



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.

LATITUDE
JEUNES

 Solidaris

Citoyen·ne·s

Responsables

Actifs·ves

Critiques

Solidaires

**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-latitudejeunes.mwp@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 2023

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.

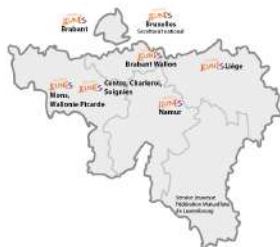
QUI SOMMES-NOUS ?

LATITUDE
JEUNES

LATITUDE JEUNES, C'EST...

L'Organisation de Jeunesse partenaire de Solidaris

6 RÉGIONALES
1 SECRÉTARIAT NATIONAL



16 471 ENFANTS/JEUNES
rencontré·e·s dans nos activités

- ▶ **416 ANIMATIONS SCOLAIRES**
- ▶ **16 CENTRES D'ACCUEIL**
(extrascolaire, écoles des devoirs, maison des jeunes)
- ▶ **39 SÉJOURS DE VACANCES**
- ▶ **164 PLAINES ET STAGES**
- ▶ **30 JEUNES BREVETÉ·E·S**
(ANNÉE COVID)

SOLIDARITÉ
DÉMOCRATIE
PARTICIPATION
JUSTICE SOCIALE
ÉGALITÉ...



80 TRAVAILLEURS·EUSES

515 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



VIOLENCES
SÉCURITÉ SOCIALE



ALIMENTATION GENDRE



HYPERSEXUALISATION
HARCÈLEMENT
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 2021 de Latitude Jeunes

Ed. Resp. : Latitude Jeunes asbl - n° d'entreprise : 0414 133 481 - n° de compte : BE95 8777 9094 0158 - 90M - Bruxelles - Siège social : 32-38 rue Saint-Jean, 1000 Bruxelles -
Tél. : 02 515 04 02 - Mail : latitude.jeunes@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 société plus démocratique, solidaire et égalitaire , qui reconnaît à chaque jeune, et groupe de jeunes, l'égalité possibilité et capacité de participer aux constructions qui le concernent.		
NOS VALEURS	Valeurs de société	Valeurs humaines	Valeurs morales
	Démocratie	Participation	Sens des responsabilités
	Égalité	Acceptation	Sens critique
	Solidarité	Coopération	Autonomie
NOTRE DOMAINE D'ACTION			Créativité
			Bien-être et plaisir
	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 animateur-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.

Index

Animations proposées par les différentes régionales Latitude Jeunes.

Brabant-Bruxelles

Bulle de savon	3-7 ans	Hygiène	
Abracadabra, goute-moi ça !	4-7 ans	Alimentation	
La Magie des pouvoirs	dès 10 ans	Démocratie	
Mic Mac	8-12 ans	Violence - vivre ensemble	
Accro, moi non plus	12-18 ans	Assuétudes	
La sécu, c'est quoi ?	14-20 ans	Sécurité sociale	
Hypersexualisation (sensibilisation)	15-25 ans	Hypersexualisation	
Cap à venir	17-23 ans	Autonomie	
Guide-Repères Bienveillance	17-25 ans	Violence-conflit	

Brabant wallon

Abracadabra, goute-moi ça !	4-7 ans	Alimentation	
Mic Mac	8-12 ans	Violence - vivre ensemble	
Manger sainement ? Trop facile	9-12 ans	Alimentation	
Carnet de voyage	9 -12 ans	Migration-vivre ensemble	
La Magie des pouvoirs	dès 10 ans	Citoyenneté - démocratie	
La sécu, c'est quoi ?	14-20 ans	Sécurité sociale	
Cap à venir	17-23 ans	Autonomie	

Luxembourg

Igor dévore	5-8 ans	Alimentation	
Accro, moi non plus !	12-18 ans	Assuétudes	
Chacun-e son genre	secondaire	Genre	
La sécurité sociale	16-18 ans	Sécurité sociale	
Cap à venir	17-23 ans	Autonomie	
Jouons la cohésion	16-25 ans	Cohésion	
Parcours D-stress	dès 16 ans	Gestion du stress	

Centre-Charleroi-Soignies

Graines de valeur	3-6 ans et 10-12 ans	Valeur-vivre ensemble	
La couleur des émotions	3-6 ans	Emotions	
Aïe, ouille, ça fait mal !	3-6 ans	Santé	
Bulle de savon	3-7 ans	Hygiène	
Abracadabra, goute-moi ça !	4-7 ans	Alimentation	
Les Explor'acteurs	5-8 ans	5 sens	
Eco-cracs	6-12 ans	Ecologie	
La Magie des pouvoirs	dès 10 ans	Démocratie	
Accro, moi non plus !	12- 18 ans	Assuétudes	
La sécu, c'est quoi ?	14-20 ans	Sécurité sociale	
Cap à venir	17-23 ans	Autonomie	

Namur

La couleur des émotions	3-6 ans	Emotions	
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	
La Magie des pouvoirs	dès 10 ans	Démocratie	
Moi et les réseaux sociaux	10-15 ans	Réseaux sociaux	
Cyberharcèlement	10-16 ans	Violences	
Accro, moi non plus	12-18 ans	Assuétudes	
La sécu, c'est quoi ?	14-20 ans	Sécurité sociale	
Cap à venir	17-23 ans	Autonomie	

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	
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	

Mons-Wallonie picarde

La piste en draisienne	2,5-5 ans	Sécurité routière	
Rose ou bleu ? Vert !	4-12 ans	Stéréotypes de genre	
Buggy brousse	6-7 ans	Sécurité routière	
Abracadabra, goute-moi ça !	4-7 ans	Alimentation	
Allô ? Bobo !	6-9 ans	Santé	
Emotika	6-12 ans	Emotions	
Safe web	10-12 ans	Réseaux sociaux	
Sécurité routière	6-10 ans	Sécurité routière	
Permis de rouler	10-12 ans	Sécurité routière	
Good attitude	10-12 ans	Relations bienveillantes	

Accro, moi non plus !	15-18 ans	Assuétudes	
Il e(s)t elle	12-25 ans	Stéréotypes de genre	
Arrête de scroller	12-18 ans	Education aux médias	
City'zen	16-18 ans	Démocratie	
Green Attitude	12-15 ans	Ecologie	
Sucré, salé	12-18 ans	Alimentation	
Tous addict !	15-25 ans	Assuétudes	
Je(u) m'aime	12-18 ans	Estime de soi	
No stress !	12-18 ans	Gestion du stress	
Connexion, émotions !	15-25 ans	Gestion des émotions	
Cap à venir	16-25 ans	Autonomie	
Et après ?	16-25 ans	Développement personnel	

ANIMATIONS LATITUDE JEUNES BRABANT-BRUXELLES

Bulle de savon	3-7 ans	Hygiène	
Abracadabra, goute-moi ça !	4-7 ans	Alimentation	
La Magie des pouvoirs	dès 10 ans	Démocratie	
Mic Mac	8-12 ans	Violence - vivre ensemble	
Accro, moi non plus	12-18 ans	Assuétudes	
La sécu, c'est quoi ?	14-20 ans	Sécurité sociale	
Hypersexualisation (sensibilisation)	15-25 ans	Hypersexualisation	
Cap à venir	17-23 ans	Autonomie	
Guide-Repères Bientraitance	17-25 ans	Violence-conflit	

Ces animations sont gratuites.

INFOS:

rue des Moineaux, 17/19 à 1000 Bruxelles
02/546 15 65 - latitudejeunes@fmsb.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. Ces animations poursuivent deux objectifs : 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

Habileté sociale

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

Habileté 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.



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

LATITUDE
JEUNES

3 histoires réparties en 33 planches : le goûter 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 les compétences dans le carnet d'accompagnement (p.15) 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 goût/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, goûter sain, rencontre avec le personnel lié à l'alimentation pour parler des déchets, présentation du travail aux autres classes et à la direction...)



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 et les joueuses ont 45 minutes pour sauver le pays et retrouver ce trésor.

SUPPORT D'ANIMATION

LATITUDE
JEUNES

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

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 faites attention car les tribus ennemies sont prêtes ».

SUPPORT D'ANIMATION

LATITUDE
JEUNES

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



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.



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

LATITUDE
JEUNES

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 et elles font dans des situations difficiles.
- Dédramatiser les consommations en général, sans les banaliser.
- Informer les jeunes sur les assuétudes.
- Aborder les problèmes qu'ils et 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 élèves 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

LATITUDE
JEUNES

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 élèves 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.



HYPERSEXUALISATION : SENSIBILISATION

Animation et sensibilisation au concept de l'hypersexualisation. Les élèves apprendront à se positionner sur certaines situations en se basant sur notre Guide Repères Sexualité. Les élèves pourront s'exercer à trouver les mots justes quant à ces situations délicates.

Public : disciplines liées à l'éducation, à l'animation, aux services aux personnes, à la petite enfance,... en fin de secondaire ou dans l'enseignement supérieur.

SUPPORT D'ANIMATION

LATITUDE
JEUNES

Echanges, illustration vidéo et « **Guide-Repères Sexualité** ». Le guide présente des outils concrets pour le terrain et des pistes pour réagir aux situation d'hypersexualisation en collectivité.



OBJECTIFS

- Informer et sensibiliser les élèves au concept de l'hypersexualisation.
- Faire la différence entre sexualité et hypersexualisation.
- Apprendre à reconnaître des situations d'hypersexualisation.
- Pouvoir réagir face à une situation d'hypersexualisation en collectivité.



COMPÉTENCES VISÉES

- Pouvoir reconnaître une situation d'hypersexualisation.
- Elaborer des stratégies de communication par rapport à la problématique.
- Pouvoir repérer les ressources extérieures disponibles.



NOTRE APPROCHE

Informier : apprendre ce qu'est l'hypersexualisation.

Sensibiliser : mettre en avant ce qui est problématique.

Former : développer des attitudes et des comportements adéquats.



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
JEUNES

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



OBJECTIFS

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



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...



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 s'informer pour faire des choix judicieux facilitant leur autonomie et leur bien-être.

ANIMATIONS LATITUDE JEUNES BRABANT WALLON

Abracadabra, goute-moi ça !	4-7 ans	Alimentation	
Mic Mac	8-12 ans	Violence - vivre ensemble	
Manger sainement ? Trop facile	9-12 ans	Alimentation	
Carnet de voyage	9 -12 ans	Migration-vivre ensemble	
La Magie des pouvoirs	dès 10 ans	Citoyenneté - démocratie	
La sécu, c'est quoi ?	14-20 ans	Sécurité sociale	
Cap à venir	17-23 ans	Autonomie	

INFOS:

Rue Saint André, 1 à 1400 Nivelles – Tél : 010/24.37.24 -
067/89 55 89 – latitudejeunesbw@solidaris.be

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 goûter 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 goût/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, goûter sain, rencontre avec le personnel pour parler des déchets, présentation du travail aux autres classes et à la direction...)



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.



MANGER SAINEMENT ? TROP FACILE

A travers le jeu, les enfants pourront confronter leur propre représentation de l'alimentation saine et de leurs habitudes alimentaires.

Le caractère respectueux de la démarche sera mis en avant. Il s'agit d'une sensibilisation sans stigmatiser d'éventuels mauvais choix alimentaires.

L'idée générale est de découvrir et de laisser la possibilité de faire de bons choix en matière de santé.

SUPPORT D'ANIMATION

Découverte des aliments dits de saison. Carnet « Manger sainement ? Trop facile ».

Jeux d'équipes, jeux sur la pyramide alimentaire.

Analyse de nos habitudes, jeux de rôles.



OBJECTIFS

- Aborder la notion de « Pourquoi manger sainement ? » : l'influence des aliments sur le corps.
- Revoir la pyramide alimentaire.
- Créer son propre menu.
- Voir le fonctionnement du corps humain et du tube digestif de façon amusante.



NOTRE APPROCHE

- A travers des activités participatives : jeux de coopération, découvertes des aliments à travers les 5 sens, activités créatives.



COMPÉTENCES VISÉES

- Développer un esprit critique sur son alimentation.
- Acquérir de bonnes habitudes alimentaires.
- Aborder la notion de fruits et légumes de saison.

CARNET DE VOYAGE

« Depuis que le monde est monde, les hommes se déplacent d'un lieu à l'autre » - Le Courrier de l'Unesco - 1958. Partir loin de tout... pas toujours facile de comprendre les déplacements des populations. Nous invitons les enfants à imaginer ce qui peut motiver les migrations humaines d'aujourd'hui.

SUPPORT D'ANIMATION

« La girafe sous la pluie »

Source : court-métrage réalisé par Pascal Hecquet avec le soutien de la Ligue des Droits de l'Homme.



OBJECTIFS

- Découvrir les raisons qui peuvent nous pousser à quitter notre pays d'origine.
- Définir ce qu'est un migrant, un demandeur d'asile et un réfugié.
- Aborder la thématique des peurs ancestrales de l'étranger.
- Aborder la notion de stéréotype et d'idées populaires qui engendrent la peur de l'autre (repli identitaire).
- Aborder le vivre ensemble, l'inégalité des richesses.



COMPÉTENCES VISÉES

- Elaborer un concept, un principe, une loi.
- Se reconnaître dans sa culture et celle des autres.
- Agir et réagir : esprit critique, promouvoir la justice et la solidarité, réduire les discriminations.
- Exprimer une opinion, la justifier.
- Rencontrer et appréhender une réalité complexe.

Compétences transversales

Connaître les autres et accepter les différences.



NOTRE APPROCHE

A travers un conte sous la forme d'un film d'animation, permettre aux enfants d'appréhender la notion de migration et de découvrir, de manière amusante et informative, le parcours d'un migrant.

Nous aborderons la notion de violence raciale et d'injustice sociale. Mais également la richesse culturelle, l'amitié et la solidarité.



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

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.

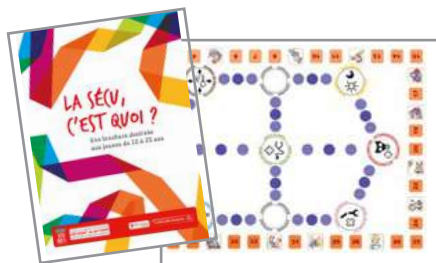


COMPÉTENCES VISÉES

- **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.



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

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



OBJECTIFS

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



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...



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.

ANIMATIONS PROPOSÉES PAR LE SERVICE JEUNESSE DU LUXEMBOURG

Igor dévore	5-8 ans	Alimentation	
Accro, moi non plus !	12-18 ans	Assuétudes	
Chacun-e son genre	secondaire	Genre	
La sécurité sociale	16-18 ans	Sécurité sociale	
Cap à venir	17-23 ans	Autonomie	
Jouons la cohésion	16-25 ans	Cohésion	
Parcours D-stress	dès 16 ans	Gestion du stress	

INFOS:

Place de la Mutualité, 1 à 6870 Saint Hubert
061231131 – vacances.jeunes@mutsoc.be

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



IGOR DÉVORE

Igor dévore raconte l'histoire d'un petit monstre gourmand ignorant les principes de base d'une alimentation équilibrée. Tantôt il refuse de manger, tantôt il se goinfre de biscuits et de bonbons. Son comportement alimentaire ne tarde pas à avoir des conséquences fâcheuses sur sa santé.

SUPPORT D'ANIMATION

Vidéo animée d'après l'album « Igor dévore »



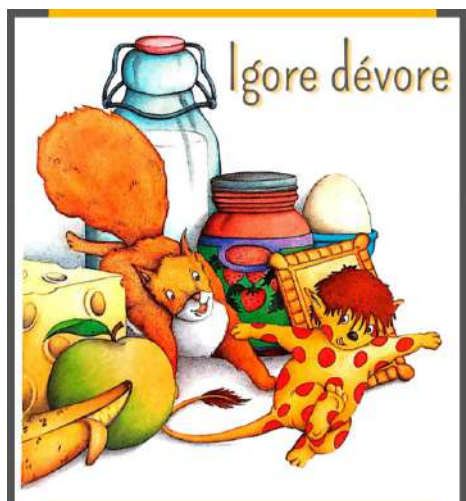
OBJECTIFS

- Cette histoire est destinée à être racontée aux enfants pour introduire des animations et réflexions sur l'alimentation.



COMPÉTENCES VISÉES

- Induire une réflexion sur l'alimentation équilibrée



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

LATITUDE
JEUNES

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 et elles font dans des situations difficiles.
- Dédramatiser les consommations en général, sans les banaliser.
- Informer les jeunes sur les assuétudes.
- Aborder les problèmes qu'ils et 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.



CHACUN·E SON GENRE

Un jeu coopératif qui apporte un autre regard sur les relations hommes-femmes et le fonctionnement de nos sociétés.

SUPPORT D'ANIMATION

Jeu de société



OBJECTIFS

- Ouvrir le débat sur les questions d'égalité entre les sexes et les genres.
- Attirer l'attention sur l'existence de ces stéréotypes qui peuvent être des obstacles invisibles à l'épanouissement, au développement, à l'autodétermination et à la liberté de chacun·e.



COMPÉTENCES VISÉES

- Développer un esprit critique.
- Diminuer les discriminations et le sexisme.
- Promouvoir la mixité.
- Connaître l'autre et accepter les différences.



NOTRE APPROCHE

Partager, informer, sensibiliser, former, orienter : autant d'actions pour faire émerger un regard critique sur les stéréotypes de genre et amener les jeunes à faire des choix qui leur conviennent.



LA SÉCURITÉ SOCIALE

Un jeu de société où la Sécurité sociale se crée ensemble. C'est en équipe que les joueurs et joueuses doivent sauver les sept piliers* de ce système unique. Les élèves doivent développer une stratégie commune et se concerter. Pour contrer les menaces, il faut agir à plusieurs car seul-e, on perd. Si la Sécurité sociale est forte, les inégalités sociales seront diminuées et les équipes accéderont à une qualité de vie meilleure et équilibrée.

SUPPORT D'ANIMATION

LATITUDE
JEUNES

Vidéo, quizz, support et jeu de société et le site www.lasecuestquoi.be



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 ?



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.



NOTRE APPROCHE

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



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
JEUNES

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 s'informer pour faire des choix judicieux facilitant leur autonomie et leur bien-être.



JOUONS LA COHÉSION

Par le biais des jeux coopératifs, les jeunes développeront des compétences sociales permettant la vie en collectivité.

SUPPORT D'ANIMATION

Jeux de coopération



OBJECTIFS

- Animation à destination des élèves ou étudiant-e-s à orientation technique d'animation.
- Apprendre à mieux se connaître.
- S'ouvrir aux différences.
- Développer l'écoute du verbal et du non verbal.
- Prendre sa place et respecter celle de l'autre.
- Reconnaître ses qualités et celles des autres.
- Développer la confiance en soi et en l'autre.
- Découvrir les richesses et les difficultés de la coopération.
- Apprendre à s'organiser ensemble pour réaliser une tâche.



NOTRE APPROCHE

- Utilisation de jeux coopératifs permettant d'aborder 6 compétences sociales : je me présente, je m'exprime et j'écoute, je prends ma place, j'ai des qualités, je vis la confiance, je vis la coopération. Les élèves découvriront les bénéfices de la coopération.



COMPÉTENCES VISÉES

- Connaître les autres et accepter les différences (écouter, dialoguer, travailler en équipe, laisser s'exprimer).
- Construire sa personne.
- Développer des compétences sociales permettant le vivre ensemble.



Par les compétences sociales

DÈS 16
ANS

PARCOURS D-STRESS

Cette animation est donnée sur base du jeu de plateau « Parcours D-Stress ». Les objectifs de ce jeu sont, par l'interaction entre les joueurs et joueuses, de sensibiliser à la problématique du stress, de discuter sur ses causes et conséquences et de se pencher sur la manière dont chacun et chacune y fait face et trouve des solutions.

SUPPORT D'ANIMATION

Cette animation est donnée sur base du jeu de plateau « Parcours D-Stress ».



NOTRE APPROCHE

A travers un jeu de plateau, les élèves échangeront sur la problématique du stress. L'interaction amène au partage d'idées et de solutions.



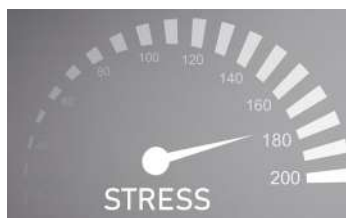
OBJECTIFS

- Inciter une réflexion chez le participant ou la participante.
- L'inciter à trouver ses propres solutions face au stress qu'il ou elle pourrait ressentir.



COMPÉTENCES VISÉES

- Pouvoir adapter les solutions proposées à sa propre réalité de vie.



ANIMATIONS LATITUDE JEUNES CENTRE - CHARLEROI ET SOIGNIES

Graines de valeur	3-6 ans et 10-12 ans	Valeur-vivre ensemble	
La couleur des émotions	3-6 ans	Emotions	
Aïe, ouille, ça fait mal !	3-6 ans	Santé	
Bulle de savon	3-7 ans	Hygiène	
Abracadabra, goute-moi ça !	4-7 ans	Alimentation	
Les Explor'acteurs	5-8 ans	5 sens	
Eco-cracs	6-12 ans	Ecologie	
La Magie des pouvoirs	dès 10 ans	Démocratie	
Accro, moi non plus !	12- 18 ans	Assuétudes	
La sécu, c'est quoi ?	14-20 ans	Sécurité sociale	
Cap à venir	17-23 ans	Autonomie	

Ces animations sont payantes au prix de 1€/enfant/séance.

INFOS:

rue Ferrer 114 à 7170 LA HESTRE

071/507 817 - latitudejeunes.317@solidaris.be

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



GRAINES DE VALEUR

Les valeurs... pas facile à comprendre pour les jeunes enfants. En effet, ils et elles ont une vision égocentrique du monde et ont cette difficulté à se mettre à la place de l'autre. Par exemple, ils ne comprennent pas pourquoi les autres enfants sont tristes ou en colère si on refuse de partager.

A travers des histoires, les enfants découvriront plusieurs valeurs telles que le respect, la patience, l'entraide, l'écoute, la bienveillance.

SUPPORT D'ANIMATION

Marionnettes, histoires, mises en situation, expression corporelle et verbale, jeux de coopération.



OBJECTIFS

- Développer le sens social.
- Apprendre à s'exprimer et communiquer.
- Sensibiliser à l'empathie.
- Enrichir son vocabulaire.
- Apprendre à identifier les émotions des autres.
- Découvrir par l'expérience.
- Définir « Bien s'entendre et bien agir avec les autres ».
- Comprendre l'intérêt d'avoir un comportement citoyen.



COMPÉTENCES VISÉES

- Respecter les autres et soi-même.
- Trouver des moyens de régler les conflits, de partager et de travailler en groupe.
- Écouter des consignes et participer à des discussions.
- S'exprimer et laisser les autres parler à tour de rôle.
- Développer le langage et le vocabulaire.
- Comprendre le monde qui nous entoure.



NOTRE APPROCHE

Les enfants découvriront comment :

- Exprimer les valeurs au quotidien par des comportements citoyens (favorisant la paix et la bienveillance).
- Explorer les différents choix possibles et les conséquences (positives ou négatives) dans la vie (amitié, respect, confiance...).



LA COULEUR DES ÉMOTIONS

Dans un monde où il devient difficile de se parler, de se raconter, de se rencontrer, il est impératif que nous développions de nouvelles manières de communiquer, de négocier, de construire des projets communs. C'est dans cette perspective que nous souhaitons travailler pour que, ensemble, nous puissions réinventer la rencontre avec l'autre, avec les autres.

SUPPORT D'ANIMATION

Histoires, musiques, jeux de coopération, ateliers créatifs, photolangages, mimes, mises en situation...



OBJECTIFS

- Savoir à quoi servent les émotions.
- Reconnaître les différentes émotions pour apprendre à les nommer.
- Favoriser l'expression non-violente des émotions.
- Savoir s'écouter et écouter l'autre.
- Réduire la violence en maternelle.



COMPÉTENCES VISÉES

- Se reconnaître dans ses émotions, ses sensations et reconnaître les autres.
- S'approprier un langage sensoriel.
- Utiliser et identifier des moyens non verbaux d'expression.

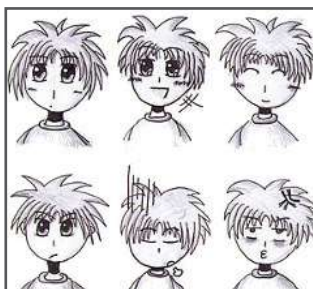
Compétences transversales : action citoyenne, respect de l'autre et bien-vivre ensemble.



NOTRE APPROCHE

La thématique des émotions sera abordée via des histoires, des jeux de coopération, des ateliers créatifs, des mises en situation...

Les émotions participent au bien-être général et à la meilleure santé de tous.



AÏE, OUILLE, ÇA FAIT MAL !

Comment aider les enfants à être moins vulnérables face aux dangers potentiels de la maison? Nous les invitons à découvrir, de façon ludique, les bons gestes pour circuler et évoluer dans les espaces familiaux en toute sécurité.

SUPPORT D'ANIMATION

LATITUDE
JEUNES

Mises en situation et histoires.



OBJECTIFS

- Identifier les objets et les conduites à risques dans son environnement.
- Apprendre les facteurs de protection pour éviter les accidents domestiques.
- Eveiller à la citoyenneté par l'élaboration d'un code de bonne conduite et de règles de vie.
- Comprendre et accepter la notion d'interdit.



NOTRE APPROCHE

- A travers des mises en situation et des histoires, les enfants apprennent de façon ludique à devenir acteur ou actrice de leur sécurité.



COMPÉTENCES VISÉES

- Anticiper les dangers pour devenir acteur ou actrice de sa sécurité et de celle des autres.
- Adopter une conduite protectrice face aux risques domestiques



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. Ces animations poursuivent deux objectifs : 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

Habileté sociale

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

Habileté 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.



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

LATITUDE
JEUNES

3 histoires réparties en 33 planches : le goûter 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 goût/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, goûter sain, rencontre avec le personnel pour parler des déchets, présentation du travail aux autres classes et à la direction...)



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 ! Était-ce un rêve ou un voyage depuis la librairie de leur quartier ?

SUPPORT D'ANIMATION

LATITUDE
JEUNES

Un conte + un CD d'écoute.

Un carnet des Explor'acteurs pour chaque enfant (dans la limite des stocks disponibles).
Des fiches animations pour l'enseignant-e (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.



ECO-CRACS

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.



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.



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.



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 et joueuses ont 45 minutes pour sauver le pays et retrouver ce trésor.

SUPPORT D'ANIMATION

LATITUDE
JEUNES

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



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

LATITUDE
JEUNES

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 et elles font dans des situations difficiles.
- Dédramatiser les consommations en général, sans les banaliser.
- Informer les jeunes sur les assuétudes.
- Aborder les problèmes qu'ils et 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 participant-e-s 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.

4 à 20 joueurs

SUPPORT D'ANIMATION

LATITUDE
JEUNES

Jeu de table et le site www.lasecuestquoi.be



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 jeunes 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.



ANIMATIONS LATITUDE JEUNES NAMUR

La couleur des émotions	3-6 ans	Emotions	
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	
La Magie des pouvoirs	dès 10 ans	Démocratie	
Moi et les réseaux sociaux	10-15 ans	Réseaux sociaux	
Cyberharcèlement	10-16 ans	Violences	
Accro, moi non plus	12-18 ans	Assuétudes	
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



LA COULEUR DES ÉMOTIONS

Dans un monde où il devient difficile de se parler, de se raconter, de se rencontrer, il est impératif que nous développons de nouvelles manières de communiquer, de négocier, de construire des projets communs. C'est dans cette perspective que nous souhaitons travailler pour que, ensemble, nous puissions réinventer la rencontre avec l'autre, avec les autres.

SUPPORT D'ANIMATION

Histoires, musiques, jeux de coopération, ateliers créatifs, photolangages, mimes, mises en situation...



OBJECTIFS

- Savoir à quoi servent les émotions.
- Reconnaître les différentes émotions pour apprendre à les nommer.
- Favoriser l'expression non-violente des émotions.
- Savoir s'écouter et écouter l'autre.
- Réduire la violence en maternelle.



COMPÉTENCES VISÉES

- Se reconnaître dans ses émotions, ses sensations et reconnaître les autres.
- S'approprier un langage sensoriel.
- Utiliser et identifier des moyens non verbaux d'expression.

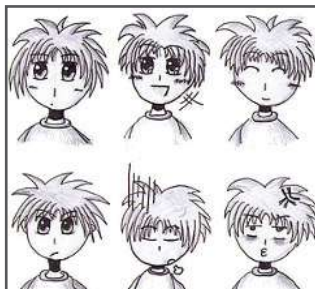
Compétences transversales : action citoyenne, respect de l'autre et bien-vivre ensemble.



NOTRE APPROCHE

La thématique des émotions sera abordée via des histoires, des jeux de coopération, des ateliers créatifs, des mises en situation...

Les émotions participent au bien-être général et à la meilleure santé de tous.



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

Habileté sociale

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

Habileté 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.



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

LATITUDE
JEUNES

3 histoires réparties en 33 planches : le goûter 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 goût/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, goûter sain, rencontre avec le personnel lié à l'alimentation pour parler des déchets, présentation du travail aux autres classes et à la direction...)



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

LATITUDE
JEUNES

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.



ECO-CRACS

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

LATITUDE
JEUNES

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.



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

LATITUDE
JEUNES

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

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 désarmés 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

LATITUDE
JEUNES

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

LATITUDE
JEUNES

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.



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

LATITUDE
JEUNES

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.



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

LATITUDE
JEUNES

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.

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	
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 et joueuses 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'appropriier un langage sensoriel.
- Se reconnaître dans ses sensations, ses émotions et celles des autres.

Compétences transversales

Connaitre 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 : 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

LATITUDE
JEUNES

Une bâche, 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.

La fraîcheur 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 et certaines 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

Rose ou bleu vise à déconstruire les stéréotypes de genre dans les livres pour enfants. Elle les invite à entrer dans une histoire. A travers un parcours ludique, ils et elles 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
JEUNES

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

Les adultes sont invité-e-s à réfléchir à la façon dont les livres parlent des filles et des garçons.



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.
- Développer l'esprit critique et l'engagement, promouvoir la justice et la solidarité.

Compétences transversales

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

ROSE OU BLEU
SEULEMENT SI JE VEUX!
Carnet d'accompagnement



ABRACADABRA, GOUTE –MOI ÇA !

Trois histoires, racontées à l'aide d'un kamishibai¹, 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

LATITUDE
JEUNES

3 histoires réparties en 33 planches : le goûter 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.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 goût/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, goûter 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 et chacune contribue selon ses moyens et reçoit en fonction de ses besoins. Partir de la représentation des enfants de ce qu'est la solidarité pour elles et 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 et elles 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 elles et 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

LATITUDE
JEUNES

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



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.



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 et joueuses ont 45 minutes pour sauver le pays et retrouver ce trésor.

SUPPORT D'ANIMATION

LATITUDE
JEUNES

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



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 élèves y incarnent une famille de commerçant-e-s, de consommateur-trices ou de producteurs-trices. Quel que soit leur rôle, leurs actions et leurs décisions peuvent changer le monde ! Vont-ils-elles 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

LATITUDE
JEUNES

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.



COMPÉTENCES VISÉES

- Rencontrer et appréhender une réalité complexe.
- Développer l'esprit critique et l'engagement, promouvoir la justice et 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...



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 transversales

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



MON #IMAGE SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX

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 jeunes une série de questions sur l'image qu'ils et elles renvoient sur les réseaux sociaux. Correspond-elle à la réalité ? À leurs valeurs ?

SUPPORT D'ANIMATION

LATITUDE
JEUNES

Une « like line », sur laquelle les jeunes peuvent se positionner en se déplaçant dans l'espace vers une extrémité ou l'autre, selon qu'ils et elles 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.

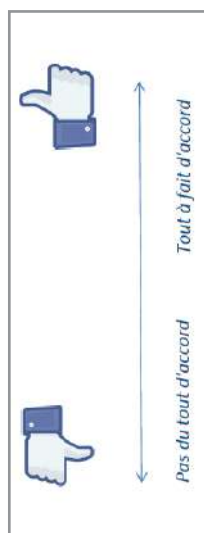


NOTRE APPROCHE

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'approprier 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

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 représailles. 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 d'orateur, 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-euses 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-euses, cible, harceleur-euses, témoin).
- Inciter les jeunes à utiliser les réseaux sociaux de manière éthique.
- Réfléchir ensemble aux actions qui pourraient être réparatrices et



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

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

LATITUDE
JEUNES

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 et elles font dans des situations difficiles.
- Dédramatiser les consommations en général, sans les banaliser.
- Informer les jeunes sur les assuétudes.
- Aborder les problèmes qu'ils et 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 participant-e-s 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

LATITUDE
JEUNES

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?», le site www.lasecucestquoi.be.



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 jeunes 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.



ANIMATION ÉLECTIONS

Cette animation se base sur le jeu DémocracCity 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.



16-25
ANS

DATA BETTER

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 liés à la 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

LATITUDE
JEUNES

Un plateau de jeu avec différentes cartes - des fiches personnages - le «Manuel de survie après l'école» - la farde à papperasse 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 s'informer pour faire des choix judicieux facilitant leur autonomie et leur bien-être.



ANIMATIONS LATITUDE JEUNES MONS - WALLONIE PICARDE

La piste en draisiennne	2,5-5 ans	Sécurité routière	
Rose ou bleu ? Vert !	4-12 ans	Stéréotypes de genre	
Buggy brousse	6-7 ans	Sécurité routière	
Abracadabra, goute-moi ça !	4-7 ans	Alimentation	
Allô ? Bobo !	6-9 ans	Santé	
Emotika	6-12 ans	Emotions	
Safe web	10-12 ans	Réseaux sociaux	
Sécurité routière	6-10 ans	Sécurité routière	
Permis de rouler	10-12 ans	Sécurité routière	
Good attitude	10-12 ans	Relations bienveillantes	
Accro, moi non plus !	15-18 ans	Assuétudes	
Il e(s)t elle	12-25 ans	Stéréotypes de genre	
Arrête de scroller	12-18 ans	Education aux médias	
City'zen	16-18 ans	Démocratie	
Green Attitude	12-15 ans	Ecologie	
Sucré, salé	12-18 ans	Alimentation	
Tous addict !	15-25 ans	Assuétudes	
Je(u) m'aime	12-18 ans	Estime de soi	
No stress !	12-18 ans	Gestion du stress	
Connexion, émotions !	15-25 ans	Gestion des émotions	
Cap à venir	16-25 ans	Autonomie	
Et après ?	16-25 ans	Développement personnel	

INFOS:

Avenue des nouvelles technologies 24 à 7080 Frameries
068/84 84 96 - latitudejeunes.mwp@solidaris.be

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



LA PISTE EN DRAISIENNE

L'animation « La piste en draisiennne » est conçue pour l'apprentissage de l'équilibre de l'enfant et la coordination de ses mouvements, lui permettant d'appréhender l'usage d'une vraie bicyclette sans crainte. C'est aussi une première sensibilisation au code de la route.

SUPPORT D'ANIMATION

Pour la pratique : draisiennes, vélos et parcours.



OBJECTIFS

- Apprivoiser ses peurs pour apprendre à utiliser la draisiennne.
- Acquérir l'équilibre et la coordination des mouvements nécessaires pour l'apprentissage de la conduite à vélo.
- S'initier au code de la route.



COMPÉTENCES VISÉES

- Développement des capacités psychomotrices, telles que l'équilibre, la coordination des mouvements...
- Apprendre à se déplacer dans l'espace public en respectant le code de la route et les autres usagers.



NOTRE APPROCHE

Par l'apprentissage de la draisiennne, l'enfant acquiert, en s'amusant, l'équilibre et les mouvements qui lui seront utiles pour apprendre à rouler à vélo. Il-elle apprend aussi à circuler en respectant les principaux signaux de circulation: stop, feux lumineux, rond-point, sens interdit, passage piéton.



ROSE OU BLEU ? VERT !

L'animation vise à déconstruire les stéréotypes de genre chez les enfants. Elle se compose d'activités sur différents thèmes tels que : les jouets, les métiers, les qualités, les animaux. Elle s'adaptera à l'âge des enfants

SUPPORT D'ANIMATION

Animation répartie sous différents thèmes et supports : débats, jeux, collages,...



OBJECTIFS

- Aborder le concept de stéréotype de genre dans les livres .
- Découvrir des jeux et expérimenter des modèles peu habituels.
- Remettre en question leurs représentations et comparer les situations à leur propre réalité
- Identifier les rôles stéréotypés attribués aux filles et aux garçons



COMPÉTENCES VISÉES

- Orienter sa parole/son écoute en fonction de la situation de communication.
- Agir et réagir : esprit critique/engagement/promouvoir la justice, la solidarité.
- Connaître les autres et accepter les différences.



NOTRE APPROCHE

Approche d'ouverture, sans jugement de valeur.

L'animation propose une ouverture d'esprit et suscite des réflexions afin de rappeler à l'enfant qu'il existe une grande diversité de choix possibles.

BUGGY BROUSSE

L'animation « Buggy brousse » se compose de circuits mobiles et ludiques, permettant d'appréhender les comportements piétons et conducteurs.

Cette animation est proposée au sein de nos locaux lors de semaines fixes. N'hésitez pas à nous contacter pour connaître les dates programmées pour cette année scolaire.

SUPPORT D'ANIMATION

L'outil «Buggy Brousse».



OBJECTIFS

- Apprendre à avoir un comportement responsable en tant qu'utilisateur ou usagère de la route (piéton ou piétonne, conducteur ou conductrice).



COMPÉTENCES VISÉES

Apprentissage des bases du code de la route en tant que piéton ou piétonne et usager ou usagère à 2 ou 4 roues.



NOTRE APPROCHE

Par ce jeu collectif, les enfants apprennent le code de la route, mais aussi à adopter un comportement respectueux envers les différent-e-s usagers et usagères de la route.



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

LATITUDE
JEUNES

3 histoires réparties en 33 planches : le gouter d'anniversaire, la boîte à tartine, la course.



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.



NOTRE APPROCHE

- **Ce qui est bon au goût/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, goûter sain, rencontre avec le personnel lié à l'alimentation pour parler des déchets, présentation du travail aux autres classes et à la direction...)



COMPÉTENCES VISÉES

Retrouvez les compétences dans le carnet d'accompagnement (p.15) téléchargeable sur www.latitudejeunes.be

Ex. : orienter sa parole, son écoute en fonction de la situation de communication, exprimer une opinion, la justifier...



ALLÔ ? BOBO !

Animation sur les accidents domestiques au travers d'ateliers ludiques adaptés à l'âge des enfants. En matière de prévention dans le domaine de la santé et plus particulièrement celle des enfants, la problématique de la sécurité domestique constitue un enjeu important tant pour les professionnel-le-s de l'éducation que pour les parents.

SUPPORT D'ANIMATION

Différentes techniques et supports (cartes, jeux, mimes, trousse de secours, débats et échanges, etc...).



OBJECTIFS

- Apporter aux enfants une meilleure connaissance et une prise de conscience des risques qu'ils et elles peuvent courir à la maison afin d'adopter des comportements de prudence.



COMPÉTENCES VISÉES

- Comprendre les accidents domestiques et identifier les situations de danger.
- Adopter des comportements protecteurs et éviter ceux à risques.



NOTRE APPROCHE

- Échanges avec les enfants : qu'est-ce qu'un accident domestique ? Où se produit-il ? Quand survient-il ?
- Ateliers pratiques où les enfants découvriront différents types d'accidents domestiques.

EMOTIKA

6-12
ANS

Le jeu se déroule sur l'archipel EMOTIKA où les enfants vont découvrir leurs émotions en parcourant chaque île dans un univers d'aventures, de mystères, d'explorations, de défis, de pirates et de trésor !

Cinq îles composent EMOTIKA et rien n'a été laissé au hasard. Chaque île contribue au développement de l'intelligence émotionnelle.

SUPPORT D'ANIMATION

Jeu Emotika (plateau, cartes ,...)



OBJECTIFS

- Identifier les différentes émotions et leurs manifestations (expression verbale et non-verbale des émotions).
- Comprendre, identifier et détecter les signaux déclencheurs des émotions.
- Comprendre l'utilité des émotions et être capable de les associer aux besoins qu'elles sous-tendent.
- Identifier des attitudes adéquates en réaction aux émotions et aux besoins ressentis.



NOTRE APPROCHE

L'animation se veut informative mais surtout participative et ludique. Emotika permet de stimuler l'intelligence émotionnelle à travers une série d'activités et de jeux (mimes, débats, échanges, énigmes, bricolages, etc.), dans un esprit de groupe et de coopération.



COMPÉTENCES VISÉES

- Apprendre à identifier et reconnaître les émotions
- Pouvoir exprimer ses émotions

SAFE WEB

L'animation « Safe web » a pour objectif de fournir aux enfants une approche critique de leurs comportements en ligne. Elle leur apprend à identifier les comportements à risques et à adopter ceux qui les protègent.

SUPPORT D'ANIMATION

Jeu de plateau et charte des bonnes pratiques.



OBJECTIFS

- Permettre aux enfants d'identifier les facteurs de risque et de protection par rapport à l'utilisation d'internet.



COMPÉTENCES VISÉES

Utilisation éclairée et critique d'internet et des réseaux sociaux.



NOTRE APPROCHE

Un quiz permet d'amorcer une réflexion et un débat avec les enfants. Différents thèmes sont abordés comme l'information véhiculée sur le net, les concours et enquêtes en ligne, les profils et la divulgation de données personnelles notamment sur les réseaux sociaux ainsi que les téléchargements de musiques et de films.

SÉCURITÉ ROUTIÈRE

Apprendre à se déplacer à vélo dans l'espace public, en toute sécurité et en découvrant les panneaux routiers.

SUPPORT D'ANIMATION

Pour la théorie : maquette et panneaux de signalisation.

Pour la pratique : vélos et parcours.



OBJECTIFS

- Augmenter la sécurité des enfants à vélo lors de leurs déplacements en rue et ce, dans une perspective de prévention des accidents.



COMPÉTENCES VISÉES

- Connaissance du code de la route en tant qu'utilisateur ou usagère à 2 roues.
- Habileté à se déplacer à vélo en rue en toute sécurité.



NOTRE APPROCHE

Différents ateliers ludiques, théoriques ou pratiques sont proposés :

- Initiation et/ou rappel théorique du code de la route.
- Approfondissement des notions d'utilisateur et usagère de la route, de voie publique, de flèches au sol et valeur des différents panneaux et signaux routiers.
- Ateliers de mise en pratique des notions théoriques reçues.
- Parcours d'adresse reprenant des épreuves d'agilité et de maîtrise du vélo.

PERMIS DE ROULER

Le vélo constitue une activité physique agréable, synonyme de balades et d'autonomie mais cette mobilité comporte aussi des risques et des dangers que l'enfant doit apprendre à gérer et à prévenir.

SUPPORT D'ANIMATION

Pour la théorie : maquette, panneaux de signalisation et code de la route.

Pour la pratique : vélos personnels et parcours.



OBJECTIFS

- Augmenter la sécurité des enfants à vélo lors de leurs déplacements en rue et ce, dans une perspective de prévention des accidents.



COMPÉTENCES VISÉES

- Connaissance du code de la route en tant qu'utilisateur ou usagère à 2 roues.
- Habileté à se déplacer à vélo en rue en toute sécurité.



NOTRE APPROCHE

- Rappel théorique des règles de sécurité routière et test d'évaluation.
- Contrôle technique des vélos.
- Exercices d'adresse à vélo.
- Test Pauwels pour évaluer la capacité de l'enfant à intégrer, dans un délai raisonnable, toutes les informations nécessaires pour rouler en sécurité sur la voie publique.
- Remise d'un brevet de participation à la fin de l'animation.
- Contrôle technique du vélo de l'élève.

GOOD ATTITUDE

Construction collective sur le respect et les relations bienveillantes à l'école au travers d'une animation ludique. En matière de prévention du harcèlement dans les écoles, la problématique du respect envers les camarades de classe mais aussi les enseignant-e-s constitue un enjeu important tant pour les professionnel-le-s de l'éducation que les parents.

SUPPORT D'ANIMATION

Matériel d'animation

Charte des bonnes relations dans la classe



OBJECTIFS

- Réfléchir et construire collectivement des pistes de bonnes pratiques afin de favoriser le respect et la bienveillance dans la classe.



COMPÉTENCES VISÉES

Apprendre aux enfants les démarches en cas de mal-être et les notions de respect vis-à-vis des autres élèves, des enseignant-e-s et du matériel



NOTRE APPROCHE

Au travers d'un jeu, les enfants découvriront des ingrédients afin de créer une potion magique qui favorise le respect, l'entraide et l'écoute.

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

LATITUDE
JEUNES

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 et elles font dans des situations difficiles.
- Dédramatiser les consommations en général, sans les banaliser.
- Informer les jeunes sur les assuétudes.
- Aborder les problèmes qu'ils et 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.



IL E(S)T ELLE

L'animation abordera le genre, le non-sexisme. Elle fera le point sur les croyances et l'influence de la société par les jeux, les métiers, les publicités et les sports.

SUPPORT D'ANIMATION

Echanges et discussions à propos de différentes situations stéréotypées



OBJECTIFS

- Réfléchir à la notion de genre.
- Lutter contre les stéréotypes liés à certains métiers, à certains loisirs, à la maison.
- Élargir et diversifier les perspectives des jeunes.
- Favoriser l'égalité des chances entre hommes et femmes.



NOTRE APPROCHE

Partager, informer, sensibiliser, former et orienter : autant d'actions pour faire émerger un regard critique sur les stéréotypes de genre et amener les jeunes à faire des choix qui leur conviennent.



COMPÉTENCES VISÉES

- Développer un esprit critique, les notions de justice sociale et de solidarité.
- Diminuer les discriminations et le sexisme.
- Promouvoir la mixité.
- Connaître l'autre et accepter les différences.

ARRÊTE DE SCROLLER

L'animation permettra aux jeunes de porter un regard critique sur les médias auxquels ils et elles font face quotidiennement, ainsi que sur les réseaux sociaux qu'ils et elles utilisent. Nos méthodes participatives permettront à chacun et chacune d'exprimer son point de vue sur le sujet et l'utilisation qu'il ou elle en fait.

SUPPORT D'ANIMATION

Jeu de plateau et documents divers.



OBJECTIFS

- Appréhender la manipulation médiatique.
- Porter un regard critique sur les réseaux sociaux et leur utilisation.
- Comprendre les concepts relatifs aux réseaux sociaux.



COMPÉTENCES VISÉES

- Oser s'exprimer.
- Apprendre à partager son opinion et écouter celle des autres.
- Porter un regard critique sur la société.



NOTRE APPROCHE

Notre approche se base sur une méthodologie participative et active. Nous accordons beaucoup d'importance à ce que l'animation se déroule dans un cadre bienveillant et que chacun et chacune puisse exprimer son avis.

CITY'ZEN

Cette animation se déroule en 3 séances.

Lors de la 1^{ère} séance, les jeunes (ré)apprendront à voter et découvriront la politique et son fonctionnement.

Les 2^e et 3^e séances se centrent sur un jeu de plateau. Les jeunes y développeront leur ville, gèreront le budget, les ressources disponibles, le bonheur du peuple ainsi que la criminalité qui peut y sévir.

Suite aux constats que feront les jeunes, une 4^{ème} séance peut être envisagée afin de mener une action et/ou faire des revendications.

SUPPORT D'ANIMATION

Urne, bulletin de vote, plateaux de jeu, cartes, divers fiches, bâtiments miniaturisés...



OBJECTIFS

- Apprendre à voter et en apprendre davantage sur la question de la politique en Belgique.
- Briser les idées reçues et conscientiser les jeunes à l'importance de leurs avis et revendications.



COMPÉTENCES VISÉES

- Former des CRACS (Citoyen-ne-s Responsables Actifs-tives Critiques et Solidaires).
- Permettre aux jeunes de porter des revendications politiques.



NOTRE APPROCHE

Cette animation se base sur un aspect ludique afin d'aborder plus facilement et sereinement la question de la politique.

Jouer pour expérimenter !

GREEN ATTITUDE

Cette animation aborde, de manière ludique, les enjeux écologiques de notre société. Elle amène les élèves à développer un regard critique sur leurs pratiques quotidiennes afin de développer un esprit « écoresponsable ».

SUPPORT D'ANIMATION

Utilisation d'un plateau de jeu.



OBJECTIFS

- Proposer aux élèves des alternatives « zéro déchet »
- Comprendre l'impact de son empreinte écologique
- Questionner la société actuelle
- Prendre conscience de sa « surconsommation »
- S'interroger sur la question du « genre » face à la pratique du zéro déchet



COMPÉTENCES VISÉES

- Développer un esprit critique sur la société actuelle face aux enjeux écologiques.
- Proposer des solutions concrètes pour les situations du quotidien.
- Faire des liens entre le vécu des élèves et les enjeux écologiques.



NOTRE APPROCHE

Cette animation est basée sur une méthodologie participative et ludique de par l'utilisation d'un plateau de jeu. Nous nous appuyons également sur des méthodes collaboratives en donnant aux élèves un objectif commun.





SUCRÉ, SALÉ

12-18
ANS

Bien s'alimenter, c'est préserver sa santé. L'animation abordera les comportements alimentaires. Elle fera le point sur les croyances, fausses ou vraies, abordera la question des graisses et sucres cachés et lancera le débat sur l'acceptation de son corps et les notions de poids.

SUPPORT D'ANIMATION

Utilisation de différentes techniques d'animation : débat, création d'affiches, photolangage, blason...



OBJECTIFS

- Favoriser l'esprit critique des jeunes par rapport à leurs choix alimentaires.
- Favoriser une bonne estime de soi.
- Valoriser les connaissances des jeunes.
- Favoriser l'acquisition d'habitudes saines.



NOTRE APPROCHE

La méthodologie se veut participative et ludique.



COMPÉTENCES VISÉES

- Connaître les autres et accepter les différences (écouter, dialoguer, travailler en équipe, laisser s'exprimer).
- Exprimer une opinion, la justifier.
- Se connaître soi et s'accepter.
- Se questionner sur sa propre alimentation.
- Adapter ses habitudes pour acquérir des pratiques favorables à un mode de vie sain (alimentation équilibrée, sport...).

TOUS ADDICT !

15-25
ANS

Ce programme d'animation aborde différents aspects de la consommation et des addictions.

La consommation de produits est abordée de façon globale dans une optique de promotion de la santé.

SUPPORT D'ANIMATION

Jeu de plateau, photolangage, débat.



OBJECTIFS

- Ouvrir le dialogue avec les jeunes, en situant l'usage des produits dans leurs préoccupations et leurs motivations.
- Acquérir des connaissances de base sur les mécanismes des assuétudes.
- Développer un sens critique, en décelant les mythes et réalités véhiculés au sujet des produits.
- Identifier ses ressources et ses fragilités face aux assuétudes.
- Poser des choix responsables en connaissant les avantages et les risques grâce aux ressources internes et externes.



COMPÉTENCES VISÉES

- Comprendre et identifier les conduites addictives.
- Participer à un débat sans émettre de jugement, en respectant la parole de l'autre.
- Apprendre à respecter ses différences et celles des autres.



NOTRE APPROCHE

Cet outil propose de travailler de manière participative et ludique (brainstorming, jeux de rôle,...) sur des sous-thématiques complémentaires (représentations des jeunes, modification de conscience et alternative, dépendance, la prise de risques, le groupe.

JE(U) M'AIME

L'animation amènera les élèves à évaluer leur niveau d'estime de soi.

Les jeunes identifieront et reconnaitront leurs point forts, leurs qualités et leurs valeurs.

Ils et elles se fixeront des objectifs réalistes afin d'améliorer leurs points perfectibles.

Outils en lien avec l'animation « No stress » et « connexion, émotions ! »

SUPPORT D'ANIMATION

Utilisation de différentes techniques et supports.



OBJECTIFS

- Mieux se connaître
- Identifier ses croyances limitantes
- Pouvoir clarifier ses points forts
- Mettre en place des actions pour atteindre des objectifs



COMPÉTENCES VISÉES

- Connaître les autres et soi-même afin d'accepter les différences (écouter, dialoguer, respecter,..)
- Favoriser l'expression et le non jugement
- Renforcer l'estime de soi



NOTRE APPROCHE

Activités ludiques et exercices pratiques en sous-groupes à partir des expériences personnelles.

Techniques et supports permettant de développer l'estime de soi.

12-18
ANS

NO STRESS !

Lors de l'animation, les jeunes aborderont la gestion du stress sous ses différentes facettes.

Outils en lien avec l'animation « Je(u) m'aime » et « Connexion, émotions ! ».

SUPPORT D'ANIMATION

Utilisation de différentes techniques et supports : débats, protolangages, jeux, techniques corporelles , ...



OBJECTIFS

- Sensibiliser les jeunes à la problématique du stress.
- Ouvrir la discussion sur les causes et les conséquences du stress.
- Éclairer la manière dont chacun-e y fait face et chercher des solutions.
- Apprentissage d'exercices corporels permettant de mieux gérer le stress.



COMPÉTENCES VISÉES

- Se connaître, connaître les autres en gérant le stress selon les contextes.
- Exprimer une opinion, un ressenti.
- Favoriser l'expression et la prise de parole.



NOTRE APPROCHE

L'animation se veut participative et ludique en expérimentant des techniques variées.

Pouvoir reconnaître, gérer son stress par des exercices et des jeux en sous-groupe ou en individuel.

CONNEXION, ÉMOTIONS !

Par des activités participatives et ludiques, l'élève identifiera une série d'émotions et les exprimera pour ensuite les réguler aux moyens de différentes techniques. Animation en lien avec «Je(u) m'aime» et «No stress».

SUPPORT D'ANIMATION

Utilisation de différentes techniques d'animation : exercices, régulations physiques et mentales, photolangage, débat, ...



OBJECTIFS

- Connaître les émotions de base et être capable de les identifier (chez soi et chez les autres).
- Expérimenter des techniques variées pour réguler les émotions en fonction du contexte.
- Exprimer ses émotions.



COMPÉTENCES VISÉES

Se connaître, connaître les autres et gérer ses émotions.



NOTRE APPROCHE

L'animation se veut participative et ludique en expérimentant des techniques variées.

Pouvoir reconnaître, gérer son stress par des exercices et des jeux en sous-groupe ou en individuel.

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 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
JEUNES

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



OBJECTIFS

- Informer les jeunes qui sortent de l'école sur les 5 clefs de l'autonomie: santé, emploi, logement, transport et budget.
- 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 s'informer pour faire des choix judicieux facilitant leur autonomie et leur bien-être.



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 jeune ;

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

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



ET APRÈS ?

Suite à l'animation « Cap à venir », Latitude Jeunes a rencontré de nombreux jeunes de 5^{ème} et 6^{ème} souvent indécis-es mal informé-e-s voire complètement perdu-e-s quant à leur orientation professionnelle.

C'est pourquoi, après « Cap à venir » nous proposons « Et après ». Cette animation permet d'accompagner les jeunes dans la découverte de soi, de ses aspirations et envies pour le futur (métiers, études, ...).

SUPPORT D'ANIMATION

Supports divers



OBJECTIFS

L'animation a pour but d'aider le ou la jeune à :

- Réfléchir à sa prise de décision
- Se questionner sur sa personnalité
- Explorer ses intérêts, les secteurs professionnels et les conditions de travail
- Réfléchir à son orientation professionnelle et les éléments à prendre en compte



COMPÉTENCES VISÉES

- Débattre de la difficulté à faire des choix et à s'orienter professionnellement.
- Faire des liens entre leurs parcours de vie et leurs choix professionnels
- Pouvoir faire un bilan de leur parcours et s'informer pour faire des choix judicieux facilitant leur autonomie et leur bien-être.



NOTRE APPROCHE

L'animation se veut informative, mais surtout participative et ludique. Pour ce faire, l'animatrice ou l'animateur utilisera différentes techniques d'animations.



et son réseau associatif et socio-sanitaire

LATITUDE
JEUNES

SORALIA

soféLIA

liages

Esenca

UN PASS
DANS L'IMPASSE

FEDERATION DES
CSD

DRIVE MUT
réseau Solidarité

Des Rièzes et Sarts

Clairs Vallons