

ATELIER DE COHÉSION D'ÉQUIPE AVEC LE JEU CARE TO TELL? ©

Durée :	une demi-journée (4 heures)
Lieu :	en vos locaux / distanciel possible
Calendrier :	de septembre à juillet
Groupe :	5 à 8 personnes
Public :	tout public
Langue :	anglais
Pré-requis :	bonne maîtrise de l'anglais

*Nos ateliers sont proposés en intra et adaptables en fonction de vos attentes et besoins.
N'hésitez pas à nous contacter pour toute demande particulière et/ou pour établir un devis.
contact@almformation.com*

PRÉSENTATION

Le jeu de société [Care To Tell? ©](#) permet d'aborder le sujet des violences sexistes et sexuelles de manière accessible, en collectif, et dans un cadre sécurisant. Son objectif est de briser le silence pour traiter ces situations de manière constructive et empathique. Care To Tell? © rassemble autour d'un sujet à l'impact mondial et transculturel et forge des moments de partage fédérateurs.

> Informations sur le projet et téléchargement du jeu et des règles sur le site solidaritesjeunesse.org

OBJECTIF GÉNÉRAL

Parler des violences sexistes et sexuelles pour examiner en équipe les différents plans d'action possibles, à l'échelle individuelle et collective, afin d'améliorer le traitement des situations évoquées

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- Apprendre à mettre des mots sur des situations de violences sexistes et sexuelles
- Découvrir ensemble les moyens à disposition pour une réflexion commune
- Améliorer la cohésion d'équipe
- Développer l'écoute active, l'empathie et la communication

COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES

- Compétences cognitives : avoir conscience de soi ; capacité de maîtrise de soi ; prendre des décisions constructives
- Compétences émotionnelles : avoir conscience de ses émotions et de son stress ; réguler ses émotions ; gérer son stress
- Compétences sociales : communiquer de façon constructive ; développer des relations constructives ; résoudre des difficultés

PROGRAMME

ATELIER DE COHÉSION D'ÉQUIPE

Avec le jeu Care To Tell? ©

½ JOURNÉE | 4H

- Introduction au jeu et au sujet
- Une à deux parties du jeu Care To Tell? ©
- Exploration du sujet des violences sexistes et sexuelles
- Travail de communication
- Bilan de fin d'activité

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

- Jeu [Care To Tell?](#) ©
- Partages et échanges d'expériences
- Écoute active et bienveillante

MODALITÉS MATÉRIELLES

- Salle : connexion Internet, vidéo-projecteur, tableau
- Participant·es : feuilles, crayon, stylo