



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.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 Vandemaele et les régionales de Latitude Jeunes* **Mise en page** : *Evelyne Pinchemail et Éléonore 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 :**



EMPLOI AUTONOMIE

RÉDUCTION DES RISQUES

ASSUÉTUDES



VIOLENCES

SÉCURITÉ SOCIALE

ALIMENTATION GENDRE



HYPERSEXUALISATION

EVRAIS

...



- ▶ 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. Resp. : Latitude Jeunes asbl - n° d'entreprise : 0414.133.481 - n° de compte : BE95 8777 9684 0158 - RPM : Bruxelles - Siège social : 32-38 rue Saint-Jean, 1000 Bruxelles -
Tél. : 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'égalité possibilité et capacité de participer aux constructions qui le concernent.		
NOS VALEURS	Valeurs de société Démocratie Égalité Solidarité	Valeurs humaines Participation Acceptation Coopération	Valeurs morales Sens des responsabilités Sens critique Autonomie Créativité Bien-être et plaisir
NOTRE DOMAINE D'ACTION	Latitude Jeunes développe pour les enfants et les jeunes des actions caractérisées par des approches actives, positives et critiques, à même de favoriser le développement de leurs comportements citoyens et de leur bien-être , lesquels constituent des conditions essentielles à la construction d'une société plus démocratique, solidaire et égalitaire.		
NOTRE MÉTHODE	Participation active		

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

NOTRE PUBLIC

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

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

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

BALISES D'ANIMATION

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

DÉONTOLOGIE DES ÉQUIPES D'ENCADREMENT

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

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

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

PROGRAMME D'ACTIVITÉS

Nous veillons toujours à ce que nos activités :

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

RESPECT DE LA NEUTRALITÉ

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

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

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

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

INFORMER DU PROJET, LUI DONNER DU SENS

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

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

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

SE PRÉSENTER AUX ÉLÈVES

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

Nous respectons en ce sens la circulaire n°4002

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

ANIMER

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








PROTECTION DES DONNÉES À CARACTÈRE PERSONNEL

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








Index

Animations proposées par les différentes régionales
Latitude Jeunes.











Brabant-Bruxelles

Bulle de savon	M 1-2-3 et P 1-2	Hygiène	
Abracadabra, goute-moi ça !	M 2-3 et P 1-2	Alimentation	
La Magie des pouvoirs	P 5-6 et S 1	Démocratie	
Kuriosa !	P 5-6 et S 1 à 7	Environnement	
Accro, moi non plus	S 4-5-6	Assuétudes	
Hypersexualisation (sensibilisation)	S 5-6 et Sup	Hypersexualisation	
Guide-Repères Bientraitance	S 5-6 et Sup	Violence-conflit	














Brabant wallon

Abracadabra, goute-moi ça !	M 2-3 et P1-2	Alimentation	
Manger sainement ? Trop facile	P 4-5-6	Alimentation	
Le harcèlement, c'est aussi ton histoire	P 5-6 et S 1-2-3	Violence - vivre ensemble	
Kuriosa !	P 5-6 et S 1 à 7	Environnement	
Relations saines ou toxiques	S 3 à 7	Citoyenneté	
Panique sur l'étiquette	S 4-5	Environnement	
La sécu, c'est quoi ?	S 4-5-6	Sécurité sociale	
Accro, moi non plus	S 4-5-6	Assuétudes	
Cap à venir	S 6-7 et Sup	Autonomie	

Centre-Charleroi-Soignies

Graines de valeur	M 1-2-3	Valeur-vivre ensemble	
La couleur des émotions	M 1-2-3	Emotions	
Aïe, ouille, ça fait mal !	M 1-2-3	Santé	
Bulle de savon	M 1-2-3 et P 1-2	Hygiène	
Abracadabra, goute-moi ça !	M 2-3 et P 1-2	Alimentation	
Les Explor'acteurs	M 3 et P 1-2	5 sens	
Kuriosa !	P 5-6 et S 1 à 7	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	

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	













Liège

Latitude Ludo	0-99 ans	Ludothèque	●
Pieds nus, mains nues dans l'argile	M 1-2-3 et P 1-2-3	5 sens	●
Rose ou bleu, seulement si je veux !	M 1-2-3 et P 1-2-3	Genre	●
Abracadabra, goute-moi ça !	M 2-3 et P 1-2	Alimentation	●
Un mot qui tient chaud	M 2-3 et P 1-2	Solidarité	●
Mic Mac	P 3-4-5	Violences	●
La Magie des pouvoirs	P 5-6 et S 1	Démocratie	●
Balanza, la planète des équilibres	P 5-6 et S 1 à 7	Développement durable	●
Kuriosa !	P 5-6 et S 1 à 7	Environnement	●
Mon #image sur les réseaux sociaux	S 1-2-3	Réseaux sociaux	●
C'est pas mon genre	S 1 à 7	Genre	●
Ateliers bien-être	S 1 à 7	Bien-être	●
Un conseil de classe sous haute tension	S 2 à 7	Cyberharcèlement	●
Panique sur l'étiquette	S 4 à 5	Environnement	●
Accro moi non plus	S 4-5-6	Assuétudes	●
La sécu, c'est quoi ?	S 4-5-6	Sécurité sociale	●
Animation élections	S 4-5-6-7	Elections	●
Data Better	S 4 à 7 et Sup	Ecologie - numérique	●
Cap à venir	S 6-7 et Sup	Autonomie	●

Luxembourg

6 familles, 6 amis	M 3 et P 1-2-3	Alimentation	●
Kuriosa !	P 5-6 et S 1 à 7	Environnement	●
Accro, moi non plus !	S 4-5-6	Assuétudes	●
La sécurité sociale	S 4-5-6	Sécurité sociale	●
Cap à venir	S 6-7 et Sup	Autonomie	●
Jouons la cohésion	S 5-6-7 et Sup	Cohésion	●
Parcours D-stress	S 4 -5-6-7	Gestion du stress	●

Mons-Wallonie picarde

Stéréotypes	M 2-3 et P 1 à 6	Stéréotypes de genre	
Abracadabra, goute-moi ça !	M 1-2-3 et P 1-2	Alimentation	
Vivre-ensemble	M 3 et P 1 à 6 et S 1 à 3	Harcèlement	
Voyage dans les 5 sens	P 3 -4-5-6	5 sens	
Politi'cracs !	P 5-6 et S 1 à 7 et Sup	Elections - démocratie	
Kuriosa !	P 5-6 et S 1 à 7	Environnement	
Panique sur l'étiquette	S 4-5	Environnement	
Accro, moi non plus !	S 4-5-6	Assuétudes	
Stéréotypes	S 1 à 7 et Sup	Stéréotypes de genre	
Education aux médias	P 5 à S 6	Education aux médias	
Estime de soi et gestion du stress	S 1 à 6	Estime de soi	
Cap à venir	S 6-7 et Sup	Autonomie	

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

ANIMATIONS LATITUDE JEUNES BRABANT-BRUXELLES

Bulle de savon	M 1-2-3 et P 1-2	Hygiène	
Abracadabra, goute-moi ça !	M 2-3 et P 1-2	Alimentation	
La Magie des pouvoirs	P 5-6 et S 1	Démocratie	
Kuriosa !	P 5-6 et S 1 à 7	Environnement	
Accro, moi non plus	S 4-5-6	Assuétudes	
Hypersexualisation (sensibilisation)	S 5-6 et Sup	Hypersexualisation	
Guide-Repères Bienveillance	S 5-6 et Sup	Violence-conflit	

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 des Moineaux, 17/19 à 1000 Bruxelles

02/546 15 65 - latitudejeunes.brabant@solidaris.be

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



BULLE DE SAVON

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

Habilité sociale

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

Habilité cognitive

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



NOTRE APPROCHE

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

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

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



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.



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 pour les enfants.



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

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



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 un régime autoritaire. 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

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 aux causes et conséquences des 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 dérèglements 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).

ACCRO, MOI NON PLUS !

S 4-5-6

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.



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.



GUIDE-REPÈRES BIENTRAITANCE

Comment réagir si un-e jeune a une réaction jugée violente face à une remarque que vous lui avez faite ? Comment faire lorsque des enfants crient, frappent et refusent de suivre les règles données aux groupes ? Comment intervenir si un-e enfant est systématiquement exclu-e par les autres ?

Autant de situations déstabilisantes qui peuvent se présenter lorsqu'on gère des collectivités.

Le Guide-Repères bientraitance aborde 10 situations réelles de violence ou de conflit dans des groupes. Il propose des outils et astuces pour aider à les gérer avec bienveillance. La formation permet de les découvrir en faisant appel aux expériences des participant-e-s et en ayant recours à des mises en situation pratiques.

SUPPORT D'ANIMATION

LATITUDE
JEUNES

Guide Repères bientraitance, comment gérer les situations conflictuelles ou violentes en collectivité ?



NOTRE APPROCHE

Notre formation se veut participative, non jugeante et adaptée au contexte des participant-e-s. Les méthodes utilisées sont celles de la pédagogie active.

À partir de l'expérience des participant-e-s, nous leur proposons de découvrir les outils du Guide-Repères afin de les mettre en pratique. Cette approche permet aux jeunes de construire leur réflexion sur le concept de bienveillance et de l'appliquer directement à des cas pratiques.



OBJECTIFS

- Découvrir le Guide Repères.
- Informer et sensibiliser les participant-e-s au concept de la bienveillance.
- Apprendre à différencier la violence du conflit.
- Réfléchir à comment gérer positivement des situations conflictuelles ou violentes en collectivité.



COMPÉTENCES VISÉES

- Pouvoir utiliser le Guide-Repères et ses outils pour gérer avec bienveillance les conflits ou les violences en collectivité.
- Analyser une situation, prendre du recul et utiliser correctement les outils adéquats pour trouver une solution adaptée au contexte et à l'institution dans laquelle on intervient.

ANIMATIONS LATITUDE JEUNES BRABANT WALLON

Abracadabra, goute-moi ça !	M 2-3 et P1-2	Alimentation	●
Manger sainement ? Trop facile	P 4-5-6	Alimentation	●
Le harcèlement, c'est aussi ton histoire	P 5-6 et S 1-2-3	Violence - vivre ensemble	●
Kuriosa !	P 5-6 et S 1 à 7	Environnement	●
Relations saines ou toxiques	S 3 à 7	Citoyenneté	●
Panique sur l'étiquette	S 4-5	Environnement	●
La sécu, c'est quoi ?	S 4-5-6	Sécurité sociale	●
Accro, moi non plus	S 4-5-6	Assuétudes	●
Cap à venir	S 6-7 et Sup	Autonomie	●

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

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



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 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...)



MANGER SAINEMENT ? TROP FACILE

P 4-5-6

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.

LE HARCÈLEMENT, C'EST AUSSI TON HISTOIRE

Outil pédagogique participatif basé sur des cartes et des jeux de rôle pour sensibiliser au harcèlement scolaire. Les jeunes explorent des situations concrètes en incarnant différents rôles (victime, auteur, témoin) afin de comprendre les mécanismes du harcèlement et leurs impacts.

SUPPORT D'ANIMATION

Cartes-situations + jeu de rôle + brochure pédagogique. Animation interactive en petits groupes avec mises en situation et débat collectif. Adapté aux écoles, PCS et associations. Durée : 60 à 90 minutes.



OBJECTIFS

- Cet outil vise à sensibiliser les jeunes aux différentes formes de harcèlement (verbal, physique, psychologique, en ligne).
- Il vise à en comprendre les mécanismes : répétition, intention de nuire et déséquilibre de pouvoir.



COMPÉTENCES VISÉES

- Identification des situations de harcèlement.
- Compréhension des rôles et responsabilités.
- Développement de l'empathie.
- Expression des émotions et de l'opinion.
- Capacités d'écoute et de respect.
- Réaction face à une situation (demander de l'aide, intervenir comme témoin).

L'outil s'inscrit dans une démarche de prévention et de vivre-ensemble, en valorisant la solidarité et le rôle actif des témoins.



NOTRE APPROCHE

L'approche repose sur la participation active et la mise en situation : les jeunes incarnent différents rôles (victime, auteur, témoin) pour expérimenter les dynamiques relationnelles et développer leur empathie.

Le débat permet de confronter les points de vue et de construire des solutions collectives.



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).

RELATIONS SAINES OU TOXIQUES

Jeu pédagogique composé de cartes illustrant des situations relationnelles variées. Les participant-es les classent à l'aide de drapeaux (vert, orange, rouge) pour distinguer ce qui est sain, questionnant ou toxique. L'outil favorise l'échange, la réflexion critique et la prise de conscience des dynamiques relationnelles.

SUPPORT D'ANIMATION

Cartes-situations + cartes drapeaux (vert/orange/rouge) + guide pédagogique. Animation en sous-groupes avec mise en commun. Utilisable en classe, ateliers de prévention ou groupes de jeunes. Durée modulable (60 à 90 min).



OBJECTIFS

- Ce jeu vise à aider les jeunes à identifier les caractéristiques d'une relation saine (respect, confiance, consentement) et à repérer les signaux d'alerte (contrôle, jalousie, manipulation, violences psychologiques ou physiques).



NOTRE APPROCHE

L'approche est participative et réflexive : les participant-es analysent des situations concrètes, confrontent leurs points de vue et développent leur esprit critique. L'outil favorise un climat d'échange sécurisant et non jugeant.



COMPÉTENCES VISÉES

- Analyse de situations relationnelles.
- Expression et argumentation.
- Reconnaissance des violences (y compris invisibles).
- Définition de ses limites personnelles.
- Capacité à demander de l'aide et à orienter vers des ressources.

L'activité s'inscrit dans une démarche de prévention (ex : campagne Ruban Blanc) et encourage des relations égalitaires, respectueuses et sans violence.



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.



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.



ACCRO, MOI NON PLUS !

S 4-5-6

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 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.



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 LATITUDE JEUNES CENTRE - CHARLEROI ET SOIGNIES

Graines de valeur	M 1-2-3	Valeur-vivre ensemble	
La couleur des émotions	M 1-2-3	Emotions	
Aïe, ouille, ça fait mal !	M 1-2-3	Santé	
Bulle de savon	M 1-2-3 et P 1-2	Hygiène	
Abracadabra, goute-moi ça !	M 2-3 et P 1-2	Alimentation	
Les Explor'acteurs	M 3 et P 1-2	5 sens	
Kuriosa !	P 5-6 et S 1 à 7	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	

Ces animations sont payantes au prix de 2€ par séance par enfant, avec un maximum forfaitaire de 6 € par animation (si l'animation nécessite plus de 3 séances).

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

Nous pouvons traiter au cas par cas toutes demandes spécifiques. En outre, nous travaillerons sur deux nouvelles animations pour les P4-P5-P6, à savoir sur les valeurs et une autre sur les droits de l'enfant durant cette année scolaire 2025 – 2026. N'hésitez donc pas à nous revenir par téléphone ou par mail aux coordonnées ci-dessous pour tout intérêt en ce sens.

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



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.



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...).



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.



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.

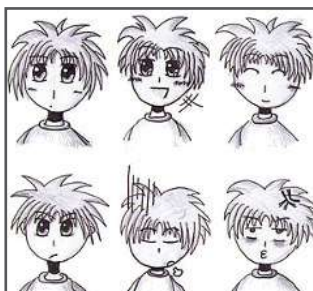
Compétences transversales : action citoyenne, respect de l'autre et bien-vivre ensemble.



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

Habilité sociale

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

Habilité cognitive

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



NOTRE APPROCHE

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

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

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



ABRACADABRA, GOUTE-MOI ÇA !

M 2-3
P 1-2

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 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...)



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

LES EXPLOR'ACTEURS

Voyage dans tous les sens. Paulino, Hassane, Jeffin, Ligia, Mourad, Léna et Iris s'éclipsent pour un voyage à travers les 5 continents, où tous leurs sens seront en éveil ! 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 **cahier 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.



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).

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.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.

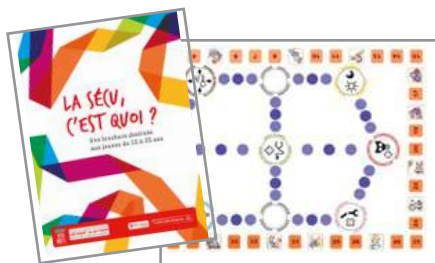


COMPÉTENCES VISÉES

- **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.



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

L'ATITUDE
JEUNES

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

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.

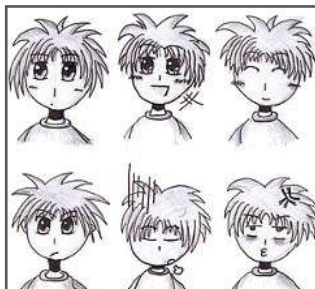
Compétences transversales : action citoyenne, respect de l'autre et bien-vivre ensemble.



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.

ANIMATIONS LATITUDE JEUNES

LIÈGE

Latitude Ludo	0-99 ans	Ludothèque	●
Pieds nus, mains nues dans l'argile	M 1-2-3 et P 1-2-3	5 sens	●
Rose ou bleu, seulement si je veux !	M 1-2-3 et P 1-2-3	Genre	●
Abracadabra, goute-moi ça !	M 2-3 et P 1-2	Alimentation	●
Un mot qui tient chaud	M 2-3 et P 1-2	Solidarité	●
Mic Mac	P 3-4-5	Violences	●
La Magie des pouvoirs	P 5-6 et S 1	Démocratie	●
Balanza, la planète des équilibres	P 5-6 et S 1 à 7	Développement durable	●
Kuriosa !	P 5-6 et S 1 à 7	Environnement	●
Mon #image sur les réseaux sociaux	S 1-2-3	Réseaux sociaux	●
C'est pas mon genre	S 1 à 7	Genre	●
Ateliers bien-être	S 1 à 7	Bien-être	●
Un conseil de classe sous haute tension	S 2 à 7	Cyberharcèlement	●
Panique sur l'étiquette	S 4 à 5	Environnement	●
Accro moi non plus	S 4-5-6	Assuétudes	●
La sécu, c'est quoi ?	S 4-5-6	Sécurité sociale	●
Animation élections	S 4-5-6-7	Elections	●
Data Better	S 4 à 7 et Sup	Ecologie - numérique	●
Cap à venir	S 6-7 et Sup	Autonomie	●

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

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 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

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



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



OBJECTIFS

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



NOTRE APPROCHE

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

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.



ROSE OU BLEU, SEULEMENT SI JE VEUX !

+ ADOS ET 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.

Egalement livres, bds et essais à destination des ados sur la thématique du genre.

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 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-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).

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.



NOTRE APPROCHE

Elle s'organise en deux temps.

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

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



COMPÉTENCES VISÉES

- Rencontrer et appréhender une réalité complexe.
- 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...

Compétences transversales

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



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

- Déramatiser 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).

MON #IMAGE SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX

S 1-2-3

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.



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 repréailles. En face, certains personnages ont des rôles clés par leur statut, mais oseront-ils parler ? C'est lors de ce conseil de classe qu'il faudra faire briller ses talents 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 constructives pour chaque protagoniste.



NOTRE APPROCHE

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

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

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



COMPÉTENCES VISÉES

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

PANIQUE SUR L'ÉTIQUETTE

S 4-5

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

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.



NOTRE APPROCHE

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.



COMPÉTENCES VISÉES

- 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 !

S 4-5-6

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.

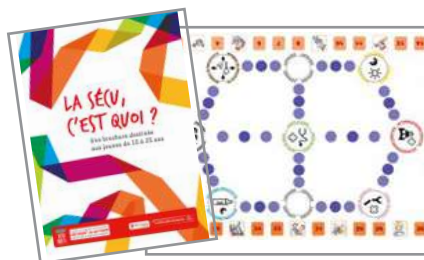


COMPÉTENCES VISÉES

- 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

S 4 À 7

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 DemocracCity.



OBJECTIFS

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



COMPÉTENCES VISÉES

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



NOTRE APPROCHE

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



DATA BETTER

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

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.



ANIMATIONS PROPOSÉES PAR LE SERVICE JEUNESSE DU LUXEMBOURG

6 familles, 6 amis	M 3 et P 1-2-3	Alimentation	
Kuriosa !	P 5-6 et S 1 à 7	Environnement	
Accro, moi non plus !	S 4-5-6	Assuétudes	
La sécurité sociale	S 4-5-6	Sécurité sociale	
Cap à venir	S 6-7 et Sup	Autonomie	
Jouons la cohésion	S 5-6-7 et Sup	Cohésion	
Parcours D-stress	S 4 -5-6-7	Gestion du stress	

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:

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



6 FAMILLES, 6 AMIS

« 6 familles, 6 amis » est une animation sur la pyramide alimentaire. Messieurs Lait, Céréales et Poisson, Mesdames Poire, Eau et Huile permettront aux enfants d'apprendre les notions de base d'une alimentation équilibrée.

SUPPORT D'ANIMATION

Théâtre de marionnettes.



OBJECTIFS

- Découvrir la pyramide alimentaire.



COMPÉTENCES VISÉES

- Rencontrer et appréhender une réalité complexe.



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).

ACCRO, MOI NON PLUS !

S 4-5-6

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.



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 ?



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.



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.

JOUONS LA
COHESION

Par les compétences sociales

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.



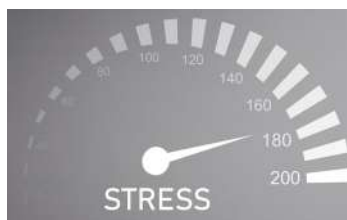
OBJECTIFS

- 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 MONS - WALLONIE PICARDE

Stéréotypes	M 2-3 et P 1 à 6	Stéréotypes de genre	
Abracadabra, goute-moi ça !	M 1-2-3 et P 1-2	Alimentation	
Vivre-ensemble	M 3 et P 1 à 6 et S 1 à 3	Harcèlement	
Voyage dans les 5 sens	P 3 -4-5-6	5 sens	
Politi'cracs !	P 5-6 et S 1 à 7 et Sup	Elections - démocratie	
Kuriosa !	P 5-6 et S 1 à 7	Environnement	
Panique sur l'étiquette	S 4-5	Environnement	
Accro, moi non plus !	S 4-5-6	Assuétudes	
Stéréotypes	S 1 à 7 et Sup	Stéréotypes de genre	
Education aux médias	P 5 à S 6	Education aux médias	
Estime de soi et gestion du stress	S 1 à 6	Estime de soi	
Cap à venir	S 6-7 et Sup	Autonomie	

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:

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



STÉRÉOTYPES

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, les couleurs, les activités. Elle s'adaptera à l'âge des enfants.

SUPPORT D'ANIMATION

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



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.



● ABRACADABRA, GOUTE –MOI ÇA !

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

SUPPORT D'ANIMATION

3 histoires réparties en 33 planches : le gouter d'anniversaire, la 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
Ex. : orienter sa parole, son écoute en fonction de la situation de communication, exprimer une opinion, la justifier...



VIVRE-ENSEMBLE

L'animation vise à identifier les risques du harcèlement chez les jeunes. De manière préventive, elle propose différentes activités et ateliers de sensibilisation pour lutter contre le harcèlement scolaire, le cyberharcèlement et veiller au bien-être des jeunes.

L'animation sera adaptée à l'âge selon les classes.

SUPPORT D'ANIMATION

Animation répartie sous différents thèmes et supports : photolangages, jeux, réflexions, débats mouvants, chartes...



OBJECTIFS

- Aborder le concept du harcèlement et du cyberharcèlement, initier une réflexion globale.
- Comprendre, identifier et détecter les signaux déclencheurs du harcèlement.
- Garder un comportement responsable et bienveillant en adoptant les attitudes adéquates selon les situations.
- Développer une prise de conscience des risques liés au harcèlement.



NOTRE APPROCHE

Approche d'ouverture et de communication, sans jugement et sans discrimination. L'animation propose des réflexions afin de rappeler aux jeunes les dangers liés au harcèlement.



COMPÉTENCES VISÉES

- Adopter des comportements protecteurs et responsables, et éviter ceux à risques.
- Favoriser la liberté d'expression, promouvoir la justice, la solidarité, la tolérance.



VOYAGE DANS LES 5 SENS

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 **cahier 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.



POLITI' CRACS

En primaire, il s'agira de comprendre le fonctionnement politique belge, et d'aborder également la démocratie de manière ludique dans un principe de neutralité.

En secondaire, plusieurs sujets sont envisageables tels que les élections, la démocratie, les couleurs politiques, l'interculturalité, etc.

SUPPORT D'ANIMATION

Divers outils et techniques (escape game, jeux de plateaux, jeux de rôles, débats, mises en situations etc.) et créations avec le public.



OBJECTIFS

- Comprendre le fonctionnement politique, le pouvoir et aborder le système politique en Belgique.
- Briser les idées reçues et conscientiser les jeunes à l'importance de leurs avis et revendications.
- Différencier un système démocratique d'un autre système.
- Prendre conscience de la présence et de l'importance de l'interculturalité dans les différentes sphères de la vie ensemble.



COMPÉTENCES VISÉES

- Former des cracs (Citoyenneté, 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 ! Les animations sont toutes menées dans le respect des convictions religieuses, philosophiques et idéologiques des participants. 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.



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

- Déramatiser 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).

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 !

S 4-5-6

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.



STÉRÉOTYPES

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
Quiz, réflexions, vidéos et livres



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.

ÉDUCATION AUX MÉDIAS

Le projet sera construit en collaboration avec votre structure. 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

L'animation sera adaptée à l'âge :

Jeu de plateau et documents divers

Débat mouvant

Jeux



OBJECTIFS

- Appréhender la manipulation médiatique.
- Porter un regard critique sur les réseaux sociaux et leur utilisation.
- Comprendre les concepts relatifs aux réseaux sociaux.
- Pouvoir identifier les facteurs de risque et de protection liés à l'utilisation d'internet.



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.

ESTIME DE SOI ET GESTION DU STRESS

Le projet sera construit en collaboration avec votre structure. L'animation amènera les élèves à évaluer leur niveau d'estime de soi et leur gestion du stress.

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 « 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
- 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

- 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
- Favoriser l'expression et la prise de parole.



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.



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 paperaise 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 son réseau associatif et socio-sanitaire

LATITUDE
JEUNES

SORALIA

SOFÉLIA

liages

Esenca



FEDERATION DES
CSD

