

PARCOURS ÉDUCATIFS JEUNESSE 6/10 ANS

Ateliers
Sensibilisation
Accompagnement



www.laligue17.org

Edito :

Accompagner les acteurs éducatifs face aux défis d'aujourd'hui
La transition numérique, la prévention des violences, l'éducation à la citoyenneté ou encore l'émergence de l'intelligence artificielle transforment profondément les pratiques éducatives.

Afin de renforcer les compétences des professionnels et bénévoles engagés auprès des jeunes, la LIGUE de l'enseignement Charente-Maritime propose un ensemble de formations et d'actions de sensibilisation favorisant le développement des savoirs, du pouvoir d'agir et de l'esprit critique.

Nos interventions reposent sur les valeurs de l'éducation populaire : participation, coopération, inclusion et émancipation.

Qui sommes-nous ?

La LIGUE de l'enseignement Charente-Maritime accompagne les acteurs de la continuité éducative grâce à des formations participatives, des ateliers pratiques et des outils directement mobilisables sur le terrain.



www.laligue17.org

Nos domaines d'intervention



Culture et citoyenneté

Favoriser le goût de la lecture et le lien intergénérationnel	p.4
Osons la carte de la fraternité	p.4
Lutter contre les discriminations	p.5
Promouvoir l'égalité entre les filles et les garçons	p.5
Homosexualité et identité de genre : en parler avec les enfants	p.6
Parler de consentement avec les enfants	p.6



Culture numérique

L'impact des écrans sur la santé	p.7
Gérer son identité sur internet	p.7
Favoriser le vivre ensemble et prévenir le (cyber)harcèlement	p.8
Tout n'est pas toujours vrai sur Internet	p.8
Décoder les codes PEGI dans les jeux vidéo	p.9
Accro à internet ?	p.9
À la découverte de l'intelligence artificielle	p.10



Agir pour la planète

Citoyens de demain : adopter les bons gestes au quotidien	p.10
Le cycle de vie d'un smartphone et son grand voyage	p.11
Autopsie d'un smartphone	p.11
À la découverte de l'empreinte écologique	p.12
Mission Objectifs de développement Durable	p.12
La toile de la biodiversité	p.13



Robotique et innovation pédagogique

Découvrir la robotique avec le robot Thymio	p.13
J'apprends à coder mon MBOT avec MBlock	p.14
RoboDÉFI17 : programmer, coopérer, relever des défis !	p.14



A découvrir

Séjours colonie de vacances	p.15
Séjours éducatifs - classes de découvertes	p.15
Village vacances Ré la Blanche - Classes découvertes	p.16
Séjours familles	p.16
Séjours groupes	p.17

CULTURE ET CITOYENNETE

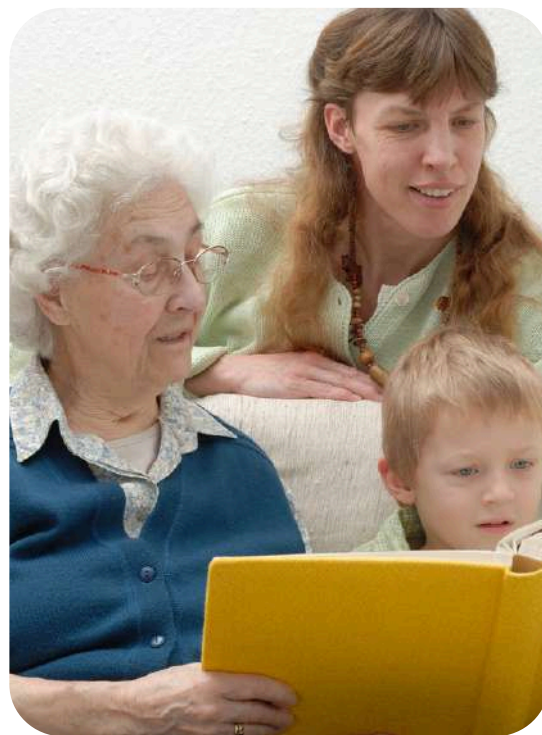
Favoriser le goût de la lecture et le lien intergénérationnel

Objectifs

- Donner le goût de la lecture.
- Découvrir la littérature jeunesse.
- Favoriser les échanges intergénérationnels.

Contenu

Plaisir de lire, plaisir de partager. **Lire et faire lire** est un programme de développement du plaisir de la lecture et de la solidarité intergénérationnelle en direction des enfants. Nous permettons ainsi l'intervention de bénévoles de plus de 50 ans - formé(e)s à la lecture à haute voix - dans les écoles primaires et autres structures éducatives (centres de loisirs, crèches, bibliothèques...



CULTURE ET CITOYENNETE

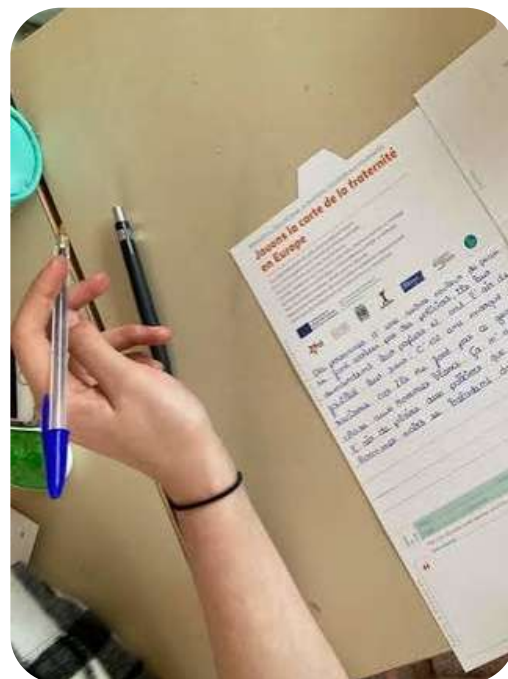
Osons la carte de la fraternité

Objectifs

- Education à la citoyenneté et à l'éducation artistique et culturelle.
- Débattre et dialoguer.
- Réflexion pour combattre les préjugés et les stéréotypes.
- Favoriser l'ouverture à l'autre.

Contenu

Le 21 mars de chaque année, à l'occasion de la Journée internationale pour l'élimination de la discrimination raciale, des enfants et des adolescents adressent un message de fraternité. Réalisé dans le cadre d'ateliers d'écritures, les enfants sont invités à rédiger une lettre à un inconnu sur une carte postale à 3 volets, invitant ainsi le destinataire à répondre.



CULTURE ET CITOYENNETE

Lutter contre les discriminations

Objectifs

- Apprendre à dépasser les étiquettes.
- Faire preuve de tolérance.
- Respecter les différences.
- Développer l'esprit critique.

Contenu

Cet atelier permettra de faire comprendre aux jeunes ce que sont les discriminations, déconstruire les préjugés et les idées préconçues qu'ils pourraient avoir.

Nous vous proposons d'échanger et de discuter ensemble des différentes discriminations en général à travers différentes activités tel que l'analyse d'image, des quizz et le jeu du "pas en avant".



CULTURE ET CITOYENNETE

Promouvoir l'égalité entre les filles et les garçons

Objectifs

- Développer l'esprit critique.
- Définir la notion de stéréotype.
- Briser le plafond de verre.
- Ouvrir le champ des possibles pour les enfants quel que soit leur genre.

Contenu

La transmission de la valeur d'égalité entre les filles et les garçons, les femmes et les hommes doit se faire dès le plus jeune âge. Condition nécessaire pour que progressivement, les stéréotypes s'estompent et que d'autres modèles de comportement se construisent sans discrimination sexiste ni violence. Nos ateliers ont pour finalité la constitution d'une culture de l'égalité et du respect mutuel.



CULTURE ET CITOYENNETE

Homosexualité et identité de genre : en parler avec les enfants

Objectifs

- Définir la notion d'identité de genre et d'orientation amoureuse.
- Normaliser l'homosexualité.
- Permettre aux enfants de parler de ces sujets.
- Prévenir des comportements excluants.

Contenu

Parce que l'homosexualité fait partie de la vie et que les enfants évolueront à travers une multitude de personnes distinctes, nous militons pour l'importance de parler de ce sujet dès l'enfance.

Cet atelier entend promouvoir La culture du respect de la différence et l'ouverture à la diversité.



CULTURE ET CITOYENNETE

Parler de consentement avec les enfants

Objectifs

- Définir la notion de consentement.
- Apprendre à poser ses limites.
- Développer sa capacité d'écoute.
- Faire la différence entre les bons et les mauvais secrets.

Contenu

Cet atelier aide les enfants à comprendre le consentement et le respect de soi. A travers des jeux, des mises en situation et des discussions, les enfants apprennent à reconnaître leur émotions, poser leur limites et à respecter celles des autres. L'objectif est de leur donner les outils pour se sentir en sécurité, exprimer leur ressenti et exprimer ce qu'il acceptent clairement ou non.



CULTURE NUMERIQUE

L'impact des écrans sur la santé

Objectifs

- Identifier les différents écrans et leurs usages dans la vie quotidienne.
- Comprendre les effets des écrans sur le corps, les émotions et la vie sociale.
- Découvrir des astuces pour utiliser les écrans de manière équilibrée et préserver sa santé.

Contenu

À travers des échanges, des jeux et des activités participatives, les enfants explorent leurs habitudes numériques, identifient les effets des écrans sur leur santé et construisent ensemble des repères simples pour adopter un usage raisonné et équilibré des écrans au quotidien.



CULTURE NUMERIQUE

Gérer son identité sur internet

Objectifs

- Comprendre ce qu'est l'identité numérique.
- Adopter les bons réflexes pour protéger ses informations personnelles.
- Identifier les risques liés à l'usurpation d'identité et savoir réagir.

Contenu

À travers des échanges et l'analyse d'une vidéo, les enfants découvrent ce qu'est l'identité numérique, comprennent qu'Internet ne garantit pas l'anonymat et apprennent à protéger leurs informations personnelles tout en adoptant un comportement responsable en ligne.



CULTURE NUMERIQUE

Favoriser le vivre ensemble et prévenir le (cyber)harcèlement

Objectifs

- Repérer les situations de discrimination et de harcèlement.
- Comprendre les causes et les conséquences des différentes formes de violence.
- Développer le respect des autres, la responsabilité et le vivre-ensemble.

Contenu

La violence est un phénomène aux multiples formes auquel les enfants peuvent être confrontés au quotidien, à l'école comme en ligne. Cet atelier les aide à mieux la comprendre, la repérer et y faire face.



CULTURE NUMERIQUE

Tout n'est pas toujours vrai sur Internet

Objectifs

- Rechercher et vérifier une information en diversifiant les sources.
- Utiliser des outils numériques adaptés à son âge.
- Adopter les bons réflexes face aux situations à risque en ligne (témoin ou victime).

Contenu

Internet fait partie du quotidien des enfants, mais son fonctionnement et ses usages restent souvent mal compris. Cet atelier leur permet de développer leur esprit critique, d'adopter de bons réflexes de recherche et de naviguer de manière responsable et sécurisée.



CULTURE NUMERIQUE

Décoder les codes PEGI dans les jeux vidéo

Objectifs

- Comprendre les repères d'âge (PEGI) et les règles d'utilisation des réseaux sociaux.
- Adopter les bons réflexes pour jouer et échanger en toute sécurité.
- Identifier les risques liés aux achats intégrés et aux jeux dits « gratuits ».

Contenu

Les jeux vidéo et les réseaux sociaux occupent une place importante dans le quotidien des enfants. Cet atelier les sensibilise aux règles d'utilisation, aux risques liés aux échanges en ligne et aux achats intégrés, afin de leur permettre d'adopter des pratiques numériques plus sûres et responsables.



CULTURE NUMERIQUE

Accro à internet ?

Objectifs

- Utiliser Internet de manière raisonnée.
- Mieux gérer son temps d'écran et savoir se déconnecter.
- Comprendre les règles de la communication en ligne.

Contenu

Internet offre de nombreuses possibilités, mais son utilisation demande des repères. Cet atelier aide les enfants à mieux gérer leur temps d'écran, à comprendre les codes de la communication en ligne et à adopter des usages numériques responsables.



CULTURE NUMERIQUE

À la découverte de l'intelligence artificielle

Objectifs

- Découvrir ce qu'est l'intelligence artificielle et où on la rencontre.
- Comprendre ce que l'IA peut faire... et ce qu'elle ne peut pas faire.
- Développer un regard critique et adopter les bons réflexes face aux contenus générés par l'IA.

Contenu

À travers des échanges, des jeux et des mises en situation, les enfants découvrent le fonctionnement de l'intelligence artificielle, identifient ses usages dans leur quotidien et apprennent à distinguer les informations fiables des contenus générés par une IA. Ils sont sensibilisés aux bonnes pratiques pour utiliser ces outils de manière responsable et sécurisée.



AGIR POUR LA PLANETE

Citoyens de demain : adopter les bons gestes au quotidien

Objectifs

- Permettre une prise de conscience environnementale.
- Adopter les bons gestes et bannir certaines pratiques.
- Responsabiliser les enfants quant à leurs actes et ceux des autres.

Contenu

Adopter «les bons gestes» permet aux enfants de se sentir utiles. Ils se responsabilisent alors et prennent conscience qu'ils peuvent avoir un réel impact sur la protection de la planète.

A travers des gestes simples, nous les sensibiliserons à la thématique afin de connaître les bonnes pratiques et celles à bannir.



AGIR POUR LA PLANETE

Le cycle de vie du smartphone et son grand voyage

Objectifs

- Comprendre le cycle de vie d'un smartphone.
- Identifier les impacts environnementaux et sociaux liés à sa production.
- Sensibiliser aux gestes pour prolonger la durée de vie et favoriser le recyclage.

Contenu

Le numérique fait partie de notre quotidien, mais son utilisation a aussi un impact sur l'environnement. Cet atelier sensibilise les participants au cycle de vie des appareils numériques, de leur fabrication à leur fin de vie et les invite à adopter des pratiques plus responsables.



AGIR POUR LA PLANETE

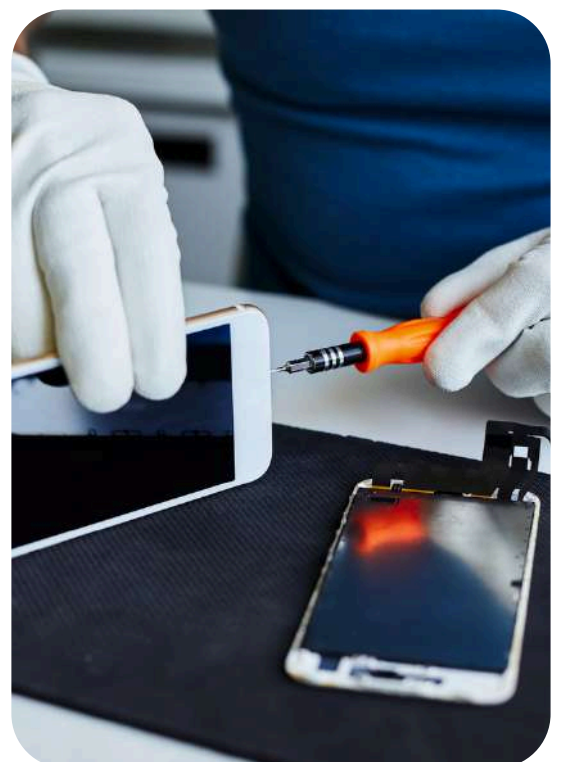
Autopsie d'un smartphone

Objectifs

- Identifier les principaux composants d'un smartphone.
- Apprendre à trier les matériaux pour favoriser leur recyclage.
- Comprendre l'impact environnemental des appareils numériques.

Contenu

Les enfants démontent un smartphone pour découvrir ses principaux composants, comprendre son cycle de vie et prendre conscience des impacts environnementaux liés à sa fabrication et à son utilisation.



AGIR POUR LA PLANETE

À la découverte de l'empreinte écologique

Objectifs

- Comprendre ce qu'est l'empreinte écologique.
- Découvrir que les ressources de la planète sont limitées.
- Identifier des gestes simples pour préserver l'environnement.

Contenu

À travers une histoire et un jeu collaboratif, les enfants découvrent les besoins essentiels pour vivre, comprennent que les ressources naturelles sont limitées et recherchent ensemble des solutions pour réduire leur impact sur l'environnement au quotidien.



AGIR POUR LA PLANETE

Mission Objectifs de développement Durable

Objectifs

- Découvrir les 17 Objectifs de Développement Durable.
- Comprendre les grands défis de notre planète.
- Donner envie d'agir à son échelle au quotidien.

Contenu

Grâce à un jeu de plateau ludique, les enfants découvrent les 17 Objectifs de Développement Durable, échangent autour des grands enjeux de notre planète et identifient les petits gestes qu'ils peuvent mettre en place pour devenir des citoyens responsables et engagés.



AGIR POUR LA PLANETE

La toile de la biodiversité

Objectifs

- Découvrir les liens entre les êtres vivants.
- Comprendre le rôle de la biodiversité.
- Agir pour protéger la nature.

Contenu

À travers un jeu coopératif avec une pelote de laine, les enfants construisent une toile représentant les liens entre les êtres vivants. Ils expérimentent ensuite les conséquences de la disparition de certaines espèces et découvrent l'importance de préserver la biodiversité.



ROBOTIQUE

Découvrir la robotique avec le robot Thymio

Objectifs

- Comprendre comment fonctionnent les robots.
- S'initier à la programmation.
- Travailler en équipe, collaborer.

Contenu

Thymio est un petit robot conçu dans un objectif éducatif. Il comprend différents capteurs, des boutons tactiles et deux roues chacune reliée à un moteur. Il peut s'illuminer de toutes les couleurs et jouer de la musique ! Il permet de découvrir l'univers de la robotique et d'apprendre le langage des robots.



ROBOTIQUE

J'apprends à coder mon MBot avec MBlock !

Objectifs

- Comprendre comment fonctionnent le MBot.
- S'initier à la programmation par block.
- Travailler en équipe, collaborer.

Contenu

Le robot MBot est un robot éducatif conçu pour l'apprentissage progressif de la programmation et de la robotique.

Il est capable de détecter des obstacles, suivre une ligne, émettre des sons et des signaux lumineux, recevoir des ordres d'une télécommande ou communiquer par un canal infrarouge avec un autre robot.



ROBOTIQUE

RoboDÉFI17 : programmer, coopérer, relever des défis !

Inscrivez-vous ICI !

Objectifs

- Découvrir les bases de la programmation et de la robotique.
- Développer la logique, la coopération et la résolution de problèmes.
- Expérimenter, tester et corriger ses solutions pour relever des défis.

Contenu

En équipe, les enfants programment un robot pour relever une série de défis ludiques. Ils apprennent à concevoir des stratégies, tester leurs idées, corriger leurs erreurs et coopérer pour atteindre un objectif commun, tout en développant leur créativité et leur esprit scientifique.



A DÉCOUVRIR !

Séjours colonie de vacances

Conseillère en séjours

vacances@laligue17.org

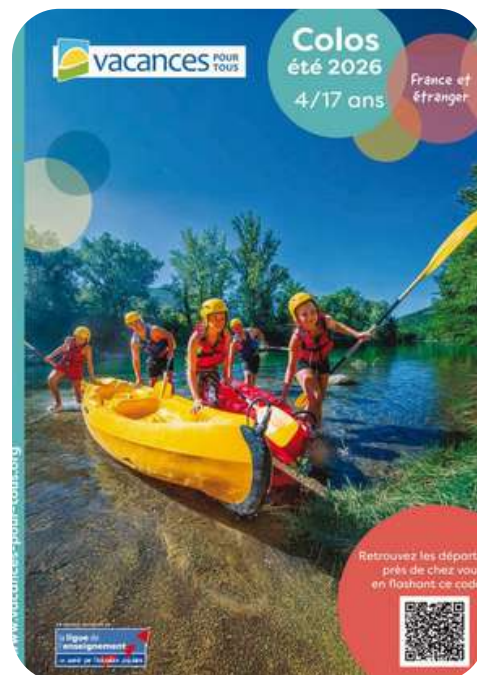


Un partenaire de confiance

Nous proposons des colonies de vacances pour les **enfants** et les **adolescents** de **4 à 17** ans, en France et à l'étranger.

Sports, nature, aventure, activités artistiques, séjours linguistiques ou découvertes culturelles : chacun peut trouver un séjour adapté à ses envies et à son âge.

Encadrées par des équipes qualifiées, nos colonies favorisent l'autonomie, la vie en collectivité, la découverte et le plaisir de vivre des vacances riches en expériences et en rencontres.



A DÉCOUVRIR !

Séjours éducatifs - classes de découvertes

Conseillère en séjours

vacances@laligue17.org



Un partenaire de confiance

- 72 ans d'expérience
- Partenaire reconnu du ministère de l'Education nationale
- 235 000 élèves accueillis chaque année

Une diversité de propositions

- Mer, montagne, campagne, villes
- Des thématiques multiples et variées
- Séjours en France et à l'étranger (Europe)

Un accompagnement personnalisé

- Un conseiller/une conseillère assure votre suivi
- Un réseau de proximité
- Trois formules adaptées à votre projet
- Un programme sur mesure



A DÉCOUVRIR !

Village vacances Ré la Blanche

Classes découvertes

Conseillère en séjours
sejourneducatifs@laligue17.org



L'école prend le large !

Nous proposons des **classes découvertes** sur l'Île de Ré, alliant apprentissages, découverte et vie collective.

Encadrés par des équipes qualifiées, les élèves explorent le **littoral**, la **faune** et la **flore**, le **patrimoine historique** ou les **sports nautiques** à travers des activités pédagogiques, ludiques et adaptées à chaque niveau.

Chaque séjour est conçu en lien avec les objectifs éducatifs de l'enseignant et favorise l'autonomie, la coopération et la sensibilisation à l'environnement.



A DÉCOUVRIR !

Séjours familles

Conseillère en séjours
sejourneducatifs@laligue17.org



Le plaisir des vacances en famille

Le village vacances Ré la Blanche, situé à 100 m du centre du village et à 1 km de la plage, propose 50 chambres de 2 à 4 personnes, une piscine, un restaurant, un bar avec terrasse et de nombreux équipements.

Ouvert du 15 mars au 31 octobre, il vous accueille en famille avec des formules nuit + petit-déjeuner, demi-pension ou pension complète. En juillet et en août, profitez des animations et du club enfants.





Une escale au cœur de l'Île de Ré

Au cœur de l'Île de Ré, à 100 m du centre du village et à seulement 1 km de la plage, le village vacances Ré la Blanche vous accueille dans un cadre convivial avec 50 chambres de 2 à 4 personnes, une piscine, un restaurant, un bar avec terrasse et de nombreux équipements.

Ouvert du 15 mars au 31 octobre, il accueille les groupes pour des séjours en demi-pension ou pension complète.

Découvrez l'Île de Ré grâce à un programme d'excursions à la carte, puis partagez des moments conviviaux lors de soirées animées organisées tout au long de votre séjour.



Pourquoi choisir la LIGUE de l'enseignement ?

Une expertise reconnue en éducation populaire
Des intervenants spécialisés
Des formations participatives et concrètes
Des ressources directement réutilisables
Un accompagnement de proximité en Charente-Maritime



www.laligue17.org

NOUS INTERVENONS

🏫 Écoles · 🏫 Collèges · 🏫 Lycées
🏠 Centres sociaux · 🤝 Associations · 🏛️ Collectivités

Tarifs

Affiliation annuelle : 130 €
Intervention : 60 €/heure
Frais de déplacement hors La Rochelle

CONTACTS

Fanny Cantaud

Chargée de projets
Éducation-Jeunesse
education@laligue17.org
06 68 60 00 05

Emmanuelle Biou

Chargée de projets
Conseillère Numérique
education-cn@laligue17.org
06 29 88 46 87

LIGUE de l'Enseignement Charente-Maritime
84 rue de Bel-Air - CS 30809
17041 La Rochelle Cedex 01
05.46.41.62.62