

ANIMATIONS SCOLAIRES-GROUPES PROPOSÉES PAR LATITUDE JEUNES

Programme à destination des professionnel-le-s pour sensibiliser, éduquer, conscientiser aux enjeux de société et favoriser l'engagement des jeunes.

Citoyen·ne·s

Responsables

Actifs·ves

Critiques

Solidaires

Vous êtes enseignant·e, éducateur·trice ou directeur·trice d'établissement scolaire, encadrant·e de groupes d'enfants et/ou de jeunes ? Découvrez nos animations en promotion de la santé et en éducation à la citoyenneté !

Chaque collaboration fera l'objet d'une convention entre Latitude Jeunes et l'établissement concerné.

Merci de prendre le temps de découvrir les pages suivantes.

INFOS ET RÉSERVATIONS INDISPENSABLES

Brabant-Bruxelles-02/546 15 65- latitudejeunes@fmsb.be

Brabant Wallon-010/24 37 24-latitudejeunesbw@solidaris.be

Mons Wallonie Picarde-068/848 496-latitude.315@solidaris.be

Centre, Charleroi et Soignies-071/507 817-latitudejeunes.317@solidaris.be

Namur-081/777 196-latitudejeunes.namur@solidaris.be

Liège-04/342 73 13-latitudejeunes.liege@solidaris.be

Luxembourg-061/231 131-vacances.jeunes@mutsoc.be

Date d'édition : mai 2022

Editeur responsable : Benjamin Delfosse-Latitude Jeunes ASBL -Secrétariat National-rue Saint Jean, 32/38-1000 Bruxelles

Ecriture : Caroline Huart, Sophie Vandemaele et les régionales de Latitude Jeunes **Mise en page** : Evelyne Pinchemail et Eléonore Naomé.

Version numérique imprimable

Cette brochure suit les conventions de la nouvelle orthographe.

QUI SOMMES-NOUS ?



LATITUDE JEUNES, C'EST...

L'Organisation de Jeunesse partenaire de Solidaris

6 RÉGIONALES

1 Secrétariat National



14 539 ENFANTS/JEUNES
touché-e-s par nos activités

- ▶ **433 ANIMATIONS SCOLAIRES**
- ▶ **16 CENTRES D'ACCUEIL**
(extrascolaire, écoles des devoirs, maison des jeunes)
- ▶ **42 SÉJOURS DE VACANCES**
- ▶ **141 PLAINES ET STAGES**
- ▶ **51 JEUNES BREVETÉ-ES**

SOLIDARITÉ
DÉMOCRATIE
PARTICIPATION
JUSTICE SOCIALE
ÉGALITÉ...



58 TRAVAILLEURS·EUSES

822 VOLONTAIRES

animateur·trices, coordinateur·trices de centre de vacances, FestiTeam, baby-sitters, groupes à projets...

Citoyen·ne-s
Responsables
Actif·ves
Critiques
Solidaires

DES OUTILS PÉDAGOGIQUES, DES DOMAINES D'EXPERTISE :



EMPLOI AUTONOMIE
RÉDUCTION DES RISQUES
ASSUËTUDES



VIOLENCES SÉCURITÉ SOCIALE
ALIMENTATION GENRE



HYPERSEXUALISATION
EVRAS ...
HARCELEMENT



- ▶ **Des projets par, pour et avec les jeunes**
voyages solidaires, projets citoyens, culturels et créatifs
- ▶ **Le relai et la défense de la parole des jeunes**

Toutes nos activités sont sur www.latitudejeunes.be

Chiffres issus du rapport d'activités 2020 de Latitude Jeunes

Ed. Resp. : Latitude Jeunes asbl - n° d'entreprise : 0414 133 481 - n° de compte : BE95 8777 9684 0158 - RPM - Bruxelles - Siège social : 32-38 rue Saint-Jean, 1000 Bruxelles -
Tel. : 02 515 04 02 - Mail : latitudejeunes@solidaris.be - Ne pas jeter sur la voie publique.

Latitude Jeunes est une Organisation de Jeunesse reconnue par la Fédération Wallonie-Bruxelles et partenaire de Solidaris.

Elle s'adresse aux enfants et aux jeunes de **3 à 25 ans**.

Elle est composée de **6 associations régionales** et d'**un secrétariat national**.

Les régionales de Latitude Jeunes proposent des activités dans différentes communes de la région couverte. L'organisation collabore également avec le service Vacances Jeunes de la fédération mutuelliste du Luxembourg.

Latitude Jeunes bénéficie d'une importante expérience en animation scolaire, d'une expertise et d'une approche spécifique sur des thématiques particulières. Elle propose des animations à la fois réfléchies pour convenir au monde scolaire et enrichies par les méthodes issues de notre expérience quotidienne en participation active et en éducation permanente.

NOS MÉTHODES :

Amener les participant-e-s à se mobiliser, à réfléchir, à agir.

La promotion de la santé : rendre les jeunes acteurs-trices de leur bien-être, aussi au sein de leur établissement scolaire.

La participation active : permettre aux jeunes de valoriser leur rôle de citoyen-ne responsable et de mesurer l'importance de prendre une place active dans la société en développant des actions citoyennes au sein de l'école.

NOS MISSIONS

Animer, informer, former et sensibiliser.

Les collaborations menées avec Latitude Jeunes dans votre établissement ?

- Une approche **centrée sur les jeunes**, leurs habitudes, leurs expériences et leurs connaissances.
- La mise en place d'**espaces d'échanges** pour des réflexions avisées et critiques.
- Conformément aux prescriptions du décret «Missions», des méthodes qui donnent aux jeunes les meilleures chances de devenir des **CRACS**.
- Des programmes d'activités pensés selon **les socles de compétences**.
- Et enfin, des collaborations qui considèrent **l'école comme un partenaire indispensable** pour viser le bien-être de ses élèves.

QUELQUES REPÈRES

NOTRE VISION	Latitude Jeunes entend contribuer à une une société plus démocratique, solidaire et égalitaire , qui reconnaît à chaque jeune, et groupe de jeunes, l'égale possibilité et capacité de participer aux constructions qui le concernent.		
NOS VALEURS	Valeurs de société Démocratie Égalité Solidarité	Valeurs humaines Participation Acceptation Coopération	Valeurs morales Sens des responsabilités Sens critique Autonomie Créativité Bien-être et plaisir
NOTRE DOMAINE D'ACTION	Latitude Jeunes développe pour les enfants et les jeunes des actions caractérisées par des approches actives, positives et critiques, à même de favoriser le développement de leurs comportements citoyens et de leur bien-être , lesquels constituent des conditions essentielles à la construction d'une société plus démocratique, solidaire et égalitaire.		
NOTRE MÉTHODE	Participation active		

Ce que disent les statuts de Latitude Jeunes secrétariat national : pour atteindre les objectifs qu'elle s'est fixés, l'association assure entre autres le soutien administratif et pédagogique ainsi que la représentation nécessaire au bon fonctionnement et à la mise en réseau des associations régionales qui la constituent ; pour ce faire elle se donne les moyens et met en place toute initiative qu'elle juge utile (commissions pédagogiques et groupes de travail). »

NOTRE PUBLIC

Les activités développées par Latitude Jeunes s'adressent à un large public d'enfants dès 3 ans et de jeunes jusqu'à 25 ans, dans le respect de deux principes qui doivent être analysés et appliqués au regard l'un de l'autre :

Principe de mixité et de non-discrimination : Latitude Jeunes ouvre ses activités à tout public sans discrimination basée sur l'origine socio-économique et/ou socio-culturelle, le sexe, le genre, l'origine ethnique, l'orientation sexuelle et ce, dans le respect des conditions d'âge définies par les différents cadres légaux et/ou que se donnent les régionales. Les animations développées sont identiques pour l'ensemble des participant-e-s d'un groupe donné. Elles sont soucieuses d'intégrer le plus grand nombre de profils, en ce compris ceux porteurs d'une différence.

Principe de primauté du bien-être collectif sur le bien-être individuel : dans une logique d'apprentissage du vivre ensemble, le fonctionnement du groupe garde la priorité sur le cas individuel.

BALISES D'ANIMATION

Le projet d'animation est développé, pour une activité donnée dans un cadre et un temps précis, par l'équipe d'animation professionnelle, en conformité avec les valeurs et les objectifs de notre projet pédagogique et de celui de l'établissement.

DÉONTOLOGIE DES ÉQUIPES D'ENCADREMENT

Les membres de l'équipe d'encadrement sont aptes à poser un regard critique vis-à-vis d'eux-mêmes, de leur environnement et de leurs pratiques d'animation ; ils sont attentifs à réfléchir au sens de leurs actions et au rôle qu'ils jouent dans le développement des enfants et jeunes accueillis au sein du groupe.

Les membres de l'équipe font preuve des attitudes suivantes :

- de bienveillance, de respect et d'ouverture d'esprit ;
- de disponibilité et d'une écoute active ;
- de dynamisme ;
- du sens des responsabilités.

PROGRAMME D'ACTIVITÉS

Nous veillons toujours à ce que nos activités :

- préservent l'intégrité physique, psychique et sociale de l'enfant/du jeune ;
- soient adaptées : à l'âge/à leurs aptitudes physiques et mentales/à l'évolution du groupe/à l'environnement/aux besoins des participant-e-s ;
- soient pensées en fonction du plaisir et de l'intérêt qu'elles susciteront chez les participant-e-s ;
- soient variées ;
- suscitent la curiosité des participant-e-s pour leur environnement ;
- suscitent la créativité des participant-e-s et leur expression collective ;
- soient pensées par les animateurs-trices pour favoriser d'une part l'émergence de propositions par les enfants et les jeunes et, d'autre part, l'adaptation possible de ces activités en fonction des propositions émises ;
- offrent un espace pour le développement de projets collectifs portés par les participant-e-s.

RESPECT DE LA NEUTRALITÉ

Latitude Jeunes fait partie du réseau associatif de la mutualité Solidaris, qui défend des idées communes à beaucoup d'autres mutualités tout en s'axant sur l'importance du progrès social. L'asbl est aussi une Organisation de Jeunesse qui répond aux critères établis par le décret OJ de 2009.

Ce cadre détermine notre manière d'intervenir en animation scolaire via la promotion de la santé et la participation active. Ces deux concepts se recoupent dans la pratique. Les animations sont

menées dans le respect des convictions religieuses et philosophiques des participant-e-s. Il n'est jamais question d'imposer une vision mais bien d'amener les jeunes à se construire leur propre avis, en leur livrant les informations nécessaires pour la compréhension du sujet abordé.

Nous respectons en ce sens la circulaire 3399 sur le principe de neutralité.

INFORMER DU PROJET, LUI DONNER DU SENS

Les animations sont rarement ponctuelles. Latitude Jeunes privilégie les interventions qui s'intègrent dans un projet général, en continuum réfléchi avec l'école et les partenaires éventuel-le-s, pour lequel chacun-e marque son accord. Ceci favorise la réflexion et l'expression des élèves.

En ce sens, l'école est informée à l'avance des méthodes utilisées, du déroulement général des animations et des objets/brochures qui seront distribué-e-s à une personne de référence de l'établissement. Ces documents ou produits sont en lien direct avec les sujets abordés. Ils seront remis aux enseignant-e-s et/ou aux élèves et permettent d'enrichir le sujet, de le poursuivre en classe ou à la maison. Ces documents ou produits ne cherchent pas à imposer une vérité, des valeurs et/ou des opinions particulières.

L'école marque son adhésion au projet en signant la convention d'animation.

SE PRÉSENTER AUX ÉLÈVES

L'équipe adopte une attitude réservée et objective en ne faisant pas la promotion unique de l'association, de Solidaris ou encore d'une idéologie particulière. Elle se présente en précisant qu'elle existe au même titre que d'autres.

Nous respectons en ce sens la circulaire n°4002

(circulaire sur les intrusions commerciales et politiques au sein des établissements et sur la concurrence déloyale entre les établissements. Commission créée à l'article 42 de la loi du 29 mai 1959 dite du Pacte scolaire).

ANIMER

Les animateurs-trices de Latitude Jeunes sont formé-e-s à mener des débats de qualité. Des moments d'échanges de pratiques et de construction d'outils sont régulièrement organisés pour leur permettre d'améliorer et de remettre en question leurs capacités à proposer des animations et des débats respectueux de l'expression des jeunes. Ils-elles ont également été informé-e-s du décret neutralité et des conditions qui en découlent.

PROTECTION DES DONNÉES À CARACTÈRE PERSONNEL

Latitude Jeunes est avant tout une Organisation de Jeunesse et respecte les conditions d'intervention en milieu scolaire définies dans les différents décrets (OJ, Missions, neutralité...). Les données recueillies auprès des élèves sont anonymes et ne permettent pas de les identifier. Les élèves sont également informés que leur participation à l'animation n'est pas obligatoire, sauf avis contraire de l'école, qui n'engage pas Latitude Jeunes.

ANIMATIONS LATITUDE JEUNES LIÈGE

Latitude Ludo	0-99 ans	Ludothèque	
Pieds nus, mains nues dans l'argile	18 mois à 8 ans	5 sens	
Rose ou bleu, seulement si je veux !	3-8 ans	Genre	
Abracadabra, goute-moi ça !	4-7 ans	Alimentation	
Un mot qui tient chaud	4-ans	Solidarité	
Mic Mac	8-14 ans	Violences	
La Magie des pouvoirs	dès 10 ans	Démocratie	
Balanza, la planète des équilibres	10-18 ans	Développement durable	
Mon #image sur les réseaux sociaux	12-15 ans	Réseaux sociaux	
C'est pas mon genre	12-18 ans	Genre	
Ateliers bien-être	12-18 ans	Bien-être	
Un conseil de classe sous haute tension	13-18 ans	Cyberharcèlement	
Filgood	14-15 ans	Santé	
Accro moi non plus	12-18 ans	Assuétudes	
La sécu, c'est quoi ?	14-20 ans	Sécurité sociale	
Animation élections	dès 16 ans	Elections	
Data Better	16-25 ans	Ecologie - numérique	
Cap à venir	17-23 ans	Autonomie	

Participation aux frais via un forfait de 20 €. Les animations sont gratuites si elles se déroulent au sein de notre Ludothèque (Rue Edouard Remouchamps, 2 - 4020 Liège).

INFOS:

Rue Douffet, 36 à 4020 Liège

04/342 73 13 – latitudejeunes.liege@solidaris.be

Les outils pédagogiques créés par Latitude Jeunes sont identifiés grâce au logo



0-99
ANS

LATITUDE LUDO

La ludothèque de Latitude Jeunes, un lieu de loisirs et d'apprentissage.

Profitez des conseils des ludothécaires pour qui les jeux n'ont plus aucun secret et qui vous aideront dans vos choix. Elles vous proposeront des animations pour votre groupe (scolaire ou autre) sur de nombreux thèmes.

Animations possibles (sur rendez-vous) les mardis, jeudis et vendredis de 9h00 à 12h00 et de 13h30 à 16h00 + les mercredis de 13h30 à 18h.

SUPPORT D'ANIMATION

Plus de 2000 jeux, documents et outils pédagogiques !

Thème et types variés : jeux coopératifs, jeux de langages, jeux de mathématiques, jeux de logique... Mais également d'autres outils pédagogiques en plus de ceux de cette brochure sur différents thème comme la démocratie, la citoyenneté, la santé... Possibilité de faire des ateliers jeux sur plusieurs tables parmi lesquelles les joueurs peuvent tourner.



OBJECTIFS

- Promouvoir le jeu comme outil pédagogique.
- Aborder une matière autrement, en faisant appel à des compétences et des modes d'apprentissage variés.



NOTRE APPROCHE

Le plaisir de jouer est central. Même quand il n'est pas expressément pédagogique, le jeu est un moyen d'apprentissage.



COMPÉTENCES VISÉES

- Savoir écouter, savoir lire.
- Comprendre et respecter des règles.
- S'approprier un langage sensoriel.
- Se reconnaître dans ses sensations, ses émotions et celles des autres.

Compétences transversales

Connaître les autres et accepter les différences (écouter, dialoguer, travailler en équipe, laisser s'exprimer).



18 MOIS
8 ANS

PIEDS NUS, MAINS NUES DANS L'ARGILE

Cette animation invite les enfants à développer leur créativité et à explorer leurs 5 sens en découvrant l'argile. L'argile est un matériau extraordinaire, son simple contact nous permet de renouer avec les gestes de tous les âges . Elle nous connecte à la Nature.

SUPPORT D'ANIMATION



Une bûche, environ 70 kg d'argile, un bassin, un essuie et de l'eau pour le lavage des pieds.



OBJECTIFS

- Inciter à imaginer en trois dimensions.
- Développer la compréhension de l'espace, l'imagination, la motricité fine et la psychomotricité.
- Apprendre à créer collectivement tout en exprimant son individualité.



NOTRE APPROCHE

Manipuler la terre est l'occasion d'éprouver des sensations et de découvrir grâce à 4 de nos sens.

Le frais de la terre, son réchauffement au contact des pieds et des mains, ça colle aux doigts, c'est humide, souple, compact puis friable. L'argile a également une odeur et son travail produit des sons nouveaux.

Pendant la séance, nous introduisons par la parole un vocabulaire spécifique : je roule, je tape, je pique, je caresse, je déchire, je frotte, je griffe, je pousse, je creuse, je lisse, je modèle. L'action de saisir, triturer la terre s'accompagne du plaisir pour certains de se salir. Si on rate, on peut recommencer sa boule, son boudin...



COMPÉTENCES VISÉES

- S'approprier un langage sensoriel.
- Se reconnaître dans ses sensations, ses émotions et celles des autres.
- Utiliser et identifier des moyens non verbaux d'expression.
- Créer en trois dimensions.
- Recueillir des observations par ses 5 sens .

Compétences transversales : se connaître, prendre confiance, travailler en collectivité.



3-8
ANS

ROSE OU BLEU, SEULEMENT SI JE VEUX !

+ ADULTES

L'exposition rose ou bleu vise à déconstruire les stéréotypes de genre dans les livres pour enfants. Elle invite ceux-ci à entrer dans une histoire. A travers un parcours ludique et interactif, ils découvriront des livres et des jeux ouvrant leurs horizons sur les thèmes de la famille, des jouets, des animaux, des qualités et des métiers.

SUPPORT D'ANIMATION

LATITUDE
JEU
NES

Une exposition interactive : 2 livres géants et 5 modules cabanes. Chaque module traite d'un thème à travers différents livres et petits jeux. Les adultes, eux, sont invités à réfléchir à la façon dont les livres parlent des filles et des garçons.

Un carnet d'accompagnement avec des notions théoriques et des pistes d'exploitation.



OBJECTIFS

- Aborder le concept de stéréotypes de genre dans les livres pour enfants.
- Découvrir des jeux et expérimenter des modèles peu habituels.
- Remettre en question leurs représentations et comparer les situations représentées à leur propre réalité.
- Découvrir des livres présentant des modèles différents.



NOTRE APPROCHE

Approche d'ouverture et sans jugement de valeur. L'exposition ne condamne aucun livre mais propose des pistes afin d'aborder tout ouvrage pour enfant avec un souci d'ouverture, pour rappeler qu'il existe une grande diversité de choix possibles.



COMPÉTENCES VISÉES

- Orienter sa parole, son écoute en fonction de la situation de communication.
- Recueillir des observations par ses 5 sens.
- Elaborer un concept, un principe, une loi.
- Agir et réagir : esprit critique/engagement/promouvoir la justice, la solidarité

Compétences transversales

se connaître, prendre confiance, connaître les autres et accepter les différences.



4-7
ANS

ABRACADABRA, GOUTE –MOI ÇA !

Trois histoires, racontées à l'aide d'un kamishibai, pour parler de ce que l'on mange, où et comment. Emma la petite lapine et les enfants vont réfléchir et débattre sur différents sujets tels que leurs goûts, le plaisir de manger, leurs habitudes et les publicités. *Pour un groupe de 10 à 15 enfants.*



SUPPORT D'ANIMATION



3 histoires réparties en 33 planches : le gouter d'anniversaire, la boîte à tartine, la course.
Un carnet d'activité par enfant.
Un carnet d'accompagnement pour l'instituteur-riche.



OBJECTIFS

- Initier une réflexion globale sur l'alimentation (plaisir de manger, contextes et influence de la publicité sur les choix).
- Formuler avec les enfants des souhaits pour améliorer l'alimentation à l'école.
- Se servir de ses 5 sens pour appréhender la nourriture



COMPÉTENCES VISÉES

Retrouvez les compétences dans le carnet d'accompagnement (p.15) téléchargeable sur www.latitudojeunes.be
Ex. : orienter sa parole, son écoute en fonction de la situation de communication, exprimer une opinion, la justifier...



NOTRE APPROCHE

- **Ce qui est bon au gout/bon pour mon corps** : histoire, débat et activités.
- **Les habitudes alimentaires** (le contexte) : histoire, débat, activités et réflexion sur l'alimentation idéale à l'école.
- **Ce qui influence les choix** (la pub) : histoire, débat, activités et réflexion sur les influences.
- En concertation avec l'enseignant-e : possibilité d'actions concrètes (système de collations, gouter sain, rencontre avec le personnel lié à l'alimentation pour parler des déchets, présentation du travail aux autres classes et à la direction...)



Nous proposons également des formations à cet outil pour les enseignant-e-s et les professionnel-le-s du secteur jeunesse.

¹Le kamishibai est une technique de contage japonaise qui utilise un castelet en bois dans lequel on fait défiler des planches illustrées en format A3 (avec les textes au verso).

UN MOT QUI TIENT CHAUD

Le conte « Un mot qui tient chaud » a pour objectif d'aborder avec les enfants le principe de solidarité qui est à la base de notre sécurité sociale : chacun contribue selon ses moyens et reçoit en fonction de ses besoins. Partir de la représentation des enfants de ce qu'est la solidarité pour eux et choisir de la vivre seront les objectifs de cette rencontre.

SUPPORT D'ANIMATION

Le conte « Un mot qui tient chaud » réparti en 10 grandes planches

2 personnages en peluche

Le livre « Un mot qui tient chaud » pour la classe

Photo langage



OBJECTIFS

- Initier une réflexion globale sur la solidarité (ce que ça représente pour les enfants, comment ils la vivent, quel est l'intérêt de la solidarité).
- Formuler avec les enfants des souhaits pour améliorer la solidarité (que ce soit à l'école, de manière générale ou chez eux, selon leurs choix).



NOTRE APPROCHE

Un séance qui se vit en 3 parties.

- La lecture du conte
- Un débat autour de c'est quoi pour toi la solidarité en partant des questions des enfants et de leurs représentations.
- Une mise en action : en concertation avec l'enseignant-e, possibilité d'actions concrètes à mettre en place au sein de la classe ou de l'école, selon les envies et propositions des enfants.



COMPÉTENCES VISÉES

- Comprendre le monde qui nous entoure et le concept de solidarité.
- Respecter les autres et soi-même.
- Ecouter des consignes et participer à des discussions.
- S'exprimer et laisser les autres parler à tour de rôle.
- Développer le langage et le vocabulaire.
- Compétences transversales : connaître les autres et accepter les différences (écouter, dialoguer, travailler en équipe, laisser s'exprimer).

MIC-MAC

Enterre la hache de guerre avec ta tribu ! Un jeu coopératif sur le thème de la prévention des violences et les relations égalitaires entre garçons et filles.

« Vous avez le temps d'une partie pour récupérer les symboles de la paix dérobés ! Soyez rapides et vigilants car vos ennemis sont prêts à déterrer leurs haches de guerre ».

SUPPORT D'ANIMATION



Le jeu de société **Mic Mac** (jeu de cartes, pions et dés) ... suivi d'échanges et d'animations. Un carnet pédagogique pour l'enseignant.



OBJECTIFS

- Aborder le concept des violences.
- Faire la différence entre violence et conflit.
- Aborder les concepts de genre et de stéréotypes de genre.
- Développer des compétences psychosociales : principes de communication non violente, facteurs de prévention des violences.



COMPÉTENCES VISÉES

- Se reconnaître dans ses sensations, ses émotions et celles des autres.
- Orienter sa parole, son écoute en fonction de la situation de communication.
- Utiliser et identifier des moyens non verbaux d'expression.

Compétences transversales

Se connaître, prendre confiance. Connaître les autres et accepter les différences.



NOTRE APPROCHE

Le jeu est conçu pour que les enfants aient du plaisir à jouer ensemble avant tout. Les discussions après la partie permettent d'aller plus loin. Le débat met l'accent sur ce que les enfants ont vécu pendant le jeu et pas seulement sur le dénouement de la partie (gagner ou perdre).

Le jeu coopératif fait appel à la solidarité, la coopération, la négociation, l'appartenance au groupe (par opposition à l'exclusion dans les jeux compétitifs) et la place que l'on s'y fait, l'écoute, la confiance, l'affirmation de soi, l'imagination et l'intériorisation de règles.



DÈS 10 ANS

LA MAGIE DES POUVOIRS

Immergez vos élèves dans le monde du Cercle Magique et faites-leur découvrir les principes de la démocratie !

Gerdan, un puissant magicien, a mis en place une dictature. Dans sa fureur, il a emprisonné toutes les personnes qui s'opposaient à lui et a dérobé le trésor du Cercle Magique. Les joueurs ont 45 minutes pour sauver le pays et retrouver ce trésor.

SUPPORT D'ANIMATION



Un escape game sous forme de kit téléchargeable sur www.latitudejeunes.be. Le kit comprend un mode d'emploi, des cartes-lieux pour progresser dans un décor attrayant, des énigmes diversifiées et des indices pour les résoudre. Format du kit : 3 documents PDF à imprimer. L'escape game peut être installé très facilement à l'intérieur ou à l'extérieur.



OBJECTIFS

- Vivre un jeu en coopération.
- Mettre en pratique l'expérience du vote.
- Faire vivre le mécanisme de la démocratie.
- Vulgariser de manière positive les principes démocratiques.



NOTRE APPROCHE

- Une histoire forte autour de la magie et des enjeux de pouvoir pour immerger les jeunes dans une ambiance d'escape game.
- Un trésor représenté par des bulletins de vote pour décider ensemble du sort de Gerdan, le dictateur.
- Un débat pour poursuivre l'intégration des principes démocratiques découverts durant le jeu.



COMPÉTENCES VISÉES

- Apprendre à réfléchir sur une notion complexe : la démocratie
- S'initier au débat : prendre position, formuler des questions, des hypothèses, confronter son point de vue...
- Expérimenter la collaboration comme stratégie de jeu



10-18
ANS

BALANZA, LA PLANÈTE DES ÉQUILIBRES

Jeu de société sur le thème du commerce équitable. Balanza est une planète comme les autres, avec ses bons côtés mais aussi ses injustices. Les joueurs y incarnent une famille de commerçants, de consommateur ou de producteurs. Quel que soit leur rôle, leurs actions et leurs décisions peuvent changer le monde ! Vont-ils se concentrer sur leur famille en essayant de combler ses besoins vitaux ou privilégier le bien commun en tentant d'équilibrer la balance ?

SUPPORT D'ANIMATION



Le jeu de société **Balanza** (Latitude Jeunes/Oxfam), à la fois coopératif et compétitif.

Echanges et discussions, questions, débat, brainstorming et divers outils d'animation.



OBJECTIFS

- Sensibiliser les enfants aux déséquilibres mondiaux et aux interdépendances des régions du monde.
- Initier la réflexion sur la problématique des échanges commerciaux traditionnels et l'alternative qu'est le commerce équitable.
- Montrer l'importance des choix que nous posons et des leviers d'action possibles.



NOTRE APPROCHE

Elle s'organise en deux temps.

Jouer : aborder les thèmes à travers le jeu de société.

Sensibiliser : revenir sur les thématiques, les choix posés pendant la partie et leurs conséquences, approfondir les questions...



COMPÉTENCES VISÉES

- Rencontrer et appréhender une réalité complexe.
- Agir et réagir : esprit critique/engagement/promouvoir la justice, la solidarité.
- Comprendre la matière (poids de la balance).
- Orienter sa parole, son écoute en fonction de la situation de communication.
- Elaborer un concept, un principe, une loi...

Compétences transversales

Connaître les autres et accepter les différences (écouter, dialoguer, travailler en équipe, laisser s'exprimer).



MON #IMAGE SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX

12-15 ANS

Qu'est-ce que je diffuse sur les réseaux sociaux ? Qu'est-ce que les autres publient sur moi ?

Une animation pour aborder avec les adolescent-e-s une série de questions sur l'image qu'ils renvoient sur les réseaux sociaux. Correspond-elle à la réalité ? A leurs valeurs ?

SUPPORT D'ANIMATION



Une « like line », sur laquelle les jeunes sont invités à se positionner en se déplaçant dans l'espace vers une extrémité ou l'autre, selon qu'ils trouvent une affirmation tout à fait acceptable, tout à fait inacceptable ou quelque part entre les deux.



OBJECTIFS

- Sensibiliser à une utilisation responsable et respectueuse des réseaux sociaux.
- Faire réfléchir à l'impact réel des actions posées dans l'univers virtuel.



COMPÉTENCES VISÉES

- Orienter sa parole, son écoute en fonction de la situation de communication.
- Exprimer une opinion, la justifier.

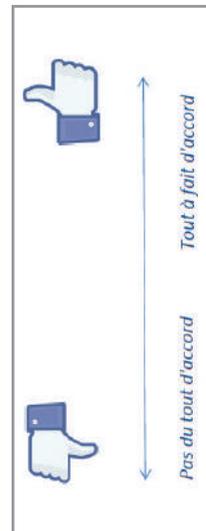


NOTRE APPROCHE

La like line est un outil simple qui nous permet d'animer un « débat mouvant » en partant des représentations et situations vécues des jeunes (par exemple : « tagger » une copine sur une photo de soirée sans lui demander son avis, est-ce acceptable, dérangeant, normal ? Pourquoi ? Du point de vue de qui ?).

Nous ne donnons pas de mode d'emploi mais pouvons d'une part faire des recommandations générales (droit à l'image, paramètres de confidentialité...) et d'autre part sensibiliser au fait que chacun-e peut avoir un avis différent.

De là, nous souhaitons que les jeunes se forgent leur propre opinion et agissent en connaissance de cause.



C'EST PAS MON GENRE

Qu'est-ce qu'être une fille ? Qu'est-ce qu'être un garçon ? Cette animation vise à identifier et déconstruire les stéréotypes de genre. Elle se veut générale. Il est cependant possible de l'adapter ou de l'approfondir selon certaines thématiques que vous souhaitez explorer (publicités, jouets, métiers, ...).

SUPPORT D'ANIMATION

Animation répartie sous différents thèmes et supports.

Brainstorming sur ce qu'est une fille/un garçon.

Réalisation d'affiches à partir des techniques de collage et d'illustration.

Film « L'égalité, c'est gagné ? » de l'asbl *Retravailler*.



OBJECTIFS

- Prendre conscience de ses propres stéréotypes.
- Éveiller son esprit critique et sa réflexion.
- Identifier les rôles stéréotypés attribués aux hommes et aux femmes à travers différentes thématiques.
- Remettre en question la représentation des élèves et comparer les situations représentées à leur propre réalité.



COMPÉTENCES VISÉES

- Travailler ses représentations.
- Exercer son esprit critique.
- Décoder les images et les productions audiovisuelles.



NOTRE APPROCHE

- **Se questionner** : réflexion sur ses propres représentations.
- **Informier** : Sous forme de brainstorming, expliquer ce qu'est une fille-un garçon et définir le stéréotype de genre.
- **Sensibiliser** : sous forme de débat et réflexion à partir des différents thèmes exploités.
- **Créer** : réalisation d'affiches sur ses propres représentations pour en prendre conscience.



ATELIERS BIEN-ÊTRE

Les ateliers articulent différentes thématiques liées au bien-être. Gestion du blocus, gestion du stress et des émotions, estime et confiance en soi... C'est l'animation scolaire parfaite pour vos journées bien-être en atelier à choix.

SUPPORT D'ANIMATION

Différents support sont prévus en fonction de la thématique abordée.



OBJECTIFS

- Diminuer le stress provenant de l'organisation liée à la période d'étude
- Outiller les jeunes dans la gestion de leurs émotions,
- Travailler la bienveillance et l'empathie envers soi-même et les autres.
- Travailler la confiance en soi



NOTRE APPROCHE

Nous travaillons en petits groupes de 12 personnes maximum, pour permettre la création d'un espace safe.

Nous proposons l'expérimentation de diverses méthodes et d'outils pour diminuer le stress et favoriser le bien-être au sens large, outils que les jeunes pourront s'appropriier et utiliser par la suite.



COMPÉTENCES VISÉES

- Identifier les émotions primaires chez les jeunes et les autres.
- Comprendre ses émotions
- Exprimer les émotions
- Réguler les émotions
- Accueillir et utiliser les émotions comme porteuses de sens
- Découvrir une méthode d'apprentissage qui correspond aux jeunes
- Comprendre les processus de mémorisation

13-18
ANS

UN CONSEIL DE CLASSE SOUS HAUTE TENSION

Un jeu de rôle dans lequel chaque soir, un-e élève est victime de cyberharcèlement.

Le lendemain matin, au conseil de classe, les élèves se réunissent pour essayer de démasquer les coupables qui, de leur côté, souhaitent rester secret afin d'échapper aux repréailles. En face, certains personnages ont des rôles clés par leur statut, mais oseront-ils parler ? C'est lors de ce conseil de classe qu'il faudra faire briller ses talents de tribun, bluffer ou dire la vérité, mais surtout être toujours crédible, car à la fin du conseil de classe, l'identité d'un personnage sera dévoilée et clôturera ainsi la journée... jusqu'au prochain soir durant lequel les cyberharceleurs risquent à nouveau de frapper.

SUPPORT D'ANIMATION

Un jeu de 24 cartes avec des personnages



OBJECTIFS

- Aborder avec les élèves le cyberharcèlement en travaillant notamment sur l'empathie.
- Prendre conscience des différents rôles qui se jouent lors d'harcèlement (soutien, défenseur, harcelé, harceleur, témoin).
- Inciter les jeunes à utiliser les réseaux sociaux de manière éthique.
- Réfléchir ensemble aux actions qui pourraient être réparatrices et constructives pour chaque protagoniste.



NOTRE APPROCHE

Par ce jeu de rôle, nous utilisons la pratique ludique pour permettre aux jeunes de comprendre la complexité des situations de harcèlement et plus particulièrement, de cyberharcèlement.

Le travail sur cette thématique d'éducation aux médias vise à faire comprendre que tout média est un objet social.

Un débat final permettra à chacun et chacune de se positionner par rapport à son ressenti et de se questionner sur ses pratiques.



COMPÉTENCES VISÉES

- Rencontrer et appréhender une réalité complexe.
- Se reconnaître dans ses sensations, ses émotions et celles des autres.
- Compétences argumentatives.
Compétences transversales :
- Compétences liées à l'éducation aux médias telles que :
- La compréhension du média comme système de signes
- Compétences sociales et informationnelles en lecture
- Comprendre le média dans sa dimension éthique

14-15
ANS

FILGOOD

Filgood est un projet d'envergure européenne initié en France. Il permet de récolter puis d'analyser des données évaluant la perception que les élèves ont de leur santé globale (physique, sociale et mentale). Ce dispositif permet aux établissements scolaires d'obtenir une analyse du bien-être global ressenti par les élèves, afin d'envisager la mise en place d'actions ciblées.

SUPPORT D'ANIMATION

Questionnaire santé – 9 tests physiques – Animations.



OBJECTIFS

- Evaluer la perception des élèves concernant leur santé globale.
- Proposer des pistes d'actions concrètes pour améliorer leur bien-être dans l'école.
- Rendre l'élève acteur de sa santé.



COMPÉTENCES VISÉES

- Comprendre le concept de santé globale.
- Identifier les facteurs de risques et de protection en matière de santé.
- Faire des choix adaptés pour sa santé.



NOTRE APPROCHE

Filgood se veut une approche globale et positive de la santé. C'est quoi la santé ? Quels sont les facteurs qui l'influencent ? Que peut-on mettre en place pour l'améliorer ? Après analyse des résultats de leur classe, les élèves peuvent devenir acteurs de leur santé en proposant des pistes d'amélioration pour leur bien-être à l'école.

FilGOOD

adosen
prévention santé mgen⁺

ACCRO, MOI NON PLUS !

12-18
ANS

Entrez dans la peau d'un personnage. Aidez-le à construire son identité, à gérer ses émotions ou à créer des liens avec les autres.

Les jeunes vont vivre la vie d'un-e autre adolescent-e et être plongé-e-s dans des thématiques telles que le stress, les relations familiales et amoureuses, le cannabis, l'alcool, les études, l'argent... après cette expérience de jeu, un débat sera mené. « Accro, moi non plus ! » est un projet de prévention des assuétudes basé sur le principe du « jeu dont vous êtes le héros ». Créé en 2002, ce projet a déjà rencontré plus de 25 000 jeunes et en est actuellement à sa troisième version.

SUPPORT D'ANIMATION



Une exposition : 66 panneaux à emboîter sur lesquels viennent se placer des carnets.
L'espace pour accueillir l'exposition montée est de 80 m² minimum.



OBJECTIFS

- Faire réfléchir les jeunes aux choix qu'ils font dans des situations difficiles.
- Dédramatiser les consommations en général, sans les banaliser.
- Informer les jeunes sur les assuétudes.
- Aborder les problèmes qu'ils-elles rencontrent dans la vie de tous les jours.
- Identifier les ressources qui peuvent les aider.



NOTRE APPROCHE

Globale et centrée sur les comportements pour amener les jeunes à réfléchir à leurs choix en situation de crise, à identifier des facteurs de risques et/ou de protection.

L'animation en deux temps :

- une partie de jeu de rôle.
- une partie débat : confronter les différentes histoires et thématiques abordées par l'expo ; définir ce que signifie « être accro » ; donner un espace de paroles pour leurs questions, craintes, expériences.



COMPÉTENCES VISÉES

- Comprendre et identifier les conduites addictives.
- Discerner, dans ses comportements, ce qui est de l'ordre des conduites à risques, identifier ses facteurs de protection et les ressources pour se sortir de situations de crise.
- Poser ses choix de façon réfléchie en matière de consommation.

Compétences transversales

Participer à un débat sans émettre de jugement, en respectant la parole de l'autre, apprendre à respecter ses différences et celles des autres.



LA SÉCU, C'EST QUOI ?

Jeu de société coopératif pour construire ensemble la sécurité sociale. Le but : diminuer les inégalités sociales et accéder à une meilleure qualité de vie. Les participants se concertent pour développer une stratégie de jeu commune. Jouer de façon individualiste détruit les piliers de la Sécu alors qu'un jeu solidaire les sécurise et mène vers la réussite de la partie.

SUPPORT D'ANIMATION



Jeu Time Line sur les origines de la Sécu.

Jeu de table et débat- Vidéo «Les enjeux de notre sécurité sociale belge».

Une brochure «la Sécu, c'est quoi?»



OBJECTIFS

- Apprendre aux jeunes le fonctionnement de la Sécurité Sociale, de façon ludique et pratique.
- Susciter une réflexion critique et personnelle autour des enjeux de la Sécurité sociale aujourd'hui : en quoi est-elle mise en péril ? Pourquoi et comment faut-il défendre ce système ?



NOTRE APPROCHE

- Un jeu de plateau grâce auquel les jeunes expérimentent les mécanismes de la Solidarité.
- Des cartes de jeu qui plongent les joueurs dans des situations concrètes liées à la sécurité sociale.
- Un débat pour réfléchir aux enjeux actuels du système.

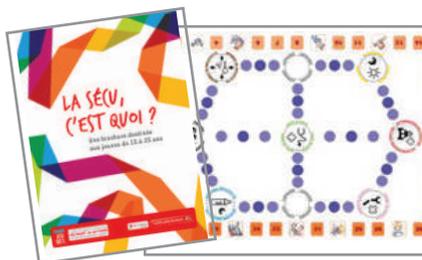


COMPÉTENCES VISÉES

- Initiation au débat : prise de parole, formulation de questions, d'hypothèses, reformulation, écoute, dialogue, communication...
- Apprendre à réfléchir sur un fait d'actualité, un modèle de société, à comparer les points de vue pour développer son esprit critique.
- Construire, formuler des revendications pour impulser un changement au sein de la société.

Compétences transversales

Expérimenter la solidarité comme stratégie de jeu gagnante. Ecouter, respecter la parole de l'autre.



DÈS
16 ANS

ANIMATION ÉLECTIONS

Cette animation se base sur le jeu Démocracity édité par la fondation BELvue. En formant des partis politiques et en construisant une ville ensemble, les élèves s'initient à la réalité politique : comment prendre des décisions justes pour le plus grand nombre ? Comment défendre ses idées, négocier, collaborer, gérer les conflits ? Ce jeu peut être suivi par une animation sur les élections communales et être adapté à un public plus jeune sur demande.

SUPPORT D'ANIMATION

Tapis de jeu – légos – fiches - le jeu Democracy.



OBJECTIFS

- Découvrir les principes de la démocratie (concertation, consensus, vote...) et ses valeurs (collaboration, solidarité, respect...).
- Comprendre le fonctionnement électoral (pour l'animation sur les élections communales).



COMPÉTENCES VISÉES

- Concevoir un projet politique cohérent et percevoir les valeurs qui le sous-tendent.
- Défendre ses idées dans le respect de l'autre.
- S'initier à la négociation, la concertation.
- Apprendre à gérer les conflits, à collaborer.



NOTRE APPROCHE

- Une approche participative et collaborative qui permet aux jeunes d'expérimenter les principes démocratiques et de vivre les valeurs qui la permettent.



DATA BETTER

16-25
ANS

Une expérience immersive au cœur de DATA BETTER, la plus grosse société de data center au monde. Découvrez à travers cette serious escape game ce que veut vraiment dire le Cloud. Les joueuses et joueurs ont 30 minutes pour résoudre les énigmes, découvrir les codes et sauver le data center de la surchauffe.

SUPPORT D'ANIMATION

Un escape game que nous installons dans votre classe ou un autre local

Un carnet pédagogique



NOTRE APPROCHE

L'animation est avant tout ludique, mais permet aux jeunes de rencontrer et appréhender une réalité complexe. .



OBJECTIFS

- Vivre un jeu en coopération.
- Rendre accessible des contenus théoriques par un processus de gamification.
- Sensibiliser les participant-e-s aux enjeux écologiques liées à numérisation.



COMPÉTENCES VISÉES

- Les élèves seront capables d'analyser et d'interpréter les informations reçues dans différents documents.
- Les élèves seront capables de développer leur esprit critique à travers l'expérimentation du « serious escape game » (SEG).
- Les élèves seront capables de développer un esprit logique, mathématique à travers les différentes énigmes proposées dans le SEG.
- Les élèves développeront des compétences sociales lors du SEG qui mettent en avant la cohésion de groupe.

CAP À VENIR

17-23
ANS

Comment trouver son autonomie quand on sort de l'école ? Quelles démarches entreprendre ? A qui s'adresser ? «Cap à venir» est un jeu de société visant à informer les jeunes dans 5 domaines touchant à leur autonomie : la santé, l'emploi, le logement, les transports et le budget. A partir d'un personnage fictif, ils-elles découvrent la notion de bien-être global, leurs droits, leurs devoirs et la nécessité de défendre une Sécurité sociale forte. Durant l'animation, le débat permet de relever leurs interrogations et leurs revendications.

SUPPORT D'ANIMATION



Un plateau de jeu avec différentes cartes - des fiches personnages - le «Manuel de survie après l'école» - la farde à paperasse de LJ.



NOTRE APPROCHE

Une approche qui se veut:

-globale : la prise d'autonomie est envisagée par 5 portes d'entrée (santé, emploi, budget, logement, transport) ;

-centrée sur le bien-être du-de la jeune ;

-participative : par la dynamique du jeu, les jeunes sont amené-e-s à se poser des questions, à y répondre ensemble ;

-active : grâce aux débats, les jeunes sont amené-e-s à réfléchir à leurs valeurs, aux enjeux de la Sécurité sociale aujourd'hui...



OBJECTIFS

- Informer les jeunes qui sortent de l'école sur les 5 clefs de l'autonomie.
- Connaître leurs droits et devoirs.
- Faire émerger des revendications et (ré) intéresser les jeunes à la vie politique.



COMPÉTENCES VISÉES

- Débattre de la difficulté des jeunes à prendre leur autonomie au vu du contexte social, économique et politique.
- Faire des liens entre leurs parcours de vie et le système de Sécurité sociale, la vie active au sens large.
- Pouvoir faire un bilan de leur parcours et être informé-e pour faire des choix judicieux facilitant leur autonomie et leur bien-être.



Outils pédagogiques disponibles

MIC MAC (prévention des violences)

8 ans et +

Mic Mac est avant tout un jeu familial : il a pour objectif premier de passer un moment convivial. C'est également un jeu de prévention des violences qui aborde des thèmes comme la communication non-violente, les relations égalitaires hommes/femmes...



SUPPORT D'ANIMATION : un plateau de jeu

BALANZA (COMMERCE ÉQUITABLE)

10 ans et +

C'est un monde comme les autres, il y fait bon vivre mais on y rencontre aussi des injustices. Votre rôle, vos actions et vos décisions peuvent changer le monde ! Ce jeu de sensibilisation au commerce équitable réussit à allier un vrai aspect ludique et éducatif.



SUPPORT D'ANIMATION : un plateau de jeu

JEU SÉCURITÉ SOCIALE

14 - 20 ans

Jeu de société coopératif pour construire ensemble la sécurité sociale. Le but : diminuer les inégalités sociales et accéder à une meilleure qualité de vie. Les participant-e-s se concertent pour développer une stratégie de jeu commune. Jouer de façon individualiste détruit les piliers de la Sécurité alors qu'un jeu solidaire les sécurise et mène vers la réussite de la partie.



SUPPORT D'ANIMATION : un jeu de table

Pour les modalités de réservation et de paiement de ces outils, adressez-vous au bureau de LJ le plus proche de chez vous ou rendez-vous sur le site www.latitudejeunes.be.



et son réseau associatif et socio-sanitaire

