par l'équipe du BIJ

quant à la transmission de l'information, à la manière d'aborder la prévention et la réduction des risques, à la façon d'aborder les nouvelles technologies.

Depuis la rentrée 2024, le Bureau Information Jeunesse de l'Orne est **partenaire Pass Culture Pro**. Concrètement, les établissements scolaires peuvent bénéficier d'offres collectives autour de l'Education aux Médias et à l'Information ou de la culture numérique via ce dispositif. Vous pouvez ainsi retrouver nos offres éligibles sur la plateforme Adage.

Pour cette nouvelle année, nous vous avons le plaisir de vous dévoiler **trois nouveautés** :

• **Le "BestIAire des Métiers"**, une exposition surprenante à la découverte des métiers

• Une mise à jour complète de l'outil **le "Vrai du Faux"**, et surtout le lancement de son application permettant d'enrichir ou de proposer une nouvelle animation d'Education aux Médias et à l'information

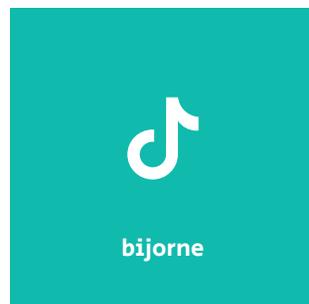
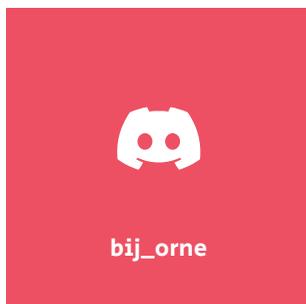
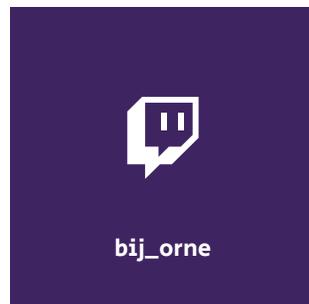
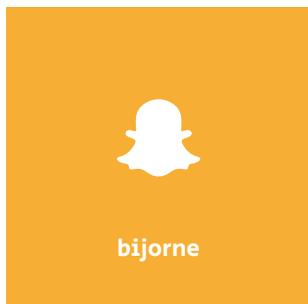
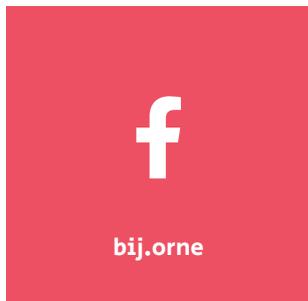
• Des contenus entièrement revus dans le jeu **"Hein Dépendant"** à l'occasion de son édition nationale

Si les jeunes sont son cœur d'activité, le BIJ partage également son expérience et intervient auprès de professionnels et/ou de parents à l'occasion de conférences, soirées débats ou des ateliers spécifiques sur la culture numérique, l'éducation aux médias, la création d'outils pédagogiques...

Vous êtes un établissement scolaire ? Une collectivité ? Une association ? Vous avez un projet, un besoin d'animation spécifique, l'envie de construire un outil pédagogique ? Le BIJ se veut un véritable partenaire et peut vous accompagner dans la construction de votre projet.

L'équipe du BIJ Orne





# Sommaire

**2024**  
**2025**

- 3 Édito
- 6 L'équipe
- 8 @h...Social !
- 10 e-xperTIC
- 12 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
- 29 Des outils événementiels
- 30 Le MiniLab
- 31 Espace Public Numérique Mobile - Orne
- 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, assure le suivi et le bon déroulé des animations. Adeptes de la dématérialisation, il est pourtant l'homme des papiers ! Conventions, projets pédagogiques... n'ont plus de secrets pour lui. Totalement connecté, vous pourrez l'apercevoir papier et crayon en main à griffonner et raturer à la recherche du bon mot. Nomophobe non-assumé, il sait lâcher son téléphone quelques instants pour animer des ateliers et intervenir auprès de parents et de professionnels.

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



## ↳ 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. Elle se tient au courant des dernières tendances et outils graphiques pour ne pas se faire remplacer par des IA... Malgré ses formations dans le graphisme et le webmarketing, elle avait déjà été amenée à animer des ateliers auprès de groupes de jeunes avant de rejoindre l'équipe du BIJ, et déjà à l'époque elle adorait ça !

🔗 **Signes particuliers** : Lettres de motivation et C.V n'ont aucun secret pour elle. Il n'est pas rare de la croiser sur le Discord du BIJ le vendredi...



## ↳ François POTIER – Médiateur numérique

*francois.potier@bij-orne.com*

Médiateur numérique au sein de l'Espace Public Numérique et du Pôle de Proximité Normandie Connectée, 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 crédits.



## ↳ Amandine HÉROULT – Animatrice Info Jeunesse

*amandine.heroult@bij-orne.com*

En charge de la communication et plus particulièrement des réseaux sociaux, c'est elle qui se cache derrière les comptes du BIJ. Rien de ce qui touche l'actualité info jeunes ne lui échappe ! A certaines heures, elle arpente aussi les réseaux avec sa casquette Promeneuse du Net. Internet, c'est son domaine mais elle aime également être sur le terrain pour animer les outils du BIJ auprès des jeunes. Si vous avez une question sur le volontariat à l'étranger, préparez-vous, elle peut en parler pendant des heures.

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



## ↳ 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 parfaitement les outils de prévention du BIJ. Normal, elle était à la création de l'édition historique d'@h...Social. Après une parenthèse de quelques années à développer notamment les compétences numériques dans la région de Mortagne-au-Perche, elle est de retour au BIJ bien décidée à écumer de nouveau les établissements scolaires 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.



# @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 personnes maximum

**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](https://ahsocial.com)

 Outil créé par le BIJ



# e-xperTIC

Smartphone, e-mail, jeux vidéos, 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 vidéos), 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 personnes maximum

**65€ / groupe\* + frais de déplacement**

\*Hors département (61), devis sur demande

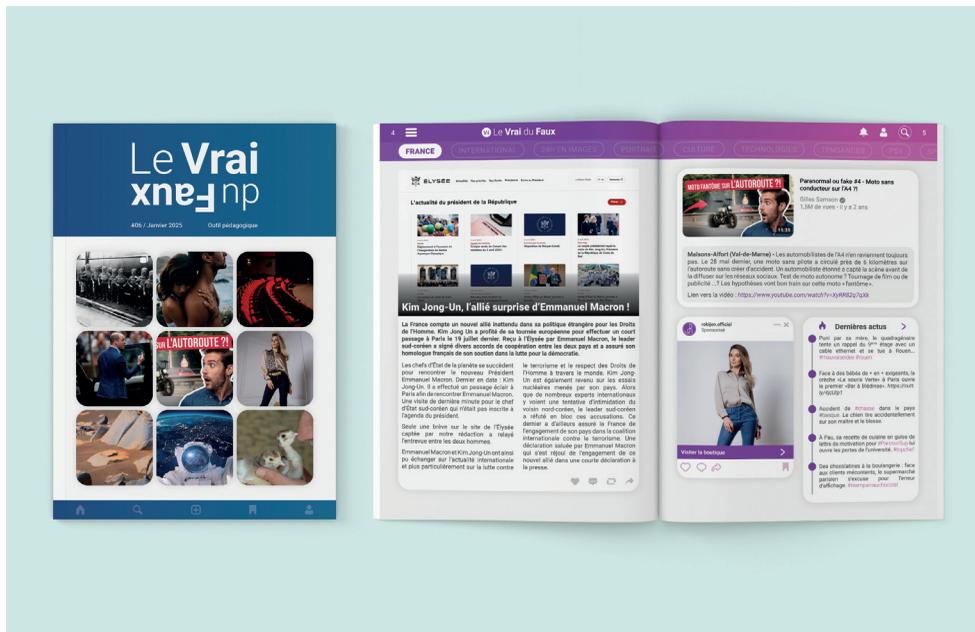
## Objectifs :

- 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](http://e-xperTIC.fr)

 Outils créés par le BIJ



# 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 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 personnes maximum

**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

 Outil créé par le BJI

# 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. Au fond 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.



 1h00 à 2h00 selon activités choisies

 à partir de 14 ans

 25 personnes maximum

**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, des moteurs de recherche

 Outil créé par le BIJ et IJLab InfoJeunes France

# 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 se compose de 40 questions à choix multiples réparties en 5 catégories : site internet, e-mail / chat, réseaux sociaux, smartphones et jeux vidéos. Elles 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, 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 département (61), devis sur demande*

### Objectifs :

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



# Profilage

Et si vous portiez une autre regard sur vos posts ?

Et si on pouvait me profiler à travers ma présence en ligne ? Quelle image de moi transparait 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 personnes maximum

**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

 Outil créé par le BIJ

# 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... 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 des réseaux sociaux, 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 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 personnes maximum

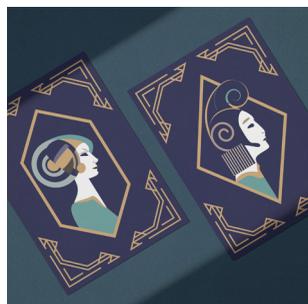
65€ / groupe\* + frais de déplacement

\*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

Outil créé par le BIJ



# 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 personnes maximum

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...)



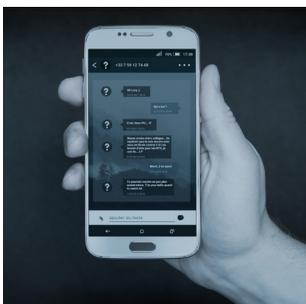
Outil créé par le RIJ  
Côtes d'Armor

# 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 personnes maximum\*

\*possibilité de 2 animations en simultané

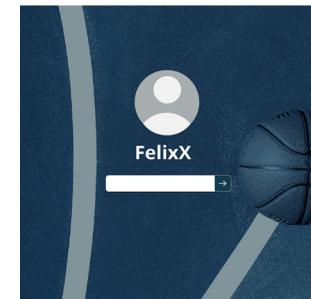
**65€ / groupe\* + frais de déplacement**

\*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

 Outil créé par le BIJ



# Échappe aux Clichés

## 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 personnes maximum\*

\*possibilité de 2 animations en simultané

**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

 Outil créé par le BIJ

# Hein Dépendant ?

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

*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, nouvelle règle, font leur apparition.

Jeu disponible à la vente

[heindependant.fr](https://heindependant.fr)

Nouvelle version



1h30



à partir de 13 ans



20 personnes maximum

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



Outil créé par le BIJ



# 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 personnes maximum

**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



Outil créé par le BIJ

Nouveauté



# 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 Code 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.



# 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 « chaude » 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. Garantie sans alcool, évidemment !

 selon projet

 tout public

 selon projet

**Sur devis + frais de déplacement\***

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

 Outils créés par le BIJ



# Le Mini-lab 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 mini-lab 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



# Espace Public Numérique Mobile de l'Orne

-  selon projet
-  sans limite d'âge
-  selon projet

L'initiation numérique à portée de clics

L'Espace Public Numérique de l'Orne propose des ateliers d'initiation et de perfectionnement aux usages du numérique sur l'ensemble du département de l'Orne.

Maîtrise de la souris, gestion de ses fichiers, transfert de photos, entretien de l'ordinateur, cybermalveillance... sont quelques-uns des thèmes pouvant intégrer des parcours d'ateliers construits sur mesure et ouverts au public de tout âge.

L'EPN Mobile de l'Orne intervient à la demande d'associations ou de collectivités. Des ateliers spéciaux peuvent également être mis en place à destination des associations et des médiathèques.

Sur devis

## Objectifs :

- Favoriser la compréhension et l'utilisation des outils numériques par l'ensemble des publics.
- Proposer des ateliers numériques sur l'ensemble du territoire ornois.



# 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.

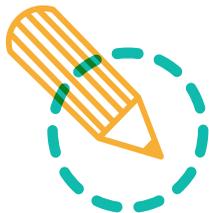


## Contactez l'équipe du Bureau Information Jeunesse de l'Orne

☎ 02 33 80 48 90

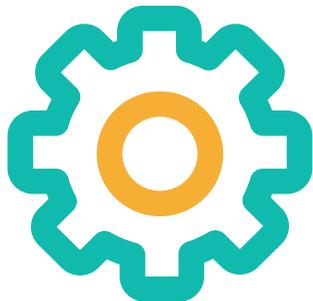
✉ [contact@bij-orne.com](mailto:contact@bij-orne.com)

👉 [bij-orne.com/contact-animation/](http://bij-orne.com/contact-animation/)



## Des conventions et projets pédagogiques pour votre intervention

Nos interventions font l'objet d'une signature de convention entre le BIJ et l'établissement/structure d'accueil précisant les engagements de chacun. Des projets pédagogiques sont également fournis à l'établissement/structure d'accueil afin de détailler les objectifs et le déroulé précis des ateliers. De la préparation à la réalisation, l'équipe du Bureau Information Jeunesse de l'Orne reste à votre disposition pour répondre à vos différentes questions.



**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 de leur confiance et de leur accueil.

- STEMO Orne – ALENÇON
- SPIP Orne – ARGENTAN
- Centre EPIDE – ALENÇON
- Collège René Cassin – BALLON (72)
- Le Mans Métropole (72)
- Croix Rouge Compétences – ALENÇON
- Collège Saint Exupéry – ALENÇON
- MFR – HALEINE
- Flers Agglo (61)
- Ecole Molière – ALENÇON
- Association De ci de là – ARGENTAN
- Lycée Mézeray – ARGENTAN
- Unis Cité – CAEN (14)
- Etablissement Saint Joseph – LE MANS (72)
- IME – FLERS
- Communauté de Communes Côte d'Albâtre (76)
- ITEP – FLERS
- ITEP – L'AIGLE
- Ecole La Fontaine – ALENÇON
- Lycée Gabriel – ARGENTAN
- Collège Yves Montand – VAL AU PERCHE
- Collège Delibes – FRESNAY-SUR-SARTHE (72)
- Lycée Agricole – ALENÇON
- FACE Normandie
- Lycée Mézen – ALENÇON
- CFA BTP – ARCONNAY (72)
- Collège Malraux – TRUN
- IUT Grand Ouest Normandie – DAMIGNY
- Lycée Alain – ALENÇON
- Etablissement Jeanne d'Arc – ARGENTAN
- Ecole Jules Verne – ALENÇON
- Réseau des Médiathèques de la Communauté Urbaine d'Alençon
- Collège Rostand – ARGENTAN
- Collège Saint Rémi – TINCHEBRAY
- ESAT – CERISÉ
- Collège André Collet – MOULINS-LA-MARCHE
- Centres SNU ALENÇON – SÉES – LA FERTÉ-MACÉ
- Collège Louise Michel – ALENÇON



# Catalogue des animations

**Bureau Information  
Jeunesse de l'Orne**  
4-6 Place Poulet-Malassis  
61000 ALENÇON

☎ 02 33 80 48 90

✉ [contact@bij-orne.com](mailto:contact@bij-orne.com)

f @BIJ.Orne

📷 @BIJ\_Orne

[bij-orne.com](http://bij-orne.com)



Bureau  
Information  
Jeunesse  
de l'Orne

2024  
2025

