



Outil ludopédagogique — Mal-être des jeunes & prévention de la crise suicidaire

Pourquoi ce support est essentiel pour votre structure ?

Les jeunes en parcours d'insertion sont statistiquement plus exposés au mal-être, à l'isolement et aux crises psychosociales. Parfois, vos équipes manquent souvent d'outils concrets pour ouvrir ce dialogue difficile dans un cadre sécurisé et non médical. Enquête de Sens comble ce manque.

💡 CE QUE LE JEU APPORTE CONCRÈTEMENT



Briser le silence

Permet d'aborder la souffrance psychique des jeunes sans tabou, dans un cadre ludique qui désamorce la gêne.



Repérer les signaux

Aide vos conseillers à identifier des jeunes en situation de fragilité au sein d'un atelier collectif.



Outiller les équipes

Donne des mots et des supports pratiques à des professionnels non spécialisés en santé mentale.



VALEUR AJOUTÉE POUR VOTRE STRUCTURE D'INSERTION

Pour vos équipes

- ✓ Sécurise les professionnels face à des situations de détresse
- ✓ Crée un cadre bienveillant et structuré pour les ateliers collectifs
- ✓ Renforce la posture d'écoute active des conseillers
- ✓ Adaptable : groupe classe, atelier, vers un suivi individuel

Pour votre direction

- ✓ Répond aux obligations de prévention des RPS chez les jeunes
- ✓ S'intègre dans vos dispositifs existants
- ✓ Investissement pérenne : support réutilisable
- ✓ Valorise votre démarche QVT et prévention auprès de vos financeurs



UN FORMAT HYBRIDE PHYSIQUE + NUMÉRIQUE

Jeu de cartes narratives : mène une enquête coopérative autour du personnage central pour comprendre les causes du mal-être.

Application multimédia dédiée : enrichit la session par des apports pratiques, guide le facilitateur pas à pas, renforce la dynamique d'enquête et de principe de résolution d'énigmes

Un scénario progressif : du repérage des signaux et facteurs à l'orientation vers des ressources concrètes d'aide

⚠️ Réservé aux professionnels

Cet outil est conçu exclusivement pour les professionnels encadrant des jeunes (conseillers en insertion, travailleurs sociaux, éducateurs). Il ne doit pas être utilisé sans animation professionnelle.



OFFRE DE FORMATION — PRISE EN MAIN

½ journée • Présentiel (possibilité de distanciel) • Jusqu'à 8 participants



Pourquoi ne pas utiliser le jeu seul ?

Sans cadrage pédagogique, les professionnels peuvent ouvrir des situations émotionnelles sans savoir les clore correctement. La demi-journée de formation garantit une utilisation éthique, sécurisée et réellement efficace du support. Elle permet aussi de renseigner les professionnels sur les accompagnements post-animation à imaginer.

PROGRAMME DE LA DEMI-JOURNÉE DE FORMATION

Cadrage théorique — Comprendre le mal-être adolescent, les signaux de la crise suicidaire et la posture professionnelle adaptée
Découverte du jeu en équipe (jeu en présentiel) — Les participants jouent une session complète d'Enquête de Sens (mise en situation réelle)
Décryptage pédagogique — Retour sur les mécanismes du jeu, les points de vigilance et les erreurs à éviter
Mise en pratique — Simulation d'un débriefing avec un groupe de jeunes fictif, gestion des émotions fortes
Mise en perspective — Présentation d'une grille d'entretien post-animation

PRÉSENTIEL OU DISTANCIEL : DEUX MODALITÉS ADAPTÉES

 PRÉSENTIEL	 DISTANCIEL
<ul style="list-style-type: none">▶ Jusqu'à 8 participants▶ Livraison du jeu - Expérience immersive complète du jeu physique▶ Dynamique de groupe optimale▶ Déplacement du formateur Kelje inclus (France)	<ul style="list-style-type: none">▶ Jusqu'à 8 participants sur un lieu fixe▶ Expédition du jeu – animation Via Zoom, Teams ou Google Meet▶ Application numérique exploitée en partage d'écran

RÉCAPITULATIF DE L'OFFRE

	Support seul	Support + Formation présentiel	Support + Formation distanciel
Prix	210 € TTC (+ frais expédition)	Sur devis (prise en charge possible OPCO)	720 € TTC (prise en charge possible OPCO)
Durée	—	½ journée (3h30)	½ journée (3h30)
Contenu inclus	Jeu de cartes + app + guide animateur	Jeu + support de prise en main + 1 session animée + guide animateur + grille d'entretien	Jeu + support de prise en main + 1 session en ligne + guide animateur + grille d'entretien

Prêt à équiper votre équipe ?

Contactez Kelje Production pour un devis personnalisé ou une démonstration du jeu avant achat.

 06 62 13 12 40

 hello@kelje.com