

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-061/231 266-vacances.jeunes@mflux.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 ?

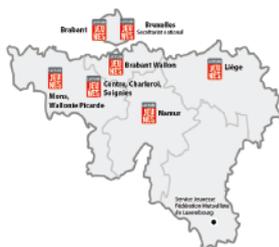


LATITUDE JEUNES, C'EST...

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
HARCELEMENT
EVRAS ...



- ▶ **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 9604 0150 - 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 NAMUR

| | | | |
|---|-----------|------------------|--|
| Bulle de savon | 3-7 ans | Hygiène |  |
| Abracadabra, goute-moi ça ! | 4-7 ans | Alimentation |  |
| Les explor'acteurs | 6-8 ans | 5 sens |  |
| Eco cracs | 6-12 ans | Ecologie |  |
| Bien vivre ensemble, via le jeu Mic Mac | 8-12 ans | Violences |  |
| Moi et les réseaux sociaux | 10-15 ans | Réseaux sociaux |  |
| Cyberharcèlement | 10-16 ans | Violences |  |
| Accro, moi non plus | 12-18 ans | Assuétudes |  |
| Filgood | 14-15 ans | Santé |  |
| La sécu, c'est quoi ? | 14-20 ans | Sécurité sociale |  |
| Cap à venir | 17-23 ans | Autonomie |  |

Participation aux frais de déplacement via un forfait de 10 € par séance.

INFOS:

rue de France, 35 à 5600 Philippeville

081/777 196 – latitudejeunes.namur@solidaris.be

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



BULLE DE SAVON

L'hygiène corporelle est essentielle à notre vie. Pourtant, elle n'est pas comprise de la même manière par tout le monde. C'est pourquoi le programme d'animations **Bulle de savon** vise à faire connaître et à insuffler des règles simples d'hygiène dans le respect de soi et des autres. Les enfants sont invités à une sensibilisation à l'éducation, à la santé et à l'hygiène de vie.

SUPPORT D'ANIMATION

Jeu de plateau utilisant en complément : vidéos, musique, histoires, jeux de rôle, mimes et mises en situation. Les différents supports permettent de varier le type d'informations reçues par les enfants.



OBJECTIFS

- Aider les enfants à adopter des gestes simples pour une bonne hygiène.
- Permettre aux enfants d'apprendre les notions de base pour prendre soin de leur corps : hygiène en général, alimentation, sommeil.
- Permettre aux enfants d'apprendre en s'amusant.



COMPÉTENCES VISÉES

Habilité sociale

- Savoir travailler en équipe et partager
- Savoir exprimer ses émotions
- Laisser la place aux autres

Habilité cognitive

- Acquérir des connaissances sur l'utilité d'avoir une bonne hygiène corporelle
- Se motiver pour acquérir un comportement adéquat à la santé



NOTRE APPROCHE

L'animation aborde : l'hygiène de la bouche, des mains, du corps, les microbes et les conséquences sur notre santé et celle des autres.

Les enfants sont ainsi invités à découvrir ce qu'est l'estime de soi et le respect des autres.

Chaque activité favorise le dialogue et la participation pour améliorer ses habitudes. L'enfant pourra reconnaître et appliquer quelques règles simples d'hygiène.



4-7
ANS

ABRACADABRA, GOUTE –MOI ÇA !

Trois histoires, racontées à l'aide d'un kamishibaï, 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-trice.



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.



COMPÉTENCES VISÉES

Retrouvez l'ensemble des compétences dans le carnet d'accompagnement (p15) téléchargeable sur www.latitudejeunes.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...)



¹Le kamishibaï 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).

LES EXPLOR'ACTEURS

Voyage dans tous les sens. Paulino, Hassane, Jeffin, Ligia, Mourad, Léna et Iris s'éclipsent pour un voyage à travers les 5 continents, où tous leurs sens seront en éveil ! Ont-ils rêvé ou sont-ils vraiment partis en voyage depuis la librairie de leur quartier ?

SUPPORT D'ANIMATION



Un conte.

Un **carnet des Explor'acteurs** pour chaque enfant (dans la limite des stocks disponibles).
Des fiches animations pour l'enseignant (liens avec le programme scolaire).



OBJECTIFS

Favoriser :

- la connaissance de soi et de son corps ;
- l'expression fine des émotions et les ressentis à l'égard de son corps ;
- le partage d'expériences en vue de l'identification collective de comportements de santé sains.

Développer :

- l'affirmation de soi et de ses goûts ;
- l'expression créative et langagière ;
- l'écoute et l'ouverture d'esprit ;
- l'échange et la coopération ;
- l'enrichissement du vocabulaire et la découverte d'autres cultures.



NOTRE APPROCHE

Une démarche santé qui s'éloigne des approches plus traditionnelles. Les enfants vont expérimenter les 5 sens de manière positive, avec leurs propres émotions.

- 1) Un conte divisé en 5 chapitres pour découvrir les 5 sens, à travers les 5 continents.
- 2) Une série d'animations pour chacun des chapitres : débats, bricolages, enquêtes de terrain...
- 3) Une journée de clôture à l'extérieur ou au sein de l'école (en fonction des disponibilités de l'école).



COMPÉTENCES VISÉES

Retrouvez l'ensemble des compétences visées dans les fiches d'animation téléchargeables sur notre site : www.latitudejeunes.be.



Qui est responsable de la pollution aujourd'hui ? L'industrie bien sûr... mais en partie seulement. Nous sommes collectivement responsables de la pollution que nous subissons. Elle est la conséquence directe de nos comportements et de notre surconsommation. Eco-Cracs propose aux enfants de réfléchir aux actes environnementaux, à leurs impacts sur notre planète et à notre santé de manière générale.

SUPPORT D'ANIMATION

Différents jeux – mises en situation – création de produits d'entretien biologiques.



OBJECTIFS

- Faire réfléchir aux actes environnementaux que les enfants peuvent d'ores et déjà porter au quotidien.



COMPÉTENCES VISÉES

- Donner à l'enfant le goût du changement dans ses habitudes de consommation.
- Prendre conscience de son pouvoir de faire des choix, même très jeune (exemple : utiliser une gourde).
- Développer l'esprit critique, définir ce qu'est la justice sociale et la solidarité.
- Aborder la notion de mondialisation.



NOTRE APPROCHE

- **Informier** : apprendre des notions pour comprendre l'environnement, la (sur) consommation, la pollution.
- **Sensibiliser** : définir des gestes pour préserver l'eau, la nature et l'énergie (tri, recyclage, consommation responsable).
- **Créer** : aboutir à la création de produits d'entretien biologiques.



8-12
ANS

BIEN VIVRE ENSEMBLE VIA LE JEU 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 rentrer au Tipi et 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 négociation, l'appartenance au groupe (par opposition à l'exclusion dans les jeux compétitifs), l'écoute, la confiance, l'affirmation de soi, l'imagination et l'intériorisation de règles.



MOI ET LES RÉSEAUX SOCIAUX

Les réseaux sociaux font partie de notre quotidien. Ils sont un formidable territoire d'apprentissages et d'échanges si on en connaît les règles d'utilisation et de protection. Beaucoup de parents sont désemparés par ce phénomène. Les jeunes, eux, sont « nés dedans » et fonctionnent de façon instinctive, mais parfois, sans avoir la conscience des risques et des inconvénients.

SUPPORT D'ANIMATION



Like Line de Latitude Jeunes (local adapté aux déplacements).

Enquête anonyme (facultative).

Jeu **Faites le Mur** (niveau primaire).

Jeu **Profil dont vous êtes de Héros** (Niveau secondaire).



OBJECTIFS

- Informer et sensibiliser les jeunes à l'utilisation responsable des réseaux sociaux (liberté, éthique) et à la sécurisation de ses données.
- Se préserver des abus sur le net (hoax, piratage, droit à l'image...) et reconnaître des attitudes inadéquates.
- Adopter une attitude citoyenne et respectueuse sur le Net.
- Responsabiliser face aux messages publicitaires.
- Sensibiliser au cyberharcèlement.



NOTRE APPROCHE

- **Partager** : sous forme de débat, expression des habitudes de chacun.
- **Informier** : rappeler l'historique de l'apparition des réseaux sociaux.
- **Sensibiliser** : réaliser un état des lieux des avantages et inconvénients des réseaux sociaux.



COMPÉTENCES VISÉES

Orienter sa parole, son écoute en fonction de la situation de communication.

Rencontrer et appréhender une réalité complexe.

Proposer des pistes de solution, les confronter, les choisir.

Développer son esprit critique.



CYBERHARCELEMENT

Animation dynamique sur le phénomène de harcèlement à l'heure des réseaux sociaux. Le phénomène de harcèlement dans les groupes a toujours existé et est difficile à éradiquer. L'animation permet de décrypter les différentes facettes du phénomène et d'expliquer comment se développe le harcèlement et, de façon plus étendue et moins contrôlée, le cyberharcèlement.

SUPPORT D'ANIMATION

Capsules vidéos.

Like Line de Latitude Jeunes (local adapté aux déplacements).

Enquête anonyme (facultative).



OBJECTIFS

- Informer les jeunes sur le phénomène de harcèlement et le phénomène de groupe.
- Découvrir quand commence le harcèlement.
- Découvrir comment réagir en tant que victime, bourreau ou témoin.
- Utiliser l'humour comme une défense.



COMPÉTENCES VISÉES

Orienter sa parole, son écoute en fonction de la situation de communication.

Se reconnaître dans ses sensations, ses émotions et celles des autres.

Agir et réagir : esprit critique, promouvoir la justice, la solidarité.



NOTRE APPROCHE

- **Informier** : faire une présentation des phénomènes et décoder les situations problématiques.
- **Sensibiliser** : il n'y a pas de profil type mais chacun doit pouvoir réagir de manière adéquate.
- **Orienter** : faire en sorte que les jeunes en difficulté puissent trouver une écoute attentive auprès d'un membre de l'équipe éducative, par exemple, du PMS.

ACCRO, MOI NON PLUS !

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.
- Déramatiser 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.



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 ressentis 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 global.
- 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**

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 de table et 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.



17-23
ANS

CAP À VENIR

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

Latitude
JEU
NES

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

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 sociale 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

