

CATALOGUE DES ATELIERS

Ateliers et dispositifs pour tous les publics

Des formats concrets pour engager, prévenir, révéler et accompagner : emploi, prévention numérique, parentalité, IA et robotique.

Édition 2026

NOS AXES

- **Emploi et compétences**
- **Prévention numérique**
- **Parentalité**
- **IA et robotique**
- **Parcours sur mesure**
- **Fiches ressources gratuites**

REBOOT
Association d'ateliers numériques et d'accompagnement vers l'emploi
contact@asso-reboot.fr · 06 40 40 06 99
www.asso-reboot.fr

2019	+50	20+
création	événements	partenaires

01 Des ateliers qui partent des usages réels

Des formats modulables, pensés pour les publics et les territoires.

REBOOT utilise le jeu (vidéo, de société, de rôle) et les pratiques numériques comme supports d'accroche, de dialogue, de mise en situation et de progression. Nos interventions s'adressent aux jeunes, aux familles, aux demandeurs d'emploi, aux professionnels et aux structures qui les accompagnent.

NOTRE MÉTHODE

1
Accrocher
Créer un point d'entrée accessible et motivant.

2
Mettre en situation
Faire vivre une expérience concrète, pas seulement transmettre un discours.

3
Débriefer
Mettre des mots sur les comportements, les choix et les apprentissages.

4
Traduire
Transformer l'expérience en repères, compétences ou pistes d'action.

LE CATALOGUE EN UN COUP D'ŒIL

Emploi et compétences
Skill Quest · CV, lettre et IA · Meet Quest · Métiers du jeu vidéo et du numérique

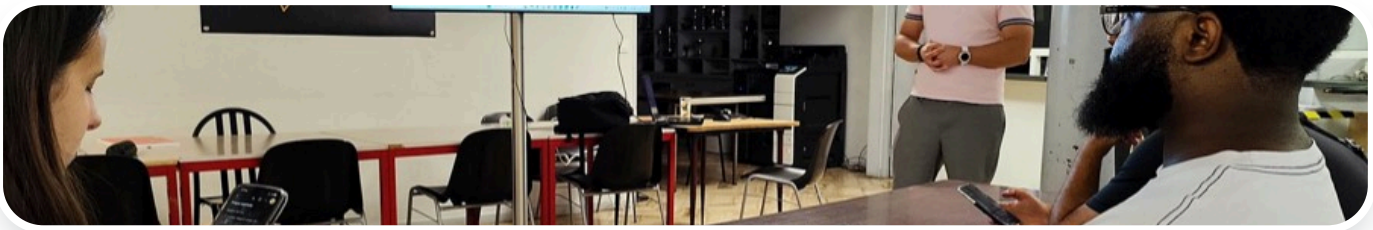
Prévention numérique
Écrans et jeux vidéo · Parents, enfants et écrans · Contrôle parental · Cyberharcèlement · PEGI et achats intégrés

IA et robotique
IA pour les enfants (Prompt'Art) · Programmation et robotique (mBot)

Parcours et dispositifs sur mesure
De l'Esport à l'Emploi · Séjour premier emploi

02 Emploi, insertion et compétences

Utiliser le jeu et le numérique pour révéler, verbaliser et mettre en relation.



SOFT SKILLS

Skill Quest

Révéler les compétences autrement

PUBLIC	DURÉE	FORMAT
Jeunes, demandeurs d'emploi, publics en insertion	**Adaptable, 1 h 30 à 3 h**	**Atelier ou parcours**

- Identifier et verbaliser des compétences comportementales.
- Créer une situation de réussite et de mise en confiance.
- Relier les compétences exprimées à un projet, une formation ou un emploi.
- Produire un débrief exploitable pour la suite du parcours.

Les outils de profilage éventuels sont utilisés comme supports pédagogiques d'échange, jamais comme tests psychométriques ou critères de sélection.

CANDIDATURE

CV, lettre et IA

Transformer son expérience en candidature lisible

PUBLIC	DURÉE	FORMAT
Jeunes, demandeurs d'emploi, alternants	**2 h indicatives**	**Atelier pratique**

- Structurer ou actualiser un CV.
- Comprendre le fonctionnement général des ATS (logiciels de tri) et améliorer la lisibilité d'une candidature.
- Utiliser l'IA comme outil d'aide sans produire une candidature impersonnelle.
- Transformer des soft skills en formulations concrètes pour CV, pitch et messages.

03 De la compétence à la rencontre

Des formats pour rendre l'orientation et le recrutement plus accessibles.



RENCONTRE EMPLOI

Meet Quest

Une rencontre entre employeurs et candidats potentiels, autour des jeux vidéo

PUBLIC	DURÉE	FORMAT
Candidats, employeurs, structures emploi et insertion	**1 h 30 à 2 h**	**Jeu, débrief, entretien**

- Créer un premier contact moins intimidant qu'un échange centré uniquement sur le CV.
- Faire émerger communication, coopération, adaptation, écoute, initiative ou gestion du stress.
- Aider le candidat à verbaliser une compétence vécue en situation.
- Faciliter un entretien métier plus qualitatif avec l'employeur.

Aucun niveau de jeu requis : le jeu vidéo sert de support à la rencontre.

ORIENTATION

Métiers du jeu vidéo et du numérique

Passer de la passion à des pistes professionnelles réalistes

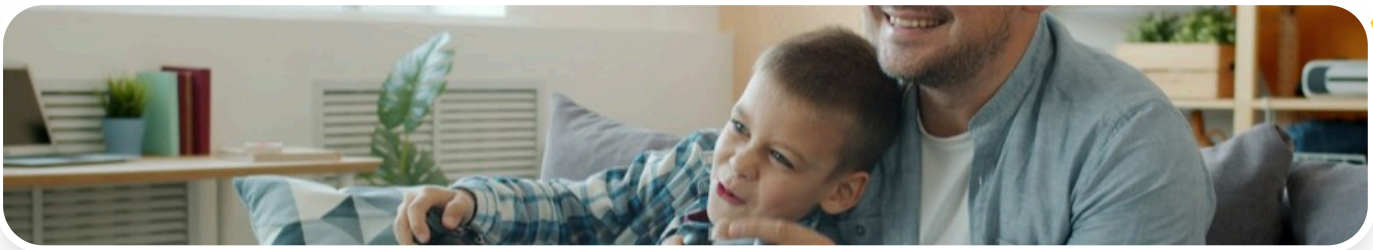
PUBLIC	DURÉE	FORMAT
Collégiens, lycéens, jeunes adultes, publics en orientation	**1 h 30 à 2 h indicatives**	**Atelier découverte**

- Présenter la diversité des métiers au-delà des seuls métiers de joueur ou de développeur.
- Découvrir les univers événementiel, production, communication, audiovisuel, technique, QA (test), création et médiation.
- Relier centres d'intérêt, compétences et environnements professionnels.
- Orienter vers des ressources de formation et des pistes de découverte complémentaires.

04 Prévention numérique et parentalité

Comprendre les usages. Poser des repères. Prévenir sans culpabiliser.

Une prévention non moralisatrice : partir des usages réels, contextualiser, outiller et orienter. Contenus adaptés à l'âge, au contexte et aux objectifs de la structure.



JEUNES

Écrans et jeux vidéo : les bons repères

Comprendre ses pratiques sans jugement

PUBLIC	DURÉE	FORMAT
Préados et adolescents	2 h	Quiz, échanges, mises en situation

- Prendre du recul sur ses usages, le sommeil et l'équilibre de vie.
- Comprendre PEGI, jeux en ligne, achats intégrés et données personnelles.
- Identifier les comportements à risque et les situations de cyberharcèlement.
- Savoir demander de l'aide et adopter des réflexes simples.

PARENTALITÉ

Parents, enfants et écrans

Sortir du conflit pour construire un cadre familial compréhensible

PUBLIC	DURÉE	FORMAT
Parents et familles	1 h 30 à 2 h	Conférence interactive ou atelier

- Comprendre les usages numériques des enfants et des adolescents.
- Aborder les repères d'âge, le sommeil et les moments sans écran.
- Travailler l'exemplarité des adultes et le dialogue familial.
- Construire des règles adaptées aux contenus, aux usages et au contexte.

05 Prévenir, protéger, accompagner

Des ateliers pratiques pour passer des intentions aux bons réflexes.



PRATIQUE

Contrôle parental en pratique

Passer de l'intention au paramétrage

PUBLIC	DURÉE	FORMAT
Parents	2 h	Atelier pratique, appareils bienvenus

- Configurer les comptes parent et enfant.
- Paramétrer restrictions d'âge, temps d'utilisation et achats.
- Gérer les communications, la confidentialité et la récupération des comptes.
- Utiliser le contrôle parental comme un outil d'accompagnement, pas comme une surveillance permanente.

SÉCURITÉ

Cyberharcèlement et comportements en ligne

Reconnaître, protéger, signaler, orienter

PUBLIC	DURÉE	FORMAT
Jeunes, familles, professionnels	1 h 30 à 2 h	Atelier adaptable

- Reconnaître une situation de cyberharcèlement.
- Conserver les preuves, bloquer et signaler.
- Comprendre le rôle des témoins et des adultes.
- Connaître les ressources d'aide et les relais compétents, dont le 3018.

06 Mieux comprendre l'écosystème du jeu vidéo

Des repères concrets pour choisir, accompagner et sécuriser.

REPÈRES

PEGI, jeux en ligne et achats intégrés

Lire les signaux avant de laisser jouer ou acheter

PUBLIC	DURÉE	FORMAT
Parents et professionnels	**1 h 30 à 2 h**	**Présentation interactive, cas pratiques**

- Comprendre les catégories d'âge et les descripteurs PEGI.
- Identifier les interactions en ligne et leurs enjeux.
- Repérer achats intégrés, monnaies virtuelles et contenus aléatoires payants.
- Mettre en place des garde-fous adaptés aux usages et au contexte familial ou éducatif.

CONTENUS SOURCÉS ET ACTUALISÉS

Nos supports s'appuient notamment sur l'Arcom, le ministère chargé de la Santé, la CNIL, Cybermalveillance.gouv.fr, le 3018, PEGI, la DGCCRF et l'OMS Europe. Les fiches détaillées comportent les références correspondantes.

5 FICHES « POUR ALLER PLUS LOIN », GRATUITES

01 **Écrans et jeux vidéo : les bons repères**

02 **Parents, enfants et écrans**

03 **Contrôle parental en pratique**

04 **Cyberharcèlement et comportements en ligne**

05 **PEGI, jeux en ligne et achats intégrés**

À lire et à télécharger sur www.asso-reboot.fr/ressources

07 IA et robotique pour les jeunes

Deux ateliers phares, menés avec la ville de Garges-lès-Gonesse (programme Art et Tech).





INTELLIGENCE ARTIFICIELLE · NOUVEAU EN 2026

IA pour les enfants : Prompt'Art

Apprendre à mieux parler à l'IA pour mieux créer

PUBLIC	DURÉE	FORMAT
Enfants et jeunes, contenus adaptés à l'âge	2 séances de 2 h	Atelier créatif, exposition possible

- Passer d'une idée vague à une consigne précise (le « prompt »).
- Préciser le sujet, le style, l'environnement, la lumière, les couleurs, le cadrage et l'ambiance.
- Structurer sa pensée, enrichir son vocabulaire, analyser un résultat.
- Corriger, recommencer, améliorer : l'IA ne remplace pas la créativité.

Les œuvres peuvent être réunies dans une galerie Art et Tech, à visiter en 3D et en réalité virtuelle.

PROGRAMMATION · NOUVEAU EN 2026

Programmation et robotique : mBot

Coder, tester, se tromper, recommencer

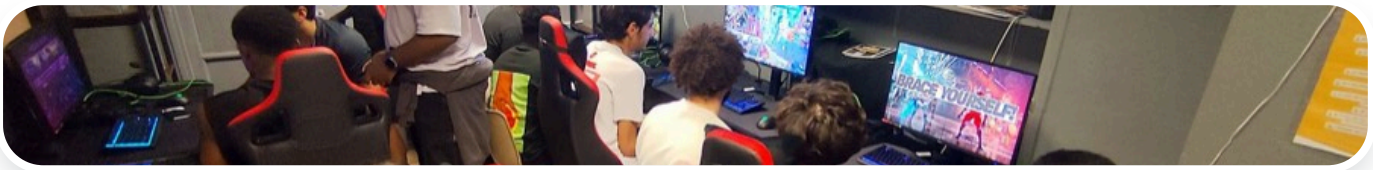
PUBLIC	DURÉE	FORMAT
Enfants de 8 à 12 ans	2 h à 3 h	Défis en équipe

- Découvrir le robot mBot et ses capteurs.
- Acquérir les premières briques de programmation : instructions, séquences, boucles, conditions.
- Pratiquer la méthode « prédire, programmer, tester, corriger ».
- Relever quatre défis progressifs en équipe, de la ligne droite à la mission finale.

L'erreur devient une piste à explorer.

08 Parcours et dispositifs sur mesure

Quand un atelier ne suffit pas, REBOOT assemble plusieurs briques dans un parcours cohérent.



PARCOURS

De l'Esport à l'Emploi

Transformer une passion en dynamique de projet

PUBLIC	DURÉE	FORMAT
Jeunes passionnés de gaming, de numérique ou d'esport	**2 jours à 1 semaine, voire parcours long**	**Parcours modulaire**

- Découvrir l'écosystème esport et numérique.
- Valoriser les compétences à partir de situations concrètes.
- Développer confiance, expression et travail en groupe.
- Construire des passerelles vers l'orientation, la formation et l'emploi.

Le format peut intégrer découverte des métiers, organisation d'événement, création de tournoi, simulation, bilan et orientation.

18-25 ANS

Séjour premier emploi, emploi rapide

Créer une semaine intensive tournée vers l'action

PUBLIC	DURÉE	FORMAT
Jeunes de 18 à 25 ans	**Format semaine adaptable**	**Séjour ou parcours intensif**

- Travailler confiance, posture et expression.
- Actualiser les outils de candidature et l'image professionnelle.
- Préparer les entretiens et la prospection de secteurs qui recrutent.
- Combiner ateliers, mises en situation, partenaires et temps de cohésion.

Séjour : plusieurs jours consécutifs, lieu et hébergement définis avec la structure partenaire, avec des intervenants externes spécialisés selon les besoins.

À la carte : Skill Quest + CV, lettre et IA + découverte des métiers + Meet Quest + prévention numérique... REBOOT assemble plusieurs briques pour une action d'une demi-journée, d'une journée, d'une semaine ou un parcours plus long.

09 Construire une intervention

Un cadrage simple pour adapter le bon format au bon public.

1. **Votre public**
   Âge, effectif, autonomie, contexte et besoins.
2. **Votre objectif**
   Remobiliser, prévenir, orienter, recruter, sensibiliser ou animer.
3. **Votre format**
   Atelier, stand, conférence, demi-journée, journée, cycle ou parcours.
4. **Vos contraintes**
   Lieu, matériel disponible, horaires, flux, accessibilité, sécurité.
5. **Notre proposition**
   Contenu, effectif, matériel, livrables, budget et conditions.

LIVRABLES POSSIBLES

- Fiche participant ou support pédagogique
- Synthèse d'intervention
- Bilan quantitatif et qualitatif
- Recommandations pour la suite
- Supports personnalisés

TARIFS DES ATELIERS, EN EUROS HORS TAXES (HT)

FORMAT	DURÉE	TARIF
Atelier court	2 h	**490 € HT**
Demi-journée	4 h	**690 € HT**
Journée	7 h	**1 090 € HT**

Ces tarifs sont facturés à la structure ou au partenaire qui finance l'atelier : les participants ne paient pas. Annulation (ateliers) : gratuite jusqu'à 15 jours avant l'atelier ; 50 % du montant HT de 15 à 7 jours ; 100 % à moins de 7 jours. Le minimum de commande concerne exclusivement les animations gaming. Pas de minimum pour les ateliers. Déplacement inclus en Île-de-France, hors Île-de-France sur devis. Un atelier en soirée n'est pas proposé en principe ; sur demande, il est facturé au tarif classique. Financement : avec nos partenaires associatifs ou publics, nous pouvons répondre ensemble à des appels à projets et étudier des actions pas encore financées. **Remise de 5 à 15 %** pour les structures adhérentes.

10 Des contenus documentés et testés sur le terrain

Nos supports s'appuient sur les recommandations officielles et notre expérience terrain.

Pour les sujets de prévention numérique, REBOOT privilégie les sources publiques françaises, les sources primaires métier et, lorsque nécessaire, les références internationales. Les interfaces, recommandations et dispositifs peuvent évoluer : les contenus opérationnels sont révisés régulièrement avant toute réimpression importante.

1. **Arcom** : Protection des mineurs en ligne : quels risques ? Quelles protections ?
2. **Ministère chargé de la Santé** : Enfants et écrans : des risques sanitaires réels, un accompagnement nécessaire
3. **CNIL** : Recommandation 5 : outils de contrôle parental respectueux de la vie privée
4. **Cybermalveillance.gouv.fr** : Que faire en cas de cyberharcèlement ou harcèlement en ligne ?
5. **PEGI** : Quelles sont les classifications ?
6. **DGCCRF** : Jeux vidéo : respectez les précautions d'usage !
7. **OMS Europe** : Addressing the digital determinants of youth mental health and well-being

REPÈRES INTERNES

Synthèse d'atelier Skill Quest, Écouen (6 juin 2026) · Parcours « De l'Esport à l'Emploi », versions 2025 et 2026 · Fiches Prévention numérique et parentalité, édition 2026.

Liste complète des références et fiches à télécharger : **www.asso-reboot.fr/ressources**

MERCI DE VOTRE ATTENTION

Construisons votre intervention

Atelier ponctuel, cycle, événement ou parcours : nous construisons le format à partir de votre public, de vos objectifs et de vos contraintes.

CONTACT

WhatsApp : 06 40 40 06 99

contact@asso-reboot.fr

www.asso-reboot.fr

Nous privilégions les échanges par e-mail et par WhatsApp. Permanence téléphonique : mercredi de 14h à 18h, samedi de 10h à 12h.

STRUCTURES ADHÉRENTES

De −5 % à −15 % sur toutes les prestations, dates réservées en priorité.

Détail des formules : www.asso-reboot.fr/lassociation

Association REBOOT

5 bis rue de la Forêt, 95350 Saint-Brice-sous-Forêt

SIRET 879 293 470 00024 · RNA W952013173