



3^{ème} jeu de BOUSSOL'AVENIR : DEVINETTES

60 devinettes sur les DROITS et DEVOIRS au travail.

Un dé et c'est parti, pour en savoir plus sur les quelques principes, droits et comportements régissant la vie au/du travail.

Contenu du jeu :

10 cartes DEVINETTES

Si vous désirez commander ce jeu, merci de vous adresser à : UPROMI

Mr Raphaël Vessier - 249 Quai Voltaire - 77190 DAMMARIÉ LES LYS

Tél : 01 64 39 54 09 - Fax : 01 64 37 31 18 - contact@upromi.fr

Nbre de supports demandés (prix à l'unité : 130 € nets de taxes) :

..... exemplaires x € =

Merci d'ajouter les frais de ports suivants : 10 € par exemplaire.

Boussol'Avenir est un outil ludique, éducatif et pédagogique qui nécessite d'être accompagné dans sa prise en main. UPROMI propose ainsi une séquence d'appropriation pour les futurs animateurs.

Nous sommes intéressés par une séquence d'appropriation :

Coût par personne : 250,00€ nets de taxes sans le jeu : Oui Non

Coût par personne : 360,00€ nets de taxes avec une boîte de jeu : Oui Non

BOUSSOL'AVENIR

Jouer, pour aussi se permettre d'approfondir, d'élargir le champ des recherches afin de mieux accompagner et orienter les joueurs dans la construction et l'élaboration de leur futur projet professionnel.

BOUSSOL'AVENIR est un support pédagogique et ludique destiné aux professionnels de l'emploi, de l'éducation et de l'insertion en charge de publics peu ou pas qualifiés. Il propose une approche collective pour découvrir les branches professionnelles structurant le marché de l'emploi et la diversité des métiers les composant.

Qu'ils soient connus, peu connus, visibles, invisibles, inattendus ou transverses, 96 métiers sont ici abordés.

BOUSSOL'AVENIR est aussi un support de médiation au service de l'éveil, de la découverte et de la (re)mobilisation des participants qui interrogent tant les publics que les modalités d'accompagnement développées par les professionnels de terrain.

2 axes pédagogiques pour mieux connaître et appréhender positionnement et projet par rapport à l'emploi :

- par la conscientisation des représentations à l'œuvre (1^{er} plateau : 12 branches professionnelles)
- par la transmission de nouvelles connaissances (2^{ème} plateau : 96 métiers)

Avec BOUSSOL'AVENIR, les parties de jeu sont autant d'occasions pour les professionnels de favoriser l'émergence d'axes de travail toujours plus adaptés aux publics concernés.

BOUSSOL'AVENIR est à destination des professionnels de l'emploi et de l'insertion professionnelle :

PRESTATAIRES POLE EMPLOI ; MISSIONS LOCALES ; ESPACES DYNAMIQUES D'INSERTION (EDI) ; EDUCATION POPULAIRE ; SERVICES DE PROBATION ET D'INSERTION PROFESSIONNELLE ; ECOLES DE LA 2^{ème} CHANCE ; INSTITUTS MEDICO-PROFESSIONNELS (IMP) ; CHANTIERS D'INSERTION ; CLUB DES CHERCHEURS D'EMPLOI ; FOYERS DE JEUNES TRAVAILLEURS ; ETABLISSEMENTS SOCIAUX D'AIDE PAR LE TRAVAIL (ESAT) ; CIO ; CID ; SERVICES EMPLOI ET/OU COHESION SOCIALE DES COLLECTIVITES TERRITORIALES ; UNIVERSITES ; BIJ ; CAP EMPLOI ; ORGANISMES DE FORMATION (CENTRES DE FORMATION DES APPRENTIS, COLLEGES, LYCEES, CDI, CENTRES DE READAPTATION PROFESSIONNELLE, ETC.) ; CHAMBRES DE COMMERCE ET D'INDUSTRIE ; ASSOCIATIONS ET FONDATIONS EN RAPPORT AVEC L'INSERTION (MAISONS DE QUARTIER, CENTRES SOCIAUX, MAISONS DES SOLIDARITES, ASSOCIATIONS DE BENEVOLES, ...) ; MAISONS DE L'EMPLOI ET DE LA FORMATION ; MISSION GENERALE D'INSERTION DE L'EDUCATION NATIONALE ; etc.

BOUSSOL'AVENIR EST UN SUPPORT LUDIQUE DE MÉDIATION ET D'APPRENTISSAGE :

A destination de publics peu ou pas qualifiés s'interrogeant sur leur avenir professionnel, soit :

Les **jeunes** en phase d'élaboration de projets professionnels :

- o En situation de déscolarisation
- o En situation d'orientation
- o Suivant un parcours de remobilisation
- o Souhaitant s'informer sur les branches professionnelles et métiers associés
- o En recherche d'informations
- o Etc.

Les **adultes** en situation de (ré)orientation professionnelle :

- o En bilan de compétences
- o Personnes désirant une réorientation professionnelle (mobilité, situation de handicap, situation de primo-arrivant...)
- o Personnes en situation de resocialisation
- o Etc.



PLACE ET ROLE DE L'ANIMATEUR

Obligatoirement, l'animateur sera un professionnel. Il aura la charge d'installer et d'animer le jeu. Il sera donc garant de sa règle.

En amont du jeu :

- o Quelle que soit l'entrée choisie (BRANCHES PROFESSIONNELLES ou METIERS), l'animateur présente les principes du jeu, le matériel mobilisé et les finalités poursuivies en rapport avec l'insertion sociale et professionnelle de ses publics.
- o Nb : l'animateur n'est pas censé être expert quant aux branches et métiers abordés dans ce jeu. Il dispose d'une fiche récapitulant les 96 métiers traités dans ce jeu. En cas de demandes d'informations complémentaires par les participants, l'objectif est précisément de poursuivre une recherche commune suite à la partie et/ou lors de rencontres ultérieures.

Durant la partie :

- o Il doit prendre note de ses remarques, réflexions et suggestions à venir (cf : Grille d'observation et de synthèse) afin d'approfondir individuellement et/ou collectivement certains points qui lui semblent pertinents suite aux propos tenus par les participants.
- o Nb : afin de laisser libre cours à l'expression des participants, l'animateur ne doit pas interférer durant le jeu en donnant son avis personnel. En cas de différents entre les joueurs, il est chargé de recentrer les participants sur les objectifs et déroulement du jeu !

A la suite du jeu :

- o L'animateur partage ses observations relevées durant la partie de jeu
 - o Si plateau de jeu « 12 BRANCHES PROFESSIONNELLES » :
 - Il se sert de ses notes durant la partie pour réaliser un premier retour.
 - Il invite ensuite les participants à utiliser le document « **BRANCHES d'AVENIR : mes pistes individuelles d'actions** » afin que chacun se dote de perspectives dans le cadre de son parcours.
 - o Si plateau de jeu « 96 METIERS » :
 - Il dégage des pistes individuelles et collectives d'action (thématiques à approfondir, ajustement de ses modalités d'accompagnement, partage d'expériences avec ses collègues, etc.) en s'aidant de la fiche « **RETOUR à chaud et à froid** ».
 - Il propose aux participants d'organiser les conditions pour compléter le document « **METIERS d'AVENIR : mes pistes individuelles d'actions** ».

L'ensemble des documents nécessaires ici cités est à dupliquer. Ils sont disponibles dans le CDRom fourni à l'animateur.