

# Le Forum des Jeunes dans vos associations !

Instance d'avis et de représentation officielle des jeunes en Fédération Wallonie-Bruxelles



## DÉCOUVREZ NOTRE CATALOGUE D'OUTILS PÉDAGOGIQUES\*

\* Toutes les animations sont gratuites et destinées à tous les jeunes âgé·e·s de 16 à 30 ans et résidant sur le territoire de la Fédération Wallonie-Bruxelles.



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

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



# 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 votre association et leur permettre d'y répondre directement. L'activité ne durerait pas plus d'une heure et serait une forme d'apprentissage direct de la réflexion citoyenne.

**ENGAGEMENT:** transmettre aux associations 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 «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](http://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 de jeunes

Les animations sont prévues pour un groupe entre 25 et 30 jeunes.



#### Durée de l'animation

1h30

## 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 de jeunes

Les animations sont prévues pour un groupe entre 25 et 30 jeunes.



#### Durée de l'animation

2 heures



# 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 de jeunes

L'animation est prévue pour un groupe entre 15 et 20 jeunes.



### Matériel nécessaire

Un local ; un flipchart



### Durée de l'animation

1h30



## 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 de jeunes

L'animation est prévue pour un groupe entre 15 et 20 jeunes.



#### Matériel nécessaire

Un grand local.



#### Durée de l'animation

1h30 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 de jeunes

L'animation est prévue pour un groupe entre 12 et 20 jeunes.



#### Matériel nécessaire

Un local.



#### Durée de l'animation

1h30 avec 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 de jeunes

L'animation est prévue pour un groupe entre 20 et 25 jeunes.



### Matériel nécessaire

Un grand local.



### Durée de l'animation

1 heure d'introduction  
puis 2 heures d'animation



# 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 de jeunes

L'animation est prévue pour un groupe entre 20 et 30 jeunes.



#### Matériel nécessaire

Un local adapté pour un projecteur.



#### Durée de l'animation

2 heures



## 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 de jeunes

L'animation est prévue pour un groupe entre 15 et 25 jeunes



#### Matériel nécessaire

Un local adapté pour un projecteur et des enceintes.



#### Durée de l'animation

2 heures



# 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 francophones



Forum des Jeunes

@forum.jeunes

Forumdesjeunes\_BE

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