



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

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.brabant@solidaris.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 2026

Editeur responsable : *Latitude Jeunes asbl - n° d'entreprise : 0414 133 481 - BE95 8777 9684 0158 – RPM : Bruxelles - 32-38 rue Saint-Jean, 1000 Bruxelles - 02 515 04 02 - latitude.jeunes@solidaris.be*
Écriture : *Caroline Huart, Sophie Vandemaële 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 Général



17 466 ENFANTS/JEUNES

rencontré·e·s dans nos activités

- ▶ 703 ANIMATIONS SCOLAIRES
- ▶ 16 CENTRES D'ACCUEIL
(extrascolaire, écoles des devoirs, maisons des jeunes)
- ▶ 31 SÉJOURS DE VACANCES
- ▶ 171 PLAINES ET STAGES
- ▶ 90 JEUNES BREVETÉ·E·S

SOLIDARITÉ
DÉMOCRATIE
PARTICIPATION
JUSTICE SOCIALE
ÉGALITÉ...



96 TRAVAILLEURS·EUSES

608 VOLONTAIRES

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

Citoyenneté
Responsable
Active
Critique
Solidaire

DES OUTILS PÉDAGOGIQUES,
DES DOMAINES D'EXPERTISE :



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

Toutes nos activités sont sur
www.latitudejeunes.be

Chiffres issus du rapport d'activités 2024 de Latitude Jeunes

Ed. Reep - Latitude Jeunes asbl - n° d'entreprise : 0414 133 481 - n° de compte : BE95 8777 9884 0158 - RPM - Bruxelles - Siège social : 32-38 rue Saint-Jean, 1000 Bruxelles -
Tel : 02 515 04 02 - Mail : latitudejeunes@solidaris.be - Ne pas jeter sur la voie publique.

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

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

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

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

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

NOS MÉTHODES :

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

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

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

NOS MISSIONS

Animer, informer, former et sensibiliser.

Les collaborations menées avec Latitude Jeunes dans votre établissement ?

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

QUELQUES REPÈRES

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

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

NOTRE PUBLIC

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

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

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

BALISES D'ANIMATION

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

DÉONTOLOGIE DES ÉQUIPES D'ENCADREMENT

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

PROTECTION DES DONNÉES À CARACTÈRE PERSONNEL

Latitude Jeunes est avant tout une Organisation de Jeunesse et respecte les conditions d'intervention en milieu scolaire définies dans les différents décrets (OJ, Missions, neutralité...). Les données recueillies auprès des élèves sont anonymes et ne permettent pas de les identifier. Les élèves sont également 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 NAMUR

La couleur des émotions	M 1-2-3	Emotions	
Bulle de savon	M 1-2-3 et P 1-2	Hygiène	
Abracadabra, goute-moi ça !	M 2-3 et P 1-2	Alimentation	
Le consentement, ça s'apprend !	M 3 et P 1 à 4	Vivre ensemble	
Bien vivre ensemble, via le jeu Mic Mac	P 3-4-5	Violences	
La Magie des pouvoirs	P 5-6 et S 1	Démocratie	
Kuriosa !	P 5-6 et S 1 à 7	Environnement	
Bien dans ma classe	S 1 à 3	Vivre ensemble	
Ce que les médias nous font voir !	S 1 à S 6	Education aux médias	
Panique sur l'étiquette	S 4-5	Environnement	
Accro, moi non plus	S 4-5-6	Assuétudes	
La sécu, c'est quoi ?	S 4-5-6	Sécurité sociale	
Cap à venir	S 6-7 et Sup	Autonomie	

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

Légende :

M = maternelle (M1-M2-M3)

P = primaire (P1-P2-P3-P4-P5-P6)

S = secondaire (S1-S2-S3-S4-S5-S6-S7)

Sup = Supérieur

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

M 1-2-3

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.

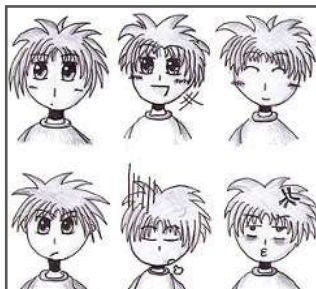
Compétences transversales : action citoyenne, respect de l'autre et bien-vivre ensemble.



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

M 1-2-3
P 1-2

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.



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.



COMPÉTENCES VISÉES

Habilité sociale

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

Habilité cognitive

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



ABRACADABRA, GOUTE –MOI ÇA !

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



SUPPORT D'ANIMATION

LATITUDE
JEUNES

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



OBJECTIFS

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



COMPÉTENCES VISÉES

Retrouvez l'ensemble des compétences dans le carnet d'accompagnement (p15) téléchargeable sur www.latitudejeunes.be
Ex. : orienter sa parole, son écoute en fonction de la situation de communication, exprimer une opinion, la justifier...



NOTRE APPROCHE

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



LE CONSENTEMENT, ÇA S'APPREND

Le respect du corps et des émotions est essentiel au développement de l'enfant. L'animation « Le consentement, ça s'apprend » sensibilise à cette notion en aidant les enfants à reconnaître leurs ressentis, exprimer leurs limites et comprendre qu'ils et elles peuvent dire « oui » ou « non », tout en respectant les choix des autres.

SUPPORT D'ANIMATION

Visionnage d'un court métrage suivi d'un échange, lecture d'un kamishibai («Charlie veut tout savoir sur ses émotions») avec un moment réflexif.

Mises en situation et exercices pratiques permettant aux enfants d'expérimenter différentes façons d'exprimer leur accord ou leur refus.



OBJECTIFS

- Sensibiliser les enfants à la notion de consentement.
- Aider les enfants à identifier et exprimer leurs émotions et leurs limites.
- Encourager le respect de soi et des autres.
- Donner des outils concrets pour dire « non » et entendre le refus.



NOTRE APPROCHE

- L'animation se déroule en deux temps : d'abord, un court métrage suivi d'un échange pour amorcer la réflexion ;
- ensuite, un kamishibai pour approfondir les émotions et introduire le consentement.
- Des mises en situation permettent d'expérimenter l'expression du refus et le respect des limites.
- Elle se conclut par un temps d'expression et une évaluation adaptée.



COMPÉTENCES VISÉES

- Respecter les limites de chacun-e.
- Développer l'écoute et l'empathie.
- Identifier et comprendre ses émotions.
- Exprimer ses ressentis de manière adaptée.
- S'affirmer en respectant les autres.
- Comprendre la notion de consentement.



BIEN VIVRE ENSEMBLE VIA LE JEU MIC-MAC P 3-4-5

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.



LA MAGIE DES POUVOIRS

Imergez 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

KURIOSA ! Questionner, Réfléchir et Oser agir pour le climat.

Kuriosa c'est trois propositions de parcours, pensés et organisés afin de travailler en profondeur l'urgence climatique et ses enjeux. Il s'agit de questionner notre alimentation avec les élèves de primaire, réfléchir sur les dérèglements climatiques avec les élèves de 12 à 15 ans et enfin agir pour une justice climatique avec les élèves de fin de secondaire.

SUPPORT D'ANIMATION

LATITUDE
JEUNES

Mallette pédagogique qui comporte 3 parcours aux angles d'approche différents composés d'outils sélectionnés ou créés par Latitude Jeunes.



OBJECTIFS

- Dédramatiser et vulgariser les enjeux des dérèglements climatiques.
- Établir les liens entre les activités humaines et les changements climatiques.
- Identifier des pistes d'actions (individuelles et collectives) pour limiter notre empreinte.
- Découvrir l'alimentation durable et ses bienfaits sur la santé.
- Identifier les injustices climatiques locales et globales.
- Découvrir les 17 ODD (objectifs de développement durable) et les liens entre ceux-ci.
- Se mettre en action et agir.
- Se sentir légitime pour s'exprimer sur ces questions.



COMPÉTENCES VISÉES

- Comprendre le concept de dérèglement climatique et ses enjeux.
- Faire des liens entre les dérèglements climatiques et les sociétés humaines.
- Participer à un débat en argumentant et en respectant la parole des autres.
- Prendre la parole en public.
- Rédiger une lettre de plaidoyer.
- Adapter son mode de vie.
- S'organiser collectivement pour porter une action.



NOTRE APPROCHE

- Liberté : 3 parcours que vous pouvez adapter en interchangeant des outils.
- Bienveillance : rester dans le non-jugement, orienter le débat vers la mise en action et éviter les discours alarmistes.
- Oser : oser en débattre et oser agir (même un petit pas, c'est déjà agir).

BIEN DANS MA CLASSE

Le climat dans la classe influence le bien-être des élèves. Un climat positif permet la prévention des violences et du harcèlement, y compris en ligne. L'animation «Bien dans ma classe» vise à renforcer la cohésion du groupe et les interactions respectueuses, en favorisant la connaissance de soi et des autres pour limiter les risques d'exclusion et de harcèlement.

SUPPORT D'ANIMATION

Les séances s'appuient sur des activités de cohésion issues du programme #bettertogether de l'Université de Paix. Chaque intervention comprend un accueil, une activité de mise en lien, une activité ciblée et une clôture. Les activités, interactives et adaptées à l'âge des élèves, favorisent l'implication et la réflexion.



NOTRE APPROCHE

- Cette animation s'inscrit dans une démarche de prévention en amont des situations problématiques.
- Active et participative, elle place les élèves au cœur de leurs apprentissages à travers des expériences concrètes.
- Les débriefings permettent d'analyser, de confronter les points de vue et de faire des liens avec le vécu, favorisant le développement de compétences sociales et émotionnelles durables.



COMPÉTENCES VISÉES

- Prendre sa place dans le groupe sans exclure les autres.
- Identifier et exprimer ses émotions.
- Développer l'empathie.
- Mieux gérer les réactions face aux tensions.
- Adopter des comportements favorisant un climat positif.



OBJECTIFS

- Prévenir les situations de violence et de (cyber)harcèlement.
- Renforcer la cohésion et le sentiment d'appartenance au groupe.
- Développer des relations respectueuses.
- Favoriser un climat de classe sécurisant et positif.



CE QUE LES MÉDIAS NOUS FONT VOIR !

S 1 À 6

Les jeunes sont quotidiennement exposé-es à une grande quantité d'informations via les réseaux sociaux et les médias.

Cette animation vise à développer leur esprit critique et à les amener à questionner les contenus qu'ils et elles consomment.

SUPPORT D'ANIMATION

L'animation se déroule en deux séances : d'abord, les élèves, en groupes, créent un court contenu vidéo sur une même thématique afin d'expérimenter la construction d'un message médiatique. Ensuite, ils et elles visionnent et analysent les productions pour réfléchir à la manière dont les médias influencent la perception d'une même réalité.



COMPÉTENCES VISÉES

- Coopérer dans un projet de groupe.
- Comprendre la construction d'un message médiatique.
- Identifier les intentions derrière un contenu.
- Développer un regard critique face aux médias.



NOTRE APPROCHE

Cette animation repose sur une démarche active où les élèves apprennent en créant eux-mêmes et elles-mêmes un contenu médiatique, expérimentant ainsi la construction et l'interprétation de l'information. Alternant production et réflexion collective, elle accorde une place centrale aux débriefings pour analyser, confronter les points de vue et développer l'esprit critique face aux médias et au flux d'informations.



OBJECTIFS

- Développer l'esprit critique face aux médias et aux réseaux sociaux.
- Comprendre les mécanismes de construction de l'information.
- Prendre conscience de l'influence des images et des messages sur notre vision du monde.
- Apprendre à analyser et questionner les contenus médiatiques.



Tu déballes le papier cadeau et tu y trouves enfin ton nouveau t-shirt. Mais au moment de l'enfiler, ton sang se glace : il est marqué HELP sur l'étiquette. Qui est en danger ? Pourquoi ? Et pour quelles raisons cette personne s'adresse-t-elle à toi ? Tu décides de mener l'enquête !

Panique sur l'étiquette, c'est le tout nouvel escape game de Latitude Jeunes au sujet de la fast fashion !

SUPPORT D'ANIMATION

LATITUDE
JEUNES

Un escape game pour mener l'enquête sur la production de nos vêtements suivi dans un deuxième temps d'une discussion sur les enjeux économiques, environnementaux et sociaux de la fast fashion.



COMPÉTENCES VISÉES

L'activité se déroule en deux temps :

- Une première phase sous la forme d'une enquête qui permet d'aborder en douceur cette thématique, peu importe son degré de sensibilisation.
- Une seconde phase qui revient sur les différents éléments du jeu et permet de lancer la discussion sur notre consommation des produits de la fast fashion.



NOTRE APPROCHE

- Durant l'activité, la collaboration, le débat et la curiosité sont mis en avant pour réussir à boucler l'aventure mais aussi écouter les autres dans leur vision de la problématique et chercher ensemble des solutions concrètes.
- Destiné aux 16 ans et plus et parfait pour les cours de sciences humaines et sociales, géographie, éducation économique et sociale ou encore les différents cours de citoyenneté.



OBJECTIFS

- Panique sur l'étiquette invite les jeunes à enquêter de façon ludique et dynamique sur la fast fashion afin de questionner les impacts environnementaux, sociaux et humains de cette industrie.



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

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.



et son réseau associatif et socio-sanitaire

LATITUDE
JEUNES

SORALIA

SOFÉLIA

liages

Esenca


UN PASS
DANS L'IMPASSE

FEDERATION DES
CSD

DRIVE MUT
Fédération Solidararis


Des Rièzes et Sarts


Clairs Vallons