

# ANIMATIONS SCOLAIRES-GROUPES PROPOSÉES PAR LATITUDE JEUNES

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



# Citoyen·ne·s

# Responsables

# Actifs·ves

# Critiques

# Solidaires

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

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

**Merci de prendre le temps de découvrir les pages suivantes.**

## **INFOS ET RÉSERVATIONS INDISPENSABLES**

**Brabant-Bruxelles**-02/546 15 65- [latitudejeunes@fmsb.be](mailto:latitudejeunes@fmsb.be)

**Brabant Wallon**-010/24 37 24-[latitudejeunesbw@solidaris.be](mailto:latitudejeunesbw@solidaris.be)

**Mons Wallonie Picarde**-068/848 496-[latitudejeunes.mwp@solidaris.be](mailto:latitudejeunes.mwp@solidaris.be)

**Centre, Charleroi et Soignies**-071/507 817-[latitudejeunes.317@solidaris.be](mailto:latitudejeunes.317@solidaris.be)

**Namur**-081/777 196-[latitudejeunes.namur@solidaris.be](mailto:latitudejeunes.namur@solidaris.be)

**Liège**-04/342 73 13-[latitudejeunes.liege@solidaris.be](mailto:latitudejeunes.liege@solidaris.be)

**Luxembourg**-061/231 131-[vacances.jeunes@mutsoc.be](mailto: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.

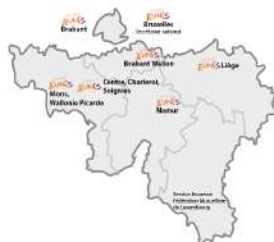
*Version numérique imprimable*

*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 :**



- ▶ **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](http://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 9664 0156 - RPM - Bruxelles - Siège social : 32-38 rue Saint-Jean, 1000 Bruxelles -  
Tél : 02 215 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

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

L'équipe d'encadrement est apte à poser un regard critique vis-à-vis d'elle-même, de son environnement et de ses pratiques d'animation ; elle est attentive à réfléchir au sens de ses actions et au rôle qu'elle joue dans le développement des enfants et jeunes accueilli-e-s 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 des enfants et des jeunes;
- 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 informé-e-s que leur participation à l'animation n'est pas obligatoire, sauf avis contraire de l'école, qui n'engage pas Latitude Jeunes.







# ANIMATIONS LATITUDE JEUNES 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	

## INFOS:

Avenue des nouvelles technologies 24 à 7080 Frameries  
068/84 84 96 - [latitudejeunes.mwp@solidaris.be](mailto: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.



4-12  
ANS

## 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.

6-7  
ANS

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



## COMPÉTENCES VISÉES

Retrouvez les compétences dans le carnet d'accompagnement (p.15) téléchargeable sur [www.latITUDEjeunes.be](http://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'usager 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'usager 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 m<sup>2</sup> 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<sup>ère</sup> séance, les jeunes (ré)apprendront à voter et découvriront la politique et son fonctionnement.

Les 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> 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<sup>ème</sup> 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.



12-18  
ANS

## SUCRÉ, SALÉ

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.

12-18  
ANS

## 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 papeterasse 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<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> 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 Solidaris

  
Des Rièzes et Sarts

  
Clairs Vallons