



Édition 2022-2023

CATALOGUE D'OUTILS PÉDAGOGIQUES

Le Forum dans vos classes
et dans vos auditorios !

SOMMAIRE

INTRODUCTION**LE FORUM DES JEUNES****LES ANIMATIONS**

- Bouge-toi pour la démocratie
- Apocalypse climatique
- Balance ton genre
- CAP 2030
- Game of C.R.A.C.S
- Plaidoiries pour la diversité
- Je clique donc je suis
- Politeia
- SCARC

LES ANIMATIONS FLASH**LE LABEL FORUM DES JEUNES**

INTRODUCTION



LE FORUM DES JEUNES, C'EST QUOI ?

Le Forum des Jeunes est le porte-parole des jeunes âgé·e·s 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 et actrices de la société.

LES MISSIONS DU FORUM DES JEUNES

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

POUR RÉALISER CES MISSIONS, LE FORUM DES JEUNES PROPOSE DES ANIMATIONS DANS LES CLASSES.



1

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

OBJECTIF : former des C.R.A.C.S. - c'est-à-dire développer les compétences de citoyenneté responsable, active, critique et solidaire dans la population

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 »



BOUGE-TOI POUR LA DÉMOCRATIE



Concept

DÉBAT MOUVANT

À partir de la Charte de la citoyenneté d'E. Delruelle et R. Torfs, 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.

Nous invitons les jeunes à se situer dans l'espace (en demi-cercle) selon leur adhésion, ou non, à la proposition faite. Un débat démocratique s'engage. Les élèves se déplacent si leur position évolue. À la fin, on tente de trouver une position de consensus.



CITOYENNETÉ



COMBIEN D'ÉLÈVES

Les animations sont prévues pour une classe entre 10 et 30 élèves.



DURÉE DE L'ANIMATION

2 x 50 min



APOCALYPSE CLIMATIQUE

Concept

JEUX DE RÔLE SÉRIEUX

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

Après une catastrophe écologique majeure, les jeunes se confrontent à la nécessité de créer une nouvelle société.

Tout au long de l'histoire, ils et elles 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 survivant·e·s ?

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.



CITOYENNETÉ



COMBIEN D'ÉLÈVES

Les animations sont prévues pour une classe entre 10 et 30 élèves.



DURÉE DE L'ANIMATION

2 x 50 min



BALANCE TON GENRE



Concept

Après une activité de brise-glace, les élèves sont invité·e·s, 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.

Les interprétations diverses sont relevées et notées sous forme d'un tableau à deux colonnes.

L'activité se termine par un questionnaire 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...



ÉGALITÉ



COMBIEN D'ÉLÈVES

L'animation est prévue pour une classe entre 10 et 25 élèves.



DURÉE DE L'ANIMATION

2 x 50 min



CAP 2030



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, et un positionnement des élèves sur leurs priorités en matière de développement durable.



DÉVELOPPEMENT DURABLE



COMBIEN D'ÉLÈVES

Les animations sont prévues pour une classe entre 10 et 25 élèves.



DURÉE DE L'ANIMATION

2 x 50 min ou davantage pour une version approfondie



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Un grand local.

Outil réalisé par
associations21
pour un développement durable



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

Citoyens Responsables Actifs Critiques et Solidaires



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.



CITOYENNETÉ ET DÉMOCRATIE



COMBIEN D'ÉLÈVES

Les animations sont prévues pour une classe entre 12 et 20 élèves.



DURÉE DE L'ANIMATION

2 x 50 min



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Un local.



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.



COMBIEN D'ÉLÈVES

Les animations sont prévues pour une classe entre 20 et 25 élèves.



DURÉE DE L'ANIMATION

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



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Un grand local.

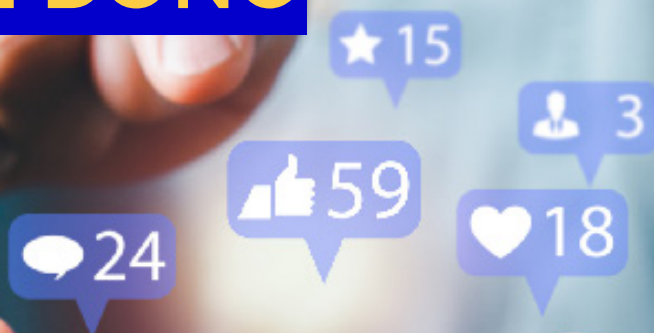
LES SITUATIONS

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.

Ce jeu est élaboré en partenariat avec



JE CLIQUE DONC JE SUIS



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 slacktivisme 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.



ÉDUCATION AUX MÉDIAS



COMBIEN D'ÉLÈVES

Les animations sont prévues pour une classe entre 10 et 30 élèves.



DURÉE DE L'ANIMATION

2 x 50 min



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Un local adapté pour un projecteur.





COMMUNICATION POLITIQUE

Concept

UN JEU POUR DÉCOUVRIR LES COULISSES LA COMMUNICATION POLITIQUE

Politeia est un dispositif pédagogique reposant sur un jeu de plateau, des vidéos et des capsules sonores pour des jeunes.

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

Mais, arriveront-ils et elles à mener leur candidat·e politique à la victoire ?

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



COMBIEN D'ÉLÈVES

Les animations sont prévues pour une classe entre 15 et 30 élèves.



DURÉE DE L'ANIMATION

2 x 50 min



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Un local adapté pour un projecteur.





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

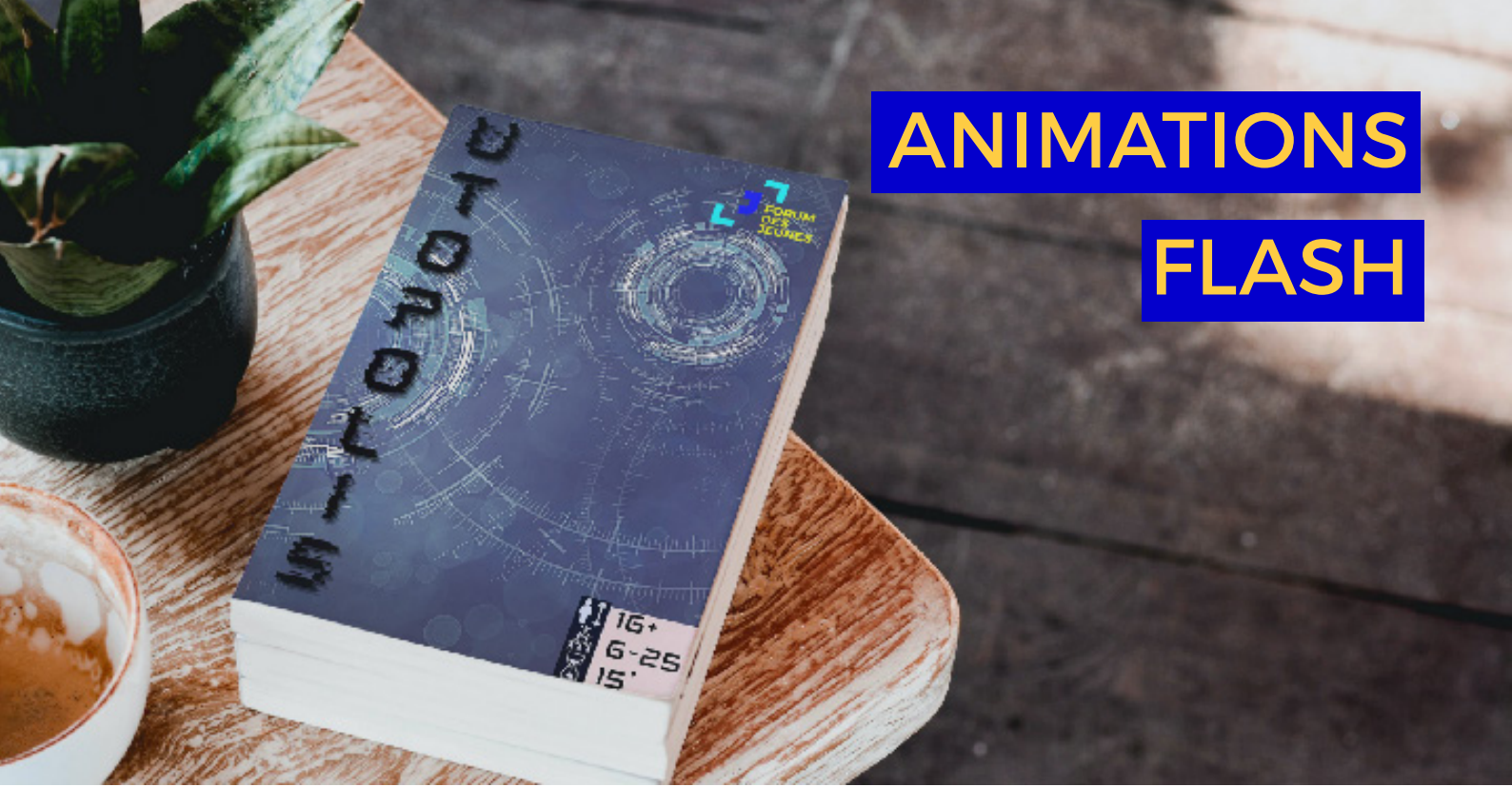
Animation prévue pour un groupe de 4 à 8 jeunes de 16 à 30 ans dans un contexte extra-scolaire



DURÉE DE L'ANIMATION

Entre trois et quatre heures.





ANIMATIONS

FLASH

Concept

VOUS N'AVEZ PAS DEUX HEURES DEVANT VOUS POUR TRAVAILLER LA CITOYENNETÉ AVEC VOS ÉLÈVES ?

Le Forum des Jeunes vous propose des animations en 50 minutes qui vous permettent d'aborder les questions de la citoyenneté et de la participation en classe, et ce, même dans les cours où le temps est une contrainte importante comme les cours philosophiques, liés à la citoyenneté ou encore les cours de sciences humaines.

Actuellement, nous vous proposons 3 animations dans ce format court :

1. **Utopolis** : gérez le budget d'une cité futuriste pour la transformer en une société idéale. Que faut-il privilégier : la sécurité ou le bien-être ? Ou bien la bonne stratégie est de privilégier l'économie et la production ? Faites les bons choix dans Utopolis !

2. **Mes mots random** : dire tout haut ce qu'on pense tout bas ? Oui on peut avec toutes les questions impertinentes de ce grand quizz. Face au défilement des questions, les élèves pourront faire part de leurs aspirations pour leur futur.

3. **Le développement durable, c'est maintenant !** : autour du thème du développement durable, les élèves créent un discours pour convaincre le reste de la classe de leurs talents oratoires et de l'importance du développement durable. L'activité se base sur les Objectifs de Développement Durables de l'ONU et peut servir d'introduction à ce sujet.

VOUS AVEZ D'AUTRES THÉMATIQUES EN TÊTE ? CONTACTEZ-NOUS !



LABELLISER VOTRE ÉCOLE ?

C'EST LE BON MOMENT !

LE LABEL ?

Le label du Forum des Jeunes, c'est un partenariat entre votre structure et la nôtre. Notre volonté est de collaborer avec les établissements ou organisations soucieuses de la parole des jeunes. Nous comptons sur ce réseau pour partager nos enquêtes et consultations afin d'obtenir la parole la plus diversifiée possible. En contrepartie, nous offrons de la visibilité à nos partenaires et leur garantissons une priorité dans nos animations et formations.

ET CONCRÈTEMENT ?

Être partenaire du Forum des Jeunes, c'est avoir la garantie que le Forum consultera plusieurs fois vos jeunes chaque année. Pour information, nos dernières consultations concernent :

- l'éducation à l'environnement
- la connaissance des droits chez les jeunes
- la mobilité internationale
- la lutte contre le racisme

La jeunesse a des choses à dire. Pour éviter que cette parole se perde, confiez-la au Forum des Jeunes. Être la caisse de résonance de l'avis des jeunes constitue notre ADN. En devenant notre partenaire, vous permettez aux jeunes autour de vous de faire entendre leur voix et d'avoir un impact sur le monde de demain.

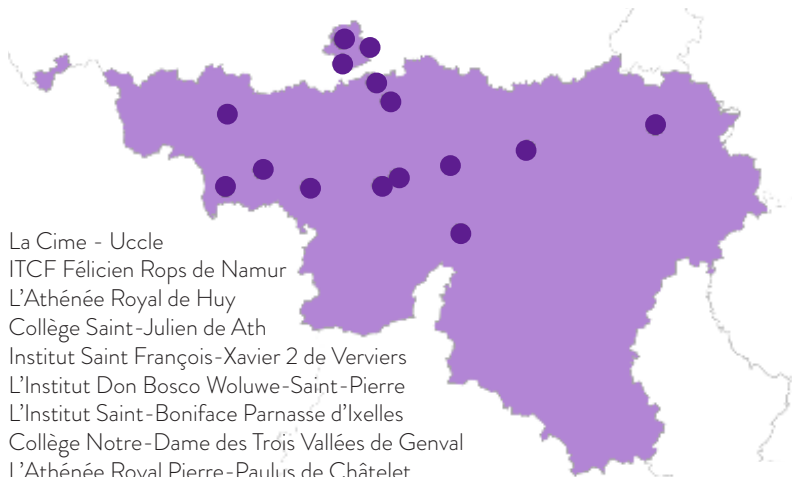
ENVIE DE LABELLISER

VOTRE ÉCOLE ?

Contactez-nous : mickael.scaufaire@cfwb.be



QUI SONT NOS ÉCOLES LABELLISÉES ?



La Cime - Uccle
ITCF Félicien Rops de Namur
L'Athénée Royal de Huy
Collège Saint-Julien de Ath
Institut Saint François-Xavier 2 de Verviers
L'Institut Don Bosco Woluwe-Saint-Pierre
L'Institut Saint-Boniface Parnasse d'Ixelles
Collège Notre-Dame des Trois Vallées de Genval
L'Athénée Royal Pierre-Paulus de Châtelet
Institut la Sainte-Union de Dour
L'Athénée Royal de Binche
CEL Tamines

Les Instituts Saint-Luc de Mons
L'Institut Notre-Dame de Philippeville
CCRO - Collège du Christ-Roi d'Ottignies

INTÉRESSÉ·E PAR UNE ANIMATION ?

PRENEZ CONTACT AVEC L'UN DE NOS

DÉTACHÉS PÉDAGOGIQUES

Mickaël Scaufaire

mickael.scaufaire@cfwb.be
02/413.22.90

Marc Debrus

marc.debrus@cfwb.be
02/413.28.98

Gauthier De Wulf

gauthier.dewulf@cfwb.be
02/413.24.55



Forum des Jeunes



@Forumjeunes_BE



forum.jeunes@cfwb.be



@forum.jeunes



02/413 29 30