



Boîte à outils « Orientation »/Compétences

Prêts de jeux et de livres destinés aux professionnels de
l'Orientation - Enseignement – Formation - Insertion



Métierama

Métierama vise à faire prendre conscience de la diversité des métiers, spécialement des métiers techniques, technologiques et scientifiques. Généralement mal connus, les élèves, les enseignants et les parents ont souvent une représentation dépassée, voire, inexistante des métiers et de leurs fonctions. Métierama incite les joueurs à se poser des questions sur les métiers qui sont à découvrir. Des mécanismes de questionnement liés au choix d'un métier se mettent en place et contribuent à l'amélioration de l'orientation scolaire et professionnelle du jeune. Cet outil est composé de cartes métiers, d'un plateau de jeu, de dés, de sabliers et d'un livret qui propose différentes variantes de jeux.

Public cible conseillé : élèves du 1^{er} degré de l'enseignement – Plus d'informations sur :
http://www.enseignement.be/index.php?page=25703&ne_id=6663

Odyssée des Métiers

Cet outil vise une prise de conscience des capacités, des aptitudes de chacun afin de mieux connaître et de réfléchir aux buts que l'on poursuit. La personne, individuellement ou en groupe, est invitée à décrire comment elle pense pouvoir investir le métier choisi, à identifier comment les aptitudes ciblées dans un premier temps sont transférables au métier. Elle doit établir un plan d'action, décrire ce qu'elle peut mettre en place pour arriver à son objectif. L'intérêt d'un tel outil réside dans la démarche qui invite la personne à se construire une image positive de ce qu'elle est capable de faire et des défis qu'elle se lance. Le jeu se compose de deux parties distinctes : la première touche au développement personnel (« Je suis... », « J'aime... ») et la seconde travaille le projet professionnel (« Mes terrains d'aventures » = choix d'activités, « Mes métiers »).



se

Public cible conseillé : élèves du 3^{ème} degré de l'enseignement et chercheurs d'emploi – Plus d'informations sur :
http://www.pmb.calif.be/opac_css/index.php?lvl=cmsspage&pageid=6&id_rubrique=93

Du Bout des Doigts

Du Bout des Doigts permet, en partant de la connaissance des élèves, d'explorer les métiers techniques proposés dans l'enseignement secondaire, de s'ouvrir à la diversité de cette offre, de se poser des questions, d'apprendre à organiser ses connaissances, de faire des liens, de donner du sens à ses savoirs. Le jeu permet aussi de se questionner sur soi, les points forts, qualités mais aussi valeurs et compétences et enfin, de s'imprégner de différents environnements de travail en ouvrant une réflexion selon nos différents sens. Basé sur une pédagogie de la participation, utilisable lors d'un entretien individuel ou en groupe, Du Bout des Doigts offre une grande flexibilité d'utilisation et est adaptable à un public varié : planches colorées, textes et photos ou représentations imagées.

Public cible conseillé : élèves du 1^{er} et 2^{ème} degré de l'enseignement

L'Explorama



Cet outil permet de prendre conscience de l'importance de l'environnement professionnel dans le choix d'un métier et plus largement d'un emploi. L'originalité du support Explorama est de traiter les thèmes classiques de l'orientation professionnelle en accordant une place prépondérante aux différentes composantes de l'environnement professionnel (les lieux, les techniques, les machines, les outils, les hommes, les bruits, les odeurs, les règles, etc.) à travers 192 photographies en couleur. En utilisant des photographies, la personne ne s'identifie pas à une typologie figée, à des listes de verbes et d'adjectifs mais au contraire explore les domaines et les activités professionnelles de façon concrète et vivante. Ces photographies sont réparties en 48 planches qui illustrent chacune un environnement. Une liste de métiers susceptibles de s'exercer dans ces environnements et des séquences pédagogiques sont également fournies. De plus, cet outil est également composé de 64 vignettes en couleur qui représentent des gestes professionnels du quotidien transposables dans un métier.

Public cible conseillé : élèves du 1^{ier}, 2^{ième} et 3^{ième} degré de l'enseignement et chercheurs d'emploi - Plus d'informations sur : <https://lexplorama.fr/>

Cartométrier

Cartométrier permet d'introduire en groupe une réflexion sur les métiers par le biais d'un jeu de 259 cartes métiers. L'objectif est de faire deviner un maximum de métiers à ses coéquipiers sans utiliser les mots interdits. L'équipe gagnante est celle qui a réussi à trouver le plus de nom de métier. Un livret comprenant la définition des 259 métiers accompagne cet outil.

Public cible conseillé : élèves du 1^{ier}, 2^{ième} et 3^{ième} degré de l'enseignement

Parlimage

Parlimage est un photolangage. L'outil est composé de 100 photographies qui peuvent être utilisées comme vecteur de communication, comme un support selon l'activité choisie, selon le public et selon les objectifs poursuivis. un livret reprend quelques pistes d'animation.

Public cible conseillé : élèves du 1^{ier}, 2^{ième} et 3^{ième} degré de l'enseignement et demandeurs d'emploi

Jeu pour décrocher un emploi ou un stage - Et si...

Lors d'un recrutement, d'une recherche de stage ou d'un nouveau job, les jeunes candidats sont souvent stressés et ont tendance à perdre une partie de leurs capacités. Ce jeu propose des mises en situations où les participants jouent les rôles de recruteur, candidat ou observateur. Le but est d'alterner les différents rôles afin de se rendre compte des perceptions distinctes suivant la situation. Des cartes « questions » permettent aux participants de s'entraîner à répondre selon les rôles occupés. Cet outil est également composé d'un livret qui propose différentes variantes et des apports pour aider les participants à préparer leurs entretiens.

Public cible conseillé : élèves du 3^{ième} degré de l'enseignement et chercheurs d'emploi

Chasseurs de jobs

Le jeu "Chasseur de jobs" place le participant dans la peau d'un candidat à l'emploi. Celui-ci doit parvenir à prouver qu'il possède les « soft skills » recherchés en lien avec les métiers cités sur la carte. Le jeu est basé sur la méthodologie « Step4-SFC », les Savoir-Faire Comportementaux en situation professionnelle.

Public cible conseillé : jeunes à la recherche d'un stage ou d'un job étudiant et chercheurs d'emploi

Faciliter l'intelligence collective

Ce livre outil rédigé par Agathe Crespel et Chantal Nève-Hanquet est composé de 35 fiches permettant d'innover, d'accompagner le changement, de faire vivre le groupe. Ce livre est divisé en plusieurs parties : les attitudes intérieures qui facilitent la communication, les questions qui activent l'intelligence collective, les techniques qui élargissent le champ des possibles. Le tout est agrémenté d'exemples pratiques.

Références : Crespel A. Nève - Hanquet Ch. Faciliter l'intelligence collective. Eyrolles. 2023.

Optimove

Ce jeu de stratégie s'effectue en groupe et encourage les participants à se déplacer autrement. Le plateau de jeu représente une ville avec son centre et ses quartiers périphériques. Les joueurs peuvent ainsi se poser des questions sur la mobilité, l'environnement, les émissions de CO2. L'objectif est de susciter le débat à propos des différents modes de transport potentiels.

Public cible conseillé : plus de 12 ans

Plus d'informations sur : <https://www.wallonie.be/fr/demarches/decouvrir-le-jeu-optimove-classic>

CAP PASS

L'outil CAP PASS est proposé par l'Asbl [Le Grain](https://legrainasbl.org), organisme d'éducation permanente ; il est adaptable à divers contextes d'utilisation, et composé d'un guide pédagogique ainsi que d'un jeu de cartes. Il a été conçu en particulier pour les jeunes « NEETs » (15 – 25 ans) afin de les accompagner dans l'identification de leurs compétences transversales ou « émancipatrices ». La démarche proposée est inspirée du Développement du Pouvoir d'Agir (DPA) de la personne. L'approche est basée sur la technique des « mini-récits » via des récits de vie, des expériences diverses. Sept étapes sont explicitées dans le guide pédagogique : accueil du jeune, dynamique d'identification des compétences, découverte de nouvelles compétences à partir de la mise en action, formalisation des compétences identifiées, présentation créative des compétences, présentation des réalisations, attestation et passage de relais.

Public cible conseillé : les jeunes de 15 à 25 ans. Plus d'informations sur : [Outil-rezo-capacit-Action.pdf](https://legrainasbl.org/Outil-rezo-capacit-Action.pdf) (legrainasbl.org)



Anim'Mots

Le jeu Anim'Mots est un outil de photolangage composé de 110 photos d'animaux. Il permet d'aborder la personne dans un objectif d'insertion socio professionnelle, de gestion du stress ou des conflits, de dynamique de groupe...

En tant que photolangage, les cartes invitent à un travail de réflexion sur soi, de prise de conscience et ceci grâce aux possibilités de projection... La projection s'opère via les caractéristiques physiques des animaux, les symboles attribués à chaque animal, leurs attitudes... Il est également utile en tant que brise-glace, et facilite la communication. Il peut être utilisé dans le cadre d'entretiens individuels ou en ateliers collectifs.

Public cible : tout public. Plus d'informations sur : <https://www.anim-mots.com/>

Trouver et Créer un accompagnement de l'orientation tout au long de la vie



La mallette pédagogique (un livre, un guide pédagogique, et jeux de cartes...) intitulée « Trouver et créer un accompagnement de l'orientation tout au long de la vie » est un outil basé sur 62 séquences pédagogiques qui poursuivent quatre catégories d'objectifs : comprendre et vivre les changements, changer de regard sur le monde et sur soi, développer sa motivation et son identité, construire et réaliser ses projets. Les séquences pédagogiques sont composées de trois temps : l'ouverture, les expériences, l'intégration personnelle. La mallette peut être utilisée avec une grande variété de public. L'approche de la mallette est « paradoxale », « expérientielle » et « coopérative ».

Public cible : étudiant et adulte. Plus d'informations sur : <https://tq16.com/produit/trouver-et-cree-un-accompagnement-la-mallette/>

La Vie **SENS**ationnelle



La Vie SENSationnelle est un jeu collaboratif qui permet d'aborder la question du sens, d'entamer un questionnement sur le sens à accorder au travail, dans sa vie, dans ses études. A partir d'événements divers, les joueurs, confrontés à des situations, seront amenés à trouver des ressources, des stratégies, des solutions, des réponses, ... in fine d'éclairer des choix et le sens qu'ils attribuent au travail et de façon plus générale à leur vie. Le jeu est composé d'un livret d'animation, d'une centaine de cartes « vie privée » et « travail », ainsi que « solidarité ».

Public cible : étudiant et adulte. Plus d'informations sur : <https://tq16.com/produit/la-vie-sensationnelle-jeu-collaboratif-sur-le-sens-du-travail/>



Kit Siméo (Kit pédagogique Orientation)

Ce kit a été développé par le SIEP de Wavre. L'utilisation du jeu par les professionnels de l'orientation et les enseignants s'avère intéressante dans un esprit d'éducation à l'orientation : apprendre à développer des compétences à s'orienter; le professionnel est invité à acquérir une posture d'accompagnement à la prise de décision pour que le jeune devienne « acteur » de ses choix. Celui-ci est incité à explorer son environnement, à

donner du sens, à partir à la découverte du monde professionnel. Il est encouragé à vivre des expériences afin de développer des connaissances de soi, à apprendre à s'informer...

Le kit pédagogique, outre le jeu « Métiers secrets », est composé d'une bande dessinée, d'un carnet pédagogique et d'un carnet personnel.

Public cible : les élèves de 11 à 14 ans. Le jeu est destiné aux animateurs-rices désireux-euses d'acquérir des « compétences à s'orienter » auprès des jeunes âgés entre 11 et 14 ans, dont certains sont sans réels points de repères par rapport à leur projet futur. Plus d'informations sur : [cliquer ici](#) – rubrique Education à l'orientation

ONE LIFE !?

One Life !? est une boîte composée de différents jeux pensés en tant que médium pour parler de soi. Comme première étape, il s'agit de dresser la carte de la personnalité (des tensions peuvent apparaître, des profils peuvent être « flottants » ou « switchant »), ensuite de raconter son histoire, ... à partir de cartes d'activités, de centres d'intérêt, des liens que l'on peut dresser entre différentes approches, et de réfléchir aux cohérences ou incohérences... Quels sont les éléments qui pourraient apporter de l'énergie ? Dans quels domaines ou lieux, le jeune investit-il du temps, souhaite-t-il s'engager ? Comment prend-t-il les décisions ? Quel est son rapport au temps et à l'espace ? Dans quel domaine se sent-il le plus compétent ? Quelles sont ses peurs ? Quelles sont les valeurs importantes aux yeux du jeune ? Quelles sont ses manières d'« être au monde » ? Des aspects liés aux objectifs de développement durable sont abordés, ainsi que les « métiers de demain ».



Public cible : étudiant Cf. <https://www.orientation-grainesdesoi.com/> - projetonelife.be : L'OUTIL POUR S'ORIENTER DANS UN MONDE EN TRANSITION