

JEU DE PRÉVENTION DE LA
VIOLENCE DOMESTIQUE

Dossier pédagogique

DESTINÉ AUX CORPS ENSEIGNANT ET
PERSONNES ACCOMPAGNANT LES ÉLÈVES
DANS CETTE EXPÉRIENCE



Alternatives
pour une relation sans violence

SOMMAIRE

Mot d'introduction	1
Présentation du projet	2
Objectifs pédagogiques	3
Découverte du jeu et de son contenu	4
Préparation à une session de jeu	6
Déroulement de la session de jeu	11
Que se passe-t-il après la session de jeu ?	14
Activités complémentaires	16
Ressources	17



Mot d'introduction

Ce dossier a pour objectif de soutenir les encadrant-e-s dans leur rôle auprès des élèves tout au long de cette expérience, qu'ils et elles soient enseignant-e-s ou intervenant-e-s en milieu scolaire. Il fournit des repères et des outils concrets pour se familiariser avec ce jeu, le rendre accessible aux élèves et répondre aux questions qui peuvent surgir lors de l'encadrement.

Ce guide propose également des ressources pour encadrer les élèves de manière positive et constructive tout au long de cette expérience.



Le jeu ALTernatives, *pour une relation sans violence*, est un projet initié par la Conférence romande des bureaux de l'égalité (egalite.ch). Il a été développé grâce à une collaboration étroite avec des représentant-e-s des bureaux de l'égalité et des départements de la formation et de l'enseignement de sept cantons (BE, FR, GE, JU, NE, VS, VD), ainsi qu'avec les contributions d'expert-e-s en violence domestique et de jeunes.

L'entreprise DNA Studios a été le partenaire principal dans le développement du jeu, en apportant son expertise technique et créative pour donner vie à ce projet.

UN JEU CONÇU PAR

be | fr | ge | ju | ne | vd | vs

EGALITE.CH

LA CONFÉRENCE ROMANDE
DES BUREAUX DE L'ÉGALITÉ



dna studios
MAKE THINGS UNIQUE

1. Présentation du projet

La violence domestique est un enjeu de santé publique majeur en Suisse, touchant de nombreuses personnes, y compris les jeunes. En 2023, près de 20 000 infractions liées à la violence domestique ont été signalées à la police, révélant l'ampleur inquiétante de ce phénomène.

Parmi les victimes, les femmes sont largement surreprésentées (70,1%), soulignant la dimension genrée de cette violence. Par ailleurs, une autre étude indique même qu'une femme sur cinq subit des violences physiques ou sexuelles au cours de sa vie en Suisse.

Les mineur·e·s ne sont pas épargné·e·s, avec 15,1 % des victimes lésées en Suisse, en 2023 ayant moins de 18 ans. Par ailleurs, il est établi que 40 à 60 % des partenaires violents sont également des pères violents (Romito, 2011), montrant l'impact de cette violence au sein des familles.

Enfin, les jeunes adultes figurent aussi parmi les groupes les plus touchés dans leurs propres relations, démontrant la nécessité de sensibiliser précocement à ce problème et de leur donner des ressources pour le pallier. Les taux de violence augmentent considérablement à l'adolescence et atteignent un pic au début de l'âge adulte. Entre 13 et 25 ans, ces taux suivent une courbe en U inversée, avec 35 à 40 % des femmes signalant des violences physiques répétées de la part de leur partenaire (O'Leary et al., 2006, *in Sortir ensemble et se respecter*, p.38).

Une première démarche de sensibilisation a été mise en place en 2022 avec l'exposition « Plus fort que la violence ». Face à son succès et à la demande croissante, la Conférence romande des bureaux de l'égalité (egalite.ch) a développé un jeu numérique pouvant être déployé auprès d'un plus grand nombre de personnes simultanément, disponible actuellement dans les établissements du Secondaire II de sept cantons romands (BE, FR, GE, JU, NE, VS, VD).

Le jeu *ALTERNatives* est composé de scénarios liés à la violence dans le couple. En incarnant différents personnages, les joueurs et joueuses découvrent comment identifier les signes de violence, comprennent les dynamiques toxiques et savent comment réagir en tant que témoin, victime ou auteur·e. Le jeu encourage une réflexion sur les comportements relationnels et renforce les compétences en matière de respect et d'empathie. De plus, il informe les jeunes sur des ressources disponibles pour obtenir de l'aide.

En montrant des modèles de relations saines, il est possible d'aider les jeunes à reconnaître et éviter les comportements violents. Cela contribue à prévenir la reproduction des schémas violents et à promouvoir des relations respectueuses.

2. Objectifs pédagogiques

Comprendre les dynamiques de la violence domestique

Permettre aux élèves d'identifier et comprendre les signes de la violence domestique, en particulier le cycle de la violence.

Reconnaître les comportements abusifs et violents (même les plus subtils)

Sensibiliser les élèves aux différentes formes de violences et comportements abusifs qui peuvent survenir dans une relation, telles que la violence psychologique, sexuelle, physique, ainsi que les dynamiques de pouvoir et de contrôle et leurs conséquences sur la santé physique et mentale.



Développer des compétences en communication et « en réaction »

Encourager les élèves à réagir face à la violence, à gérer les conflits de manière constructive et à savoir quand demander de l'aide.

Promouvoir par des exemples concrets des relations respectueuses

Aider les élèves à comprendre les caractéristiques inhérentes à des relations saines et respectueuses, en les appliquant dans leurs propres relations, ainsi qu'à appréhender leurs bienfaits pour contribuer à une société égalitaire.



Fournir des ressources et des aides disponibles

Informar les élèves sur les ressources disponibles pour obtenir de l'aide en cas de violence dans le couple ou de manière plus générale dans le cas de la violence domestique, ainsi que pour soutenir quelqu'un d'autre.

3. Découverte du jeu et de son contenu

DESIGN DU JEU

Pour vous donner un avant-goût du jeu et vous familiariser avec son design, un teaser est à votre disposition. Il vous offrira un premier aperçu de l'univers du jeu.



DESCRIPTION DU JEU

- Le jeu repose principalement sur l'exploration de situations et l'interaction avec les personnages. La lecture attentive des textes donne des indices sur les actions à entreprendre.
- Chaque scène offre plusieurs dénouements possibles en fonction des actions choisies.
- Dans certaines scènes, il est possible de changer de personnage en appuyant sur "1"; "2"; "3"; "4", etc., lorsque les personnages apparaissent en couleur en haut de l'écran.



THÉMATIQUES PRÉSENTES DANS LE JEU

Au sein du jeu sont abordées **5 thématiques** pour parler de la violence domestique, et plus particulièrement de la violence dans le couple.

1

L'introduction au jeu est aussi une introduction à la thématique générale

Les élèves découvrent des informations qui leur font prendre conscience de l'ampleur de la thématique (statistiques, définition de la violence, etc.).

2

Les enfants exposés et témoins de violence

Le but de cette thématique est de montrer l'impact de la violence sur les enfants qui la vivent au quotidien dans leur maison. L'élément crucial dans cette thématique est de donner des ressources aux enfants exposés et témoins de la violence de leurs parents.

3

Violences sexuelles et consentement

Les élèves abordent la question du consentement et de son importance, notamment au travers d'exemples positifs. Ils et elles disposent également de ressources en cas de violences sexuelles, tels que des associations à contacter.

4

Le cycle de la violence

Dans cette partie, les élèves découvrent le caractère cyclique de la violence. Les quatre phases du cycle de la violence sont les suivantes : l'accumulation de la tension - la crise - la justification de l'auteur·e des violences - la lune de miel.

Ce cycle recommence avec des phases de plus en plus rapprochées et des comportements de plus en plus graves. Les élèves peuvent ainsi se rendre compte que l'adaptation du comportement de la victime ne permet pas ne permet pas d'éviter les phases de tensions et de crises.

5

Cyberviolences et contrôle en ligne

Cette partie aborde la violence en ligne, notamment via le contrôle et la diffusion non consentie de contenu explicite (revenge porn). Le but est de mettre un cadre à cette problématique et d'expliquer qu'il y a aussi des conséquences pour un comportement qui se manifeste en ligne. Cette thématique donne des ressources pour se défendre et se protéger, voire même anticiper cette forme de violence.



4. Préparation à une session du jeu

RÔLE DE L'INTERVENANT-E DANS L'ACCOMPAGNEMENT DES ÉLÈVES

Accompagner, informer et encadrer l'utilisation du jeu

- Guider les élèves dans l'utilisation du jeu en s'assurant qu'ils et elles comprennent les consignes et la navigation. Il est essentiel de tester le jeu en amont afin de vous familiariser avec ses différentes thématiques avant de le présenter aux élèves. Le teaser du jeu est également un bon point de départ pour explorer cet outil. Visionnez-le pour découvrir les dynamiques et l'univers du jeu.
- Encadrer les échanges et réflexions en créant un climat d'écoute bienveillant où les élèves peuvent partager leurs impressions, poser des questions ou discuter des thématiques abordées dans le jeu.

Accueillir la parole sans aller au-delà de son rôle

Il est possible que certains élèves expriment des émotions fortes ou partagent des situations qui les touchent personnellement. Dans ces moments, l'intervenant-e doit pouvoir **écouter activement**, tout en **gardant à l'esprit la limite de son rôle**. Voici quelques points à garder en tête :

1. **L'intervenant-e n'est pas un-e thérapeute** : Il n'est pas attendu des intervenant-e-s qu'ils ou elles gèrent des cas individuels de violence. Leur mission est de rester dans un cadre pédagogique en s'assurant que les élèves soient informé-e-s et sensibilisé-e-s.
2. **Orienter vers des professionnel-le-s** : Si un-e élève manifeste le besoin de parler de son vécu ou qu'une situation semble délicate, il est important d'orienter cet-te élève vers un-e professionnel-le qualifié-e, comme l'infirmier-ère scolaire, le ou la psychologue ou médiateur-riche scolaire ou d'autres services spécialisés (voir la liste de ressources à la fin du dossier).
3. **Encourager l'élève à demander de l'aide** : L'intervenant-e peut rappeler aux élèves que demander de l'aide auprès des professionnel-le-s spécialisé-e-s n'est pas seulement utile, mais souvent nécessaire. Il est recommandé d'avoir sous la main les coordonnées des ressources disponibles (internes et externes).



PUBLIC CIBLE

Le jeu est destiné aux élèves du Secondaire II (voie générale et professionnelle) et il est proposé exclusivement dans les établissements qui font la demande, sans accès en libre-service.



PRÉPARATION AVANT LA SÉANCE

- S'assurer d'avoir téléchargé le jeu sur des ordinateurs de l'établissement mis à disposition des élèves.
- Vérifier que chaque élève dispose d'un appareil fonctionnel et du jeu installé.
- Le jeu se joue individuellement sur un ordinateur de l'établissement. La proximité physique entre les ordinateurs de chaque élève favorise les échanges durant le jeu. Exceptionnellement, il est possible de jouer en binôme si un·e élève n'a pas d'ordinateur ou si celui-ci ne fonctionne pas. (max. 2 personnes)
- Prévoir un environnement calme, propice à la concentration des élèves.
- Selon les cantons, l'accompagnement en classe varie. Il est donc important de se renseigner sur les procédures mises en place dans votre canton. Si aucune personne ressource n'est prévue pour vous accompagner à mener cette expérience en classe, il est nécessaire de s'assurer qu'une personne ressource de l'établissement (infirmier·ère scolaire, travailleur·euse social·e, médiateur·rice) soit disponible en cas de besoin, soit en classe, soit dans l'établissement scolaire.
- Il y a plusieurs manières de demander de l'aide au sein du jeu. Si des difficultés d'ordre personnel ou technique sont rencontrées par les élèves durant le jeu, ils et elles peuvent soit lever la main, soit appuyer sur la touche F1 de l'ordinateur qui est un bouton d'assistance. Lorsque celle-ci est activée, un cadre jaune entourera l'ordinateur de l'élève. Il est donc important de circuler dans la salle de classe afin de repérer ces demandes d'assistance.



READY

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Pour une expérience optimale, le jeu n'est disponible que sur ordinateur.

- Ordinateur : Windows ou MacOS
- Connexion internet : Obligatoire pour télécharger le jeu et remplir le questionnaire de satisfaction

CONFIGURATION MINIMALE

Système d'exploitation

- Windows : Windows 8/10/11 (64-bit)
- macOS : macOS 10.12+

Processeur (CPU)

- Windows : Intel Core i3-2100 / AMD Ryzen 3 1200
- macOS : Intel Core i3

Mémoire (RAM)

- Windows et macOS : 4 Go de RAM

Carte graphique (GPU)

- Windows & macOS : Intel HD Graphics 4000 (ou équivalent)

Espace disque

- 500 Mo d'espace disponible

Résolution

- 1280 x 720 pixels



TÉLÉCHARGER LE JEU

Se rendre sur le site web dédié ci-dessous et contacter la personne référente pour votre canton.

<https://egalite.ch/projets/alternatives/>



INSTALLATION DU JEU

L'installation du jeu doit être effectuée **au moins 48 heures avant la session de jeu en classe**. En cas de besoin, procéder à cette installation avec l'assistance du technicien·ne informatique de votre établissement.

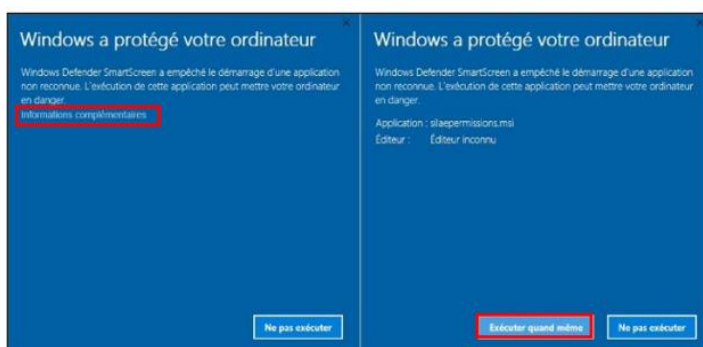
- Windows : Suivre jusqu'au bout les étapes de l'installateur
- MacOS : Aucune installation nécessaire

LANCER LE JEU

Lancer l'application en double-cliquant sur le fichier exécutable.

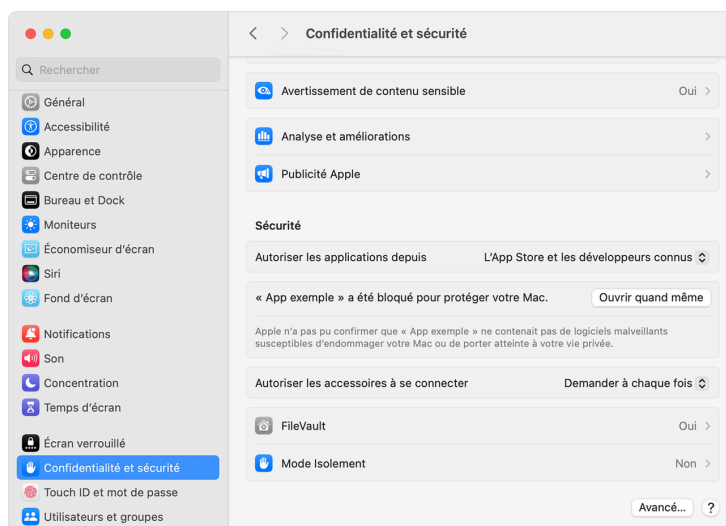
• Windows :

- ALternatives.exe (attention, différent de l'installateur !)
- Si un SmartScreen apparaît à l'écran, cliquer sur "Informations complémentaires" puis "Exécuter quand même"



• MacOS :

- ALternatives.dmg
- Si l'application refuse de s'ouvrir car elle n'a pas été authentifiée et/ou qu'elle provient d'un développeur non identifié
- Ouvrez "Réglages Système"
- Cliquez sur "Confidentialité et sécurité", faites défiler vers le bas et cliquez sur le bouton "Ouvrir quand même" pour confirmer votre intention d'ouvrir ou d'installer l'app.



PROBLÈMES TECHNIQUES COURANTS



- **J'ai rencontré un problème et je suis bloqué-e dans le jeu :**

- Il se peut que des bugs bloquants soient encore présents dans la version. Si possible, appuyer sur la touche « esc » du clavier pour faire apparaître le menu et choisir « RECOMMENCER LE SCÉNARIO ».

- **Le jeu est totalement bloqué, je ne peux plus rien faire :**

- Dans le cas où même le menu du jeu n'est plus disponible, il faut forcer à quitter l'application :
 - **Windows :** Appuyer sur Alt + F4
 - **MacOS :** Appuyer sur ⌘ cmd + q
- Ensuite, relancer l'application et aller à la thématique ou au débrief en cours via le sous-menu « Charger une thématique ».



5. Déroulement de la session

DURÉE DE LA SESSION

La session de jeu dure 1h30, hors phase d'installation. Ce créneau comprend l'introduction, le temps de jeu ainsi qu'un temps de clôture de session. À l'issue du jeu, un court questionnaire de satisfaction sera à compléter : un pour les élèves, et un autre, plus détaillé, pour les enseignants·e·s, afin de recueillir des données supplémentaires.



INTRODUCTION (5 MIN.) - BRIEFING DES ÉLÈVES

- Présenter le jeu et ses objectifs
- Expliquer aux élèves que le jeu aborde des thèmes sensibles liés à la violence domestique
- Rassurer les élèves sur le soutien disponible en cas de besoin : Rassurez-les sur le fait que c'est normal de ressentir des émotions fortes et que s'il y a quoi que ce soit, vous ou la personne ressource êtes disponibles pour la durée du jeu pour en parler. Nommer les autres personnes ressources de l'établissement (infirmier·ère, médiateur·rice, psychologue, aumônier·ère, travailleur·euse social·e), et dire aux élèves qu'il est également possible de les contacter, au besoin, par la suite.

Exemple de message d'introduction

Aujourd'hui, nous allons découvrir un jeu qui sort de l'ordinaire et qui aborde des sujets sensibles, tels que la violence domestique, et plus particulièrement la violence dans le couple. Ce ne sont pas des thèmes faciles, mais c'est justement pour cela qu'il est important de les aborder. L'objectif est de vous aider à repérer certains signaux d'alerte et de vous fournir les ressources nécessaires si vous, ou quelqu'un de votre entourage, êtes confronté·e·s à ces situations.

Dans ce jeu, vous interpréterez différents personnages, vous ferez des choix et vous explorerez des situations qui peuvent susciter des émotions fortes. C'est tout à fait normal. Si vous en ressentez le besoin, vous pouvez sans autre prendre un moment pour vous et stopper le jeu. Vous pouvez même sortir de la salle si vous ne vous sentez pas à l'aise et nous veillerons à ce que vous puissiez être accompagné·e·s pendant ce moment.

*Sachez que les personnes ressources sont également à votre disposition **[les nommer]**.*

Vous aurez environ une heure pour jouer et explorer les différentes situations du jeu. A la fin du jeu, un rapide questionnaire de satisfaction sera à remplir et nous prendrons un moment pour clôturer ensemble cette expérience.

Si vous avez des questions, rencontrez des difficultés techniques, ou si un problème survient pendant le jeu, plusieurs options s'offrent à vous pour demander de l'aide. Vous pouvez lever la main ou appuyer sur la touche F1 de votre clavier qui sert de bouton d'assistance dans le jeu. Une fois la touche F1 activée, un cadre jaune apparaîtra autour de votre écran, ce qui signalera que vous avez besoin d'aide et me permettra d'intervenir.

Maintenant, plongez dans l'expérience et laissez-vous guider à travers les scénarios !



SESSION DE JEU (1H05 - 5 MINUTES POUR LES QUESTIONNAIRES)

Collecter les retours d'expérience et restituer les questionnaires de satisfaction

Des questionnaires de satisfaction sont destinés aux élèves et aux intervenant·e·s. Pour les élèves, le questionnaire est bref, anonyme et vise à recueillir leurs premières impressions sur le jeu ainsi que des suggestions d'amélioration. Il est disponible sur l'écran de fin du jeu.

Les intervenant·e·s, quant à elles et à eux, doivent remplir un questionnaire plus détaillé à la suite du jeu fait en classe, incluant des informations sur le canton, le type d'établissement, le nombre d'élèves dans la classe, et d'autres données pertinentes.



CLÔTURE DE LA SESSION (20 MIN.) - VOIR CHAPITRE SUIVANT

Des suites individuelles peuvent être envisagées. Le temps est donc indicatif.



6. Que se passe-t-il après la session de jeu ?

ACCUEILLIR LA PAROLE DES ÉLÈVES APRÈS LE JEU

Objectif de l'ouverture de la parole : Le moment d'ouverture de la parole après la session de jeu ne vise aucunement à inciter les élèves à partager des expériences personnelles ou à se confier sur des situations de violence vécues ou observées. L'objectif est plutôt de permettre un espace d'expression où les élèves peuvent poser des questions, partager leurs réflexions ou leurs réactions par rapport au contenu du jeu. Ce moment doit se dérouler dans un cadre sécurisant, où chacun·e peut choisir de s'exprimer ou non, sans pression.

1 Mettre en place un cadre bienveillant

Avant d'ouvrir la discussion, il est essentiel que l'enseignant·e ou la personne qui encadre la session de jeu pose des bases claires :

- Souligner que la participation est volontaire, que personne n'est tenu de s'exprimer et que le but n'est pas de partager des expériences personnelles.
- Mentionner que les discussions resteront centrées sur les thèmes du jeu (comme les signes de violence, les comportements à éviter, les réactions possibles).

2 Poser des questions ouvertes et générales

La personne qui encadre la session de jeu peut poser des questions larges pour susciter des échanges sans mettre les élèves mal à l'aise. Voici quelques exemples :

- "Qu'avez-vous pensé des scénarios du jeu ? Y a-t-il quelque chose qui vous a surpris·e ou qui vous a marqué·e ?"
- "Quels sont les comportements dans le jeu qui vous semblent les plus préoccupants ?"
- "Selon vous, quels signes de violence ou de contrôle sont les plus difficiles à repérer dans une relation ?"

3 Proposer des ressources sans insistance

Il est important de présenter les ressources disponibles (numéros d'aide, associations, sites web) pour que les élèves sachent vers qui se tourner s'ils et elles en ont besoin.

Les ressources sont disponibles sur la page du site egalite.ch ou à la fin de ce dossier pédagogique. Vous pouvez partager le lien du site ou imprimer la liste des ressources pour la mettre à disposition des élèves en classe si besoin.

4

Orienter vers des professionnel·les en cas de besoin

Si un·e élève souhaite parler plus en détail de son vécu ou exprime un malaise pendant ou après la session, l'intervenant·e ou l'enseignant·e doit pouvoir accueillir la demande et orienter l'élève vers des professionnel·le·s formé·es à la gestion de ce type de situations à l'interne (infirmier·ère scolaire, médiateur·rice, psychologue scolaire, etc.). Ce point doit être préparé à l'avance pour savoir à qui faire appel dans l'établissement.

DANS LES HEURES ET LES JOURS À VENIR

Observer les réactions des élèves et les orienter, si nécessaire, vers du soutien

Rester attentif·ve aux réactions émotionnelles des élèves et offrir un soutien si nécessaire. Se référer à la liste de ressources établies par le canton et/ou orienter vers des personnes ressources à l'interne de l'établissement (infirmier·ère scolaire, médiateur·rice, etc.). Il est recommandé d'imprimer avant la session de jeu ladite liste des ressources par canton, afin que les élèves puissent la consulter si besoin.

6. Activités complémentaires pour aller plus loin

- **As de cœur - amitié, amour et sexualité sans violences**
 - <https://www.radix.ch/fr/ecoles-en-sante/offres/as-de-coeur/>
- **Exposition « Plus fort que la violence »**
 - <https://plus-fort-que-la-violence.ch/fr/exposition/>
- **Campagne Amoureux.se**
 - <https://www.vd.ch/index.php?id=2022160>
- **Love Boussole**
 - <https://www.profa.ch/loveboussole>

“ LE JEU : CE QUE LES JEUNES EN DISENT ”

“ C'est un bon jeu et très intéressant. Je n'avais jamais vu un jeu sur ce sujet-là et je trouve que c'est une très bonne manière d'amener le sujet.”

“Merci pour l'expérience car on apprend comment réagir dans différentes situations qui peuvent arriver dans notre vie quotidienne, et du coup c'est important de savoir quoi faire.”

7. Ressources par canton



RESSOURCES SUISSE ROMANDE

- Violence que faire ?
 - <https://www.violencequefaire.ch/>
- Ciao.ch
 - <https://www.ciao.ch>
- 147 - ProJuventute
 - <https://www.147.ch/fr/>
- Ont'écoute : aide et échanges pour les 18-25 ans
 - <https://www.ontecoute.ch/>
- 143 - La Main tendue
 - <https://www.143.ch/fr/>
- Santé sexuelle : centre de conseil
 - <https://www.sante-sexuelle.ch/centres-de-conseil>
- Numéros d'urgence
 - Police : 117
 - Urgence médicales : 144



CANTON DE BERNE

- Centre LAVI
 - www.opferhilfe-bern.ch/fr
- Solidarité Femmes, région Bienne
 - www.solfemmes.ch
- Consultations pour auteur·e-s de violence
 - www.be.ch/stop-violence
- Autres services de consultation & informations en différentes langues
 - www.be.ch/slvd
 - www.hallo-bern.ch/hg



CANTON DE FRIBOURG

- Solidarité Femmes Fribourg / Centre LAVI pour Femmes
 - <https://www.sf-lavi.ch/fr/accueil>
- Centre LAVI pour enfants, adolescent-e-s et les hommes
 - <https://www.fr.ch/vie-quotidienne/en-cas-de-difficultes/centre-de-consultation-lavi-pour-enfants-hommes-et-victimes-de-la-circulation>
- EX-pression Fribourg / service pour les auteur-e-s de violence
 - <https://www.ex-pression.ch/fr>
- Centre fribourgeois de santé sexuelle
 - <https://www.fr.ch/sante/prevention-et-promotion/sante-sexuelle-pour-les-jeunes>



CANTON DE GENÈVE

- Bureau de promotion de l'égalité et prévention des violences (BPEV)
 - <https://www.ge.ch/dossier/egalite-lgbtq-violences/bpev-ses-partenaires/bureau-promotion-egalite-prevention-violences-bpev>
 - <https://www.ge.ch/victime-violences-domestiques-que-faire>
 - <https://www.ge.ch/temoin-violences-que-faire>
 - <https://www.ge.ch/auteur-violences-domestiques-que-faire>
- AVVEC : Aide aux Victimes de Violences en Couple
 - <https://www.avvec.ch/fr>
- Centre de consultation LAVI Genève
 - <https://centrelavi-ge.ch/>



CANTON DE JURA

- Bureau de l'égalité entre hommes et femmes, République et Canton du Jura
 - <https://www.jura.ch/egalite>
- Centre de consultation LAVI
 - <https://www.jura.ch/DIN/SAS/Aide-aux-victimes-maltraitance/Aide-aux-victimes-de-maltraitance.html>
- Service pour auteur-e-s de violences conjugales (SAVC)
 - <https://www.jura.ch/CHA/EGA/Violence-domestique/Pour-les-auteur-e-s/Auteur-e-s-de-violence-conjugale.html>



CANTON DE NEUCHÂTEL

- Office de la politique familiale et de l'égalité (OPFE)
 - <https://www.ne.ch/violence-domestique>
- Service d'aide aux victimes - SAVI
 - <https://savi-ne.ch/>
- Centres de santé sexuelle de Neuchâtel et de la Chaux-de-Fonds
 - <https://www.neuchatelville.ch/fr/vivre-a-neuchatel/sante/sante-sexuelle>
 - <https://www.chaux-de-fonds.ch/prestations-sociales/sante-sexuelle/presentation-et-prestations>



CANTON DU VALAIS

- Plateforme valaisanne contre les violences domestiques
 - <https://www.violences-domestiques.ch/fr/>



CANTON DE VAUD

- Bureau de l'égalité entre les femmes et les hommes, Violence domestique
 - <https://www.vd.ch/violence-domestique>
- Campagne amoureux-se, demander de l'aide
 - <https://www.vd.ch/index.php?id=2022162>
- Centre LAVI Vaud
 - <https://www.lavi-vaud.ch/>
- Unité de promotion de la santé et de prévention en milieu scolaire
 - <https://www.vd.ch/djes/dgej/unite-psps>

LA CONFÉRENCE ROMANDE DES BUREAUX DE L'EGALITE
EGALITE.CH

be | fr | ge | ju | ne | vd | vs

EGALITE.CH

LA CONFÉRENCE ROMANDE
DES BUREAUX DE L'ÉGALITÉ

Alternatives pour une relation sans violence

AVEC LE SOUTIEN FINANCIER DE



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Département fédéral de l'intérieur DFI
Bureau fédéral de l'égalité entre femmes et hommes BFEG
Aides financières



MIGROS
Pour-cent culturel