

Le Forum des Jeunes

DANS VOS CLASSES ET VOS AUDITOIRES !

Instance d'avis et de représentation officielle des jeunes âgé-e-s de 16 à 30 ans en Fédération Wallonie-Bruxelles.



DÉCOUVREZ NOTRE CATALOGUE D'OUTILS PÉDAGOGIQUES*

* Toutes les animations sont gratuites et plus spécialement destinées aux élèves de la quatrième à la septième secondaire et de l'enseignement supérieur.



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

JUIN 2021



Introduction

Le Forum des Jeunes, c'est quoi ?

Anciennement appelé « Conseil de la Jeunesse », le Forum des Jeunes est le porte-parole des jeunes âgés de 16 à 30 ans en Fédération Wallonie-Bruxelles.

Le Forum des Jeunes écoute les voix des jeunes et les fait résonner via l'émission d'avis officiels portant une parole collective et représentative de la diversité, mais aussi via la représentation de jeunes lors de conférences nationales et internationales, ainsi qu'à travers la réalisation de projets d'initiative citoyenne.

En plus d'exercer un rôle de plaidoyer politique, le Forum des Jeunes met la participation des jeunes au coeur de ses actions. Un projet par les jeunes pour les jeunes, les rendant acteurs de la société.

Missions du Forum des Jeunes

- Porter la vision de la jeunesse belge aux décideurs politiques de notre pays et à l'étranger ;
- Défendre les idées des jeunes et concrétiser leurs projets ;
- Rendre les jeunes acteurs de la société de d'aujourd'hui et demain.

Pour réaliser ces missions, le Forum des Jeunes propose des animations dans les classes.

Sommaire

Bienvenue dans ma tribu	-----4
Apocalypse climatique	----- 5
Égalité entre garçons et filles	----6
Cap 2030	----- 7
Game of C.R.A.C.S.	-----8
Plaidoiries pour la diversité	----- 9
Je clique donc je suis	----- 10
Politeia, le pouvoir c'est vous	----11
SCARC	----- 12
Contacts	----- 13



LE FORUM DES JEUNES

1

Le Forum des Jeunes vous propose des outils pédagogiques variés et performants

OBJECTIF: former des C.R.A.C.S. - Citoyens Responsables Actifs Critiques et Solidaires.

ENGAGEMENT: proposer des animations gratuites sur demande.

2

Le Forum des Jeunes organise des consultations thématiques auprès des jeunes

OBJECTIF: venir ponctuellement présenter des consultations auprès des jeunes de l'école et leur permettre d'y répondre directement. L'activité ne durerait pas plus d'une heure de cours et serait une forme d'apprentissage direct de la réflexion citoyenne.

ENGAGEMENT: transmettre aux écoles les résultats complets de la consultation, ainsi que le suivi de la problématique concernée.

3

Le Forum des Jeunes organise des événements participatifs

OBJECTIF: tendre vers une structure plus inclusive en organisant des journées qui permettent aux jeunes de mettre en lumière leurs principales préoccupations et de créer des projets.

ENGAGEMENT: une invitation officielle vous sera envoyée.

4

Pour un partenariat à long terme

OBJECTIF: possibilité d'un partenariat avec un label «École partenaire du Forum des Jeunes.»



1. BIENVENUE DANS MA TRIBU



CITOYENNETÉ

Concept

DÉBAT MOUVANT

À partir de la Charte de la citoyenneté d'E. Delruelle et R. Torfs (voir www.bienvenuedansmatribu.be), une affirmation liée à une thématique citoyenne est proposée aux élèves. Par exemple : il est normal qu'on reçoive des allocations de chômage lorsqu'on n'a pas de travail.

Ceux-ci sont alors invités à se situer dans l'espace (en demi-cercle) selon qu'ils adhèrent, ou non, à la proposition faite. Un débat démocratique s'engage. Les élèves se déplacent si leur position évolue. A la fin, on tente de trouver une position de consensus.



Combien d'élèves

Les animations sont prévues pour une classe entre 25 et 30 élèves.



Durée de l'animation

2 x 50 min

2 . APOCALYPSE CLIMATIQUE



CITOYENNETÉ

Concept

JEU DE RÔLE SÉRIEUX

Cet outil est intitulé « Apocalypse climatique, entre choix de survie et valeurs citoyennes ».

Après une catastrophe écologique majeure, les participants se retrouvent confrontés à la nécessité de créer une nouvelle société.

Tout au long de l'histoire, ils devront poser des choix pour rendre une nouvelle vie possible : comment assurer au plus grand nombre des chances de survie ? Comment organiser la justice ? Convient-il de se joindre à d'autres groupes de survivants ?

Autant de questions concrètes qui permettront aux jeunes d'échanger des idées sur des sujets citoyens dans un cadre ludique. Un débriefing approfondi termine la partie.



Combien d'élèves

Les animations sont prévues pour une classe entre 25 et 30 élèves.



Durée de l'animation

2 x 50 min



3. ÉGALITÉ ENTRE GARÇONS ET FILLES



ÉGALITÉ

Concept

Après une activité de brise-glace, les élèves sont invités, par groupes, à créer deux saynètes avec des figurines playmobils:

- L'une qui représente les relations garçons/filles dans la société d'aujourd'hui.
- L'autre qui représente les mêmes relations dans une société idéale.

Une fois ces petites scènes préparées, chaque groupe change de place et évoque devant les autres comment il interprète la scène qu'il découvre. Un débat s'engage.

Un animateur prend en note les interprétations diverses sous forme de deux colonnes (aujourd'hui / idéal).

L'activité se termine par un questionnement sur les moyens de passer « d'une colonne à l'autre » et la détermination d'une action concrète à mettre en place dans le groupe ou dans l'école: mener une campagne d'affichage sur le sujet, inviter des témoins, valoriser une action...



Combien d'élèves

L'animation est prévue pour une classe entre 15 et 20 élèves.



Matériel nécessaire

Un local ; un flipchart



Durée de l'animation

2 x 50 min



4. CAP 2030



DÉVELOPPEMENT DURABLE

Concept

L'outil vise à sensibiliser aux objectifs du Développement Durable.

L'animation se base sur la pédagogie d'éducation populaire : elle part de ce que les personnes connaissent, sont, font ou envisagent de faire, de ce qu'elles expriment de leur réalité quotidienne.

Elles sont ensuite amenées à se situer dans un contexte global. Le jeu prévoit une découverte des ODD, des échanges sur la question, des mises en lien, des activités ludiques, mais aussi le choix d'une action collective à mettre en oeuvre.



Outil réalisé par

associations21
pour un développement durable

OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE



Combien d'élèves

L'animation est prévue pour une classe entre 15 et 20 élèves.



Matériel nécessaire

Un grand local.



Durée de l'animation

2 x 50 min ou davantage pour une version approfondie



5. GAME OF C.R.A.C.S.

Citoyens Responsables Actifs Critiques et Solidaires



CITOYENNETÉ ET DÉMOCRATIE

Concept

PRÉSENTATION DU FORUM DES JEUNES ET DES GRANDES THÉMATIQUES SOCIO- POLITIQUES

Le jeu se présente sous forme d'un tableau de jeu de l'oie classique.

Chaque case offre deux possibilités :

- Soit un quizz
- Soit des épreuves qui reposent sur l'esprit de groupe

L'objectif est d'en apprendre davantage sur le fonctionnement du Forum des Jeunes, ses missions, ses champs d'action, et de produire ainsi un échange de connaissances sur quelques grands thèmes de citoyenneté (Europe, partis politiques, questions de société...).

En bref, un jeu qui incite les jeunes à la citoyenneté participative.



Combien d'élèves

L'animation est prévue pour une classe entre 12 et 20 élèves.



Matériel nécessaire

Un local.



Durée de l'animation

2 x 50 min
Prolongation possible



6. PLAIDOIRIES POUR LA DIVERSITÉ



DISCRIMINATIONS

Concept

Il s'agit d'un jeu de rôle reconstituant un procès statuant sur des cas de discriminations (sur base de la couleur de peau, du handicap, de l'âge...).

Les élèves jouent différents rôles (procureur, avocats, victime, témoins...), puis un jury décide d'une éventuelle sentence. Un débriefing est finalement mis en place.

Le jeu se fait ainsi l'écho des discriminations dans notre société, et des mesures légales qui existent pour les empêcher. Il vise à sensibiliser les jeunes à toutes les formes de stéréotypes et préjugés.

Une séance préalable est destinée à apporter aux élèves une information sur les discriminations en général, mais aussi sur la mécanique d'un procès. Certains rôles sont également distribués lors de la préparation.

Ce jeu est élaboré en partenariat avec



Les situations

1. Une institutrice souffrant d'une maladie chronique demande des aménagements à sa direction qui refuse ;
2. Un client refuse l'aide d'une pharmacienne sous prétexte qu'elle porte le voile ;
3. Un jeune ne peut pas louer un appartement parce qu'il n'a pas de CDI
4. Un boucher perd son emploi sous prétexte que son origine ethnique gêne les clients ;
5. Un couple d'homosexuels est insulté en rue ;
6. Une policière est confrontée au sexisme.



Combien d'élèves

L'animation est prévue pour une classe entre 20 et 25 élèves.



Matériel nécessaire

Un grand local.



Durée de l'animation

1 x 50 min d'introduction
puis 2 x 50 min



7. JE CLIQUE DONC JE SUIS



ÉDUCATION AUX MÉDIAS

Concept

«JE CLIQUE DONC JE SUIS»

L'animation est rythmée par la vision de courtes capsules vidéo illustrant des mises en situation de l'utilisation, par les jeunes, des réseaux sociaux. Les thématiques des bulles de filtres et du slacktivism seront approfondies.

En groupe ou individuellement, chacun est invité à exprimer son opinion face à cette situation. Dans un deuxième temps, une capsule vidéo informative sera diffusée. Les élèves pourront à nouveau réagir et donner leur avis.

L'objectif est d'ouvrir la réflexion sur l'impact positif et négatif que l'utilisation des réseaux peut avoir sur les autres et sur soi-même.

Un dossier pédagogique sera offert au professeur afin que celui-ci puisse prolonger la thématique de l'éducation aux médias dans ses cours.



Combien d'élèves

L'animation est prévue pour une classe entre 20 et 30 élèves.



Matériel nécessaire

Un local adapté pour un projecteur.



Durée de l'animation

2 x 50 min



8. POLITEIA



COMMUNICATION POLITIQUE

Concept

UN JEU POUR DÉCOUVRIR LES COULISSES DE LA COMMUNICATION POLITIQUE

Politeia est un dispositif pédagogique reposant sur un jeu de plateau, des vidéos et des capsules sonores pour des jeunes âgés entre 16 et 18 ans.

Immergés sur l'île de Politeia, les joueurs sont face à une crise politique. Il faut élire un nouveau dirigeant. Une campagne électorale démarre, 5 candidats sont en compétition. Le temps d'une partie, les joueurs auront le rôle de chargés de com construisant la campagne d'un candidat aux élections. L'occasion pour les joueurs d'expérimenter des mécanismes de com politique et surtout voir leur influence sur l'opinion publique.

Mais, arriveront-ils à mener leur candidat politique à la victoire ?

L'objectif de Politeia est de conscientiser les futurs électeurs aux techniques de communication politique afin qu'ils puissent dissocier le fond politique de la forme médiatique et aller voter en toute connaissance de cause.



Combien d'élèves

L'animation est prévue pour une classe entre 20 et 30 élèves.



Matériel nécessaire

Un local adapté pour un projecteur



Durée de l'animation

2 x 50 min



9. SCARC



CITOYENNETÉ

Concept

SCARC EST ISSU D'UNE COLLABORATION AVEC JULIEN ANNART DE FOR'J

Demain, c'est loi. Mais que nous réserve le futur ? Quelle surprise se cache derrière la prochaine page de calendrier à tourner ?

Que voulons-nous pour les décennies qu'on peut apercevoir au loin ? Mais en fait, à cette table de jeu, on joue le rôle d'acteur ou de spectateur ?

Et si face à un avenir parfois confisqué, nous prenions plutôt la décision de jouer avec les multiples possibles et d'aller nous emparer de ce qui nous revient de droit, de ce qui nous reste à vivre ou à imaginer !

L'avenir est un labyrinthe à parcourir ? Très bien, entamons sa construction ensemble et explorons-le dans ses moindres recoins.

SCARC, le simulateur collaboratif d'anticipation et de recherche en CRACS te propose de créer ton propre jeu, une fiction interactive où tu pourras y explorer tes craintes, tes espoirs et celles d'autre jeunes.

Une après-midi pour tester, pour t'exprimer, pour créer. On y discutera jeux vidéo, futur, politique, philosophie,... mais surtout de ce qui se trouve devant nous.



Combien d'élèves

Animation prévue pour un groupe de 4 à 8 jeunes de 16 à 30 ans dans un contexte extra-scolaire



Durée de l'animation

Entre trois et quatre heures

INTÉRESSÉ.E PAR UNE ANIMATION ?

Prenez contact avec l'un.e de nos détachés pédagogiques



Marc Debrus

marc.debrus@cfwb.be
Détaché pédagogique
02/413.28.98

Gauthier De Wulf

gauthier.dewulf@cfwb.be
Détaché pédagogique
02/413.24.55

Mickaël Scaufaire

mickael.scaufaire@cfwb.be
Détaché pédagogique
02/413.22.90



Le Forum des Jeunes est l'organe d'avis et de représentation des jeunes belges francophones



Forum des Jeunes

@forum.jeunes

Forumdesjeunes_BE

www.forumdesjeunes.be
Rue du commerce, 68 A
1040 Bruxelles
02/413.29.30