



D'accord?

...Ou pas?

Éditeur responsable

Tanguy Vandeplass – Président de la Coordination-CRH ASBL
Avenue Gevaert, 22 bte2 – 1332 Genval - Belgique

Coordination du projet

Émeline Cornet
Laure Gengoux

Rédacteurs

Émeline Cornet
Giulietta d'Ugo
Ana Etxaburu
Laure Gengoux
Mathias Pollet
Yves Reinkin

Illustrations

Laure Gengoux

Graphisme

Alain Muyshondt

Édition

Janvier 2019



Remerciements

Nous remercions toutes les personnes qui ont participé de près ou de loin à la conception de cet outil, et tout particulièrement les membres de la Coordination-CRH.

Pour obtenir un copie de l'outil, vous pouvez contacter l'ASBL Coordination-CRH au 02/354.26.24 ou par mail à l'adresse secretariat@coordination-crh.be.

La Coordination-CRH ASBL encourage toute publication, diffusion et usage de l'ouvrage à condition de mentionner la source de vos informations ou illustrations.

Présentation Coordination-CRH	P6
Mode d'emploi de l'outil	P8
Pourquoi et comment travailler à la participation et à l'action des jeunes dans un plan de vie en groupe au début d'un séjour ?	P11
Partie I : Réflexive	P12
Objectifs de l'outil	P14
Différents noms pour un ROI	P15
A quel moment travailler les règles de vie ?	P16
Différentes responsabilités en fonction du projet du groupe	P18
Sanctions, conséquences ou solutions ?	P19
On a tous déjà entendu ça... Que répondre ?	P20
Mémo	P23
Partie II : Fiches d'animation	P25
Fiche n°1 : Moi, toi et nous	P26
Fiche n°2 : Question de bon sens ?	P28
Fiche n°3 : Impro mimo-cata	P30
Fiche n° 4 : Utopire	P32
Fiche n°5 : Papote	P34
Fiche n°6 : Méli-mélo d'idées	P36
Fiche n°7 : Relais	P38
Fiche n°8 : Tempête des cerveaux	P40
Fiche n°9 : Battle	P42
Fiche n°10 : Course aux idées	P44
Fiche n°11 : Cache-cache de Post-it	P46
Fiche n°12 : Etat des lieux	P48
Fiche n°13 : Facteur fou	P50

Mot d'intro

Le besoin de travailler le ROI avec les jeunes est venu de nos membres, directement du terrain. Nous avons, en effet, pu constater qu'ils étaient à la recherche de méthodes pour rendre davantage les jeunes actifs dans la gestion des structures à court, moyen et long terme.

L'idée principale est de créer un outil permettant de lancer la mouvance citoyenne lors d'un séjour et de rappeler, de manière ludique, aux jeunes qu'ils sont acteurs et responsables du bon déroulement de celui-ci.

Les demandes des centres étaient très différentes. En effet, le temps disponible pour évoquer les règles de vie varie fortement d'un centre à l'autre, tout comme les points d'attention. Le respect des gens et des choses, la sécurité, la consommation des ressources, le cadre légal sont des points à aborder mais la volonté était d'aller au-delà du civisme et du vivre ensemble pour aller vers la création d'un projet commun entre les jeunes et le personnel des centres. Ouvrir la discussion, susciter la réflexion et donner aux jeunes une part de responsabilité durant le séjour via des engagements qu'ils auraient eux-mêmes choisis, sont les objectifs principaux de cet outil.

Concernant les aspects techniques et la forme, les besoins du terrain imposaient un outil qui soit adaptable au niveau des âges et des groupes et modulable en fonction des animateurs et du temps disponible.

Un jeu commun à tous semblait donc difficilement réalisable tant les réalités sont différentes d'un centre à l'autre, d'un groupe de jeunes à un autre. C'est pourquoi, la Coordination-CRH a réfléchi à la création d'un outil développant un éventail d'animations pouvant s'adapter aux jeunes, au groupe, au centre et à la temporalité désirée.

Pour tester nos animations et avoir l'évaluation des jeunes et des professionnels, nous nous sommes naturellement tournés vers nos membres. Ils ont été les partenaires dans cette aventure, de la conception jusqu'au ce résultat final que vous avez dans vos mains. Nous profitons de l'occasion pour les remercier tous.

Présentation de la COORDINATION-CRH

La Coordination-CRH est une organisation de jeunesse pluraliste reconnue comme Fédération de Centres de Rencontres et d'Hébergement par la Fédération Wallonie-Bruxelles. Elle se présente sous forme d'un lieu de sensibilisation des jeunes aux enjeux de société en lien avec le tourisme social, solidaire, responsable et durable ainsi que la mobilité.

Elle rassemble des Centres de Rencontres et d'Hébergement, des Fermes d'animation et des centres de Tourisme social œuvrant dans le cadre du Tourisme social et citoyen des jeunes, des groupes et des familles.

Elle développe les services fédératifs suivants :

- Soutenir, coordonner, fédérer et représenter des initiatives contribuant à favoriser le tourisme des jeunes ;
- Offrir à toute personne et en particulier aux jeunes, aux groupes et aux familles économiquement et culturellement défavorisés, les meilleures conditions d'accès réel aux activités de tourisme pour jeunes ;
- Promouvoir le développement local d'activités culturelles, touristiques et récréatives en zones rurales.



LA PRAIRIE

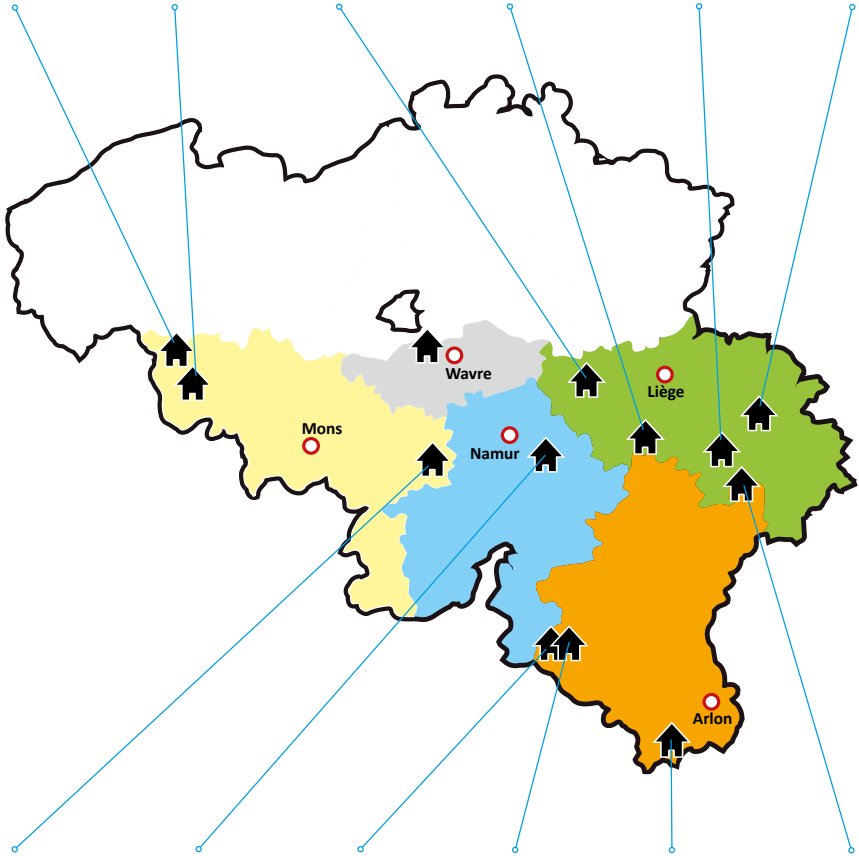
CENTRE ARC-EN-CIEL «LA MARMITTE»

LA MMER

DOMAINE DE PALOGNE

LE FAGOTIN

LES CASTORS DES HAUTES FAGNES



LA FERME DES CASTORS

DOMAINE DE MOZET

DOMAINE DE PALOGNE

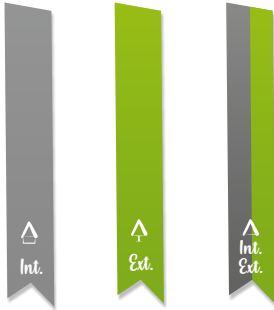
CENTRE COALA-LORYHAN

LA FERME ARC-EN-CIEL

DOMAINE DE FARNIÈRES

Mode d'emploi

Voici les différentes portes d'entrées de l'outil pour vous aider à trouver l'animation idéale :



Environnement

Gris : Animation intérieure

Vert : Animation extérieure

Gris et vert : Animation intérieure et extérieure

Âge

Jaune clair : Tout âge

Jaune : à partir de 6 ans

Orange clair : à partir de 7 ans

Orange : à partir de 10 ans

Timing

- 30 minutes d'animation
- 40 minutes d'animation
- 50 minutes d'animation
- 60 minutes d'animation
- 90 minutes d'animation

Numéro de fiche

Matériel

3

Fiche n° 3 : Impro mimo-cata

Nombre de participants :
min. : 12
max. : 24

Aménagement :
Espace libre

Matériel :

- 2 panneaux,
- des marqueurs

Présentation :

Cette animation proposée aux jeunes de mimer des scénarios, dont les scénarios seraient basés sur un séjour catastrophique et la fin de construire un plan de vie en groupe.

Consignes :

1. Les animateurs ouvrent le bal (c'est important pour mettre en confiance) et miment un petit sketch représentant une journée catastrophie dans idées de sketch : Une personne se lève trop tard, crevé par la tête de la veille, il découvre que le petit déjeuner est terminé, et que son groupe va attendre pour pouvoir commencer les activités.
2. Demander aux jeunes de trouver ce qui était mimé et discuter de ce qui pourrait être mis en place pour que cela n'arrive pas.
3. Proposer aux jeunes de faire 3 groupes.
4. Réfléchir en petit groupe à un scénario catastrophe
5. Mimer les scénarios devant les autres et après chaque passage discuter tous ensemble pour créer les règles à respecter lors du séjour.
6. Compléter ensemble les panneaux, si nécessaire.
7. Signer les panneaux et les afficher dans un local de référence.
8. Ne pas hésiter à revenir sur certaines règles lors du séjour.

Conditions

Résumé

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer le matériel et l'espace nécessaire au bon déroulement de l'activité.
- Préparer une fiche contenant les idées essentielles qui doivent se retrouver dans le plan de vie en groupe.

L'activité :

- Veiller à ce que les consignes soient claires, précises et respectées.
- Instaurer un climat de confiance pour permettre aux jeunes de se mettre en scène.
- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.
- Être le médiateur entre les jeunes et le lieu de vie.

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes.

Variante :

- Illustrer tous les thèmes, les mettre dans un chapeau et faire tirer un thème par groupe afin de susciter la discussion sur les règles qui d'après eux seraient les plus adaptées pour que tout se passe au mieux. Si certains sujets ont été oubliés, lancer de nouvelles idées.
- Voir fiche « Utopies »

MOTS CLEF :

Mime / Débat / Équipe / Créativité / Participation / Réflexion / Observation / Appréhension

Points d'attention pour l'animateur

Description de l'animation par étapes

Autre porte d'entrée de l'outil (un index est disponible à la page 68)



PARTIE 1: Réflexive

Pourquoi et comment travailler à la participation et à l'action des jeunes dans un plan de vie en groupe au début d'un séjour ?

Quels enfants laisserons-nous à notre Terre ? Ou, dit autrement, quels outils, quels savoir-être et faire, quelles compétences pouvons-nous leur offrir pour qu'ils puissent devenir pas à pas des adultes émancipés, capables de vivre ensemble à bientôt 8 ou 9 milliards en se respectant eux-mêmes et les uns les autres tout en protégeant leur unique planète ? Pour qu'ils puissent devenir, conformément au décret jeunesse, des CRACS, des Citoyens responsables, actifs, critiques et solidaires de tous les humains et de la Terre.

C'est en partie à cette question fondamentale pour tout éducateur de jeunes que nous voulons répondre à travers cet outil traitant des ROI en Centres de jeunes. Car dans toutes sociétés démocratiques, des règles, des lois permettent le bien-vivre-ensemble et sont au service de la liberté de chacun. Ainsi, par exemple, nous pouvons rouler à 120km/h sur autoroute parce que le code de la route garantit que personne ne viendra en face. Il en va de même dans tous les lieux éducatifs, à l'école, en classe citoyenne, lors d'un séjour en autonomie, en internat, en externat, en plaine ou en stage. Les règles ont pour fonction de créer un cadre donnant des repères clairs à tous sur leurs droits et devoirs. Si certaines ne peuvent être négociées mais bien expliquées et justifiées (sécurité, cadre légal...), d'autres, par contre, le permettent et, même, le doivent. Elles offrent aux jeunes de poser un choix, de s'impliquer et de se responsabiliser.

Pour donner aux enfants et aux jeunes ces capacités, il y a de multiples façons de procéder. Si l'objectif est que le jeune s'approprie individuellement et collectivement les règles établies, il est évident que les méthodes frontales ne fonctionnent pas. Plus elles seront construites démocratiquement, dans la réflexion, le débat et la décision collégiales, plus ces règles seront acceptées et portées par tous. Amener le jeune à réfléchir, à se questionner, à co-construire et co-décider autour des droits et devoirs lors d'un séjour découverte donne un sens réel à ce règlement.

Tout cela ne se pense évidemment pas de la même manière en fonction des âges et capacités des participants. Il est important d'avancer à leur rythme, via une activité courte avec des consignes simples pour les plus jeunes, via une action plus rythmée pour les plus grands. Le but est de faire en sorte que les règles viennent d'eux et soient débattues pour renforcer leurs compétences de CRACS. Peu importe l'âge, l'important est que chaque enfant ou jeune comprenne par lui-même, dans la confrontation avec les autres et avec les

animateurs, de l'utilité de règles communes si l'on veut vivre ensemble harmonieusement. Et que ces règles sont d'autant plus efficaces et respectées si l'on met en place un processus démocratique pour les construire et les appliquer.

Puissent les animateurs/éducateurs trouver ici des éléments de réflexion et d'action pour réfléchir et mettre en place avec les enfants et les jeunes pour co-construire avec eux un ROI stimulant au sein des séjours qu'ils sont amenés à vivre au sein des Centres de Jeunes.



1. Objectifs de l'outil

Les objectifs de cet outil sont multiples. Il doit permettre aux enfants et aux jeunes de :

- Découvrir la vie en collectivité,
- Co-construire les règles du vivre ensemble,
- Développer le sentiment d'appartenance au lieu de vie,
- Développer l'esprit critique,
- Participer et trouver leur place au sein du groupe,
- Respecter les besoins de chacun,
- Comprendre et intégrer les règles lors du séjour et les importer dans leur quotidien,
- Participer à la vie et la gestion du lieu de séjour,
- Se responsabiliser,
- Construire et apprendre par le jeu.

In fine, cet outil doit permettre, à son niveau, de construire avec les jeunes un monde meilleur dont ils sont appelés à être de vrais CRACS.

C CITOYEN

Vis à vis de la société, tout citoyen a des droits et des devoirs qui permettent de vivre ensemble le mieux possible.

R RESPONSABLE

S'informer et s'impliquer en prenant conscience de ses droits et devoirs.

A ACTIF

Participer, s'engager concrètement dans l'élaboration d'un projet.

C CRITIQUE

Analyser, évaluer et remettre en question pour se forger sa propre opinion en s'informant et en partageant ses idées.

S SOLIDAIRE

S'entraider et coopérer pour ensemble créer un monde plus juste.

Quant aux animateurs-utilisateurs de l'outil, l'objectif principal de cet outil est de mettre en valeur tout le processus mené avec les jeunes, et pas uniquement le résultat final.

2. Différents noms pour un ROI

Certaines personnes trouvent le mot « règlement » trop strict et trop scolaire. Elles lui préfèrent des termes comme « charte » ou « plan de vie » en groupe qui induisent une participation des jeunes.

Quelque soit le nom et la forme qu'on lui donne, son objectif est le même : fixer des règles de fonctionnement qui permettent le meilleur vivre ensemble dans un même lieu, en respectant les besoins et la sécurité de chacun.



3. A quel moment travailler les règles de vie?

On a tendance à croire que les règles de vie sont à travailler uniquement en début de séjour. Est-ce le cas? Certes, elles sont évidemment à discuter en amont du séjour ou lors de l'arrivée au Centre pour présenter les participants, s'approprier les lieux, et poser le cadre. Mais les règles de vie sont vivantes et évoluent en même temps que le groupe. Le but étant le mieux vivre ensemble, il est donc fondamental de prévoir, si le besoin s'en fait sentir, des moments d'évaluation de ces règles afin qu'elles puissent garantir toujours mieux le respect de chacun.

Attention, l'animateur est le garant de la charte établie et les jeunes, les décisionnaires. Dans ce cadre, l'animateur veillera :

En début de séjour

- Créer un espace de parole.
- Présenter et expliquer les règles de vie non-négociables. (*Interdiction de fumer dans les lieux publics, plus de nuisance sonore après 22h, etc.*).
- Inviter les jeunes à discuter des règles de vie négociables via une animation, un jeu, un débat pour respecter les besoins de chacun (*l'heure du coucher, mise en place des charges, etc.*).
- Définir ensemble les « solutions et/ou sanctions » qui seront prises en cas de non-respect de celles-ci.
- Signer tous le ROI pour finaliser l'accord entre le groupe et l'équipe d'animation. La signature confirme l'accord et l'engagement de chacun. Il est utile de garder une trace visible par tous, tout le long du séjour pour y faire référence en cas de besoin.

Durant le séjour

- Etre vigilant aux besoins du groupe, des animateurs et du Centre et ouvrir un cercle de parole si besoin. Cela peut se faire via des évaluations quotidiennes qui permettent d'observer, entre autre, si le ROI répond aux objectifs de bien-être des jeunes.
- Evaluer et faire évoluer les règles tout en restant ferme sur ce qui ne peut être remis en question.

- Ajuster les éventuelles sanctions mises en place lors de non-respect des règles.

À la fin du séjour

- Proposer un tour de paroles à la fin du séjour ou du stage pour permettre à chacun de verbaliser son expérience de vie en communauté, prendre une fois encore conscience de l'utilité d'un règlement et voir comment ils ont vécu la gestion de ces « règles ».



4. Différentes responsabilités en fonction du projet du groupe

Pourquoi et comment impliquer l'accompagnateur, l'enseignant ? :

- L'accompagnateur faisant partie du groupe, il a donc le droit et le devoir d'être dans la construction des règles de vie au même titre que les jeunes. Il sera, comme l'animateur, le garant de la bonne tenue des règles et de la sécurité. N'oublions pas que l'accompagnateur reste le responsable légal du groupe quoi qu'il arrive.
- Partir des règles du groupe ou de la classe pour les adapter à celles du lieu peut être un point de départ.
- En général, tout organisme travaillant avec des jeunes ont un objectif similaire : renforcer la citoyenneté du jeune et son épanouissement au sein de la société. Voilà une bonne raison de travailler le règlement main dans la main.

Comment sensibiliser les groupes en autonomie au règlement du lieu ?

Pour les groupes en autonomie, il est souvent plus difficile de construire un ROI participatif, ils ont déjà leurs propres règles. Cependant, il est possible de les sensibiliser au règlement du lieu. Voici quelques pistes :

- Définir, dès le début, un référent pour chacune des parties (le groupe et le lieu qui accueille). Il sera alors plus facile de communiquer et ainsi d'éviter les problèmes.
- Mettre en place des pictogrammes ou autres rappels visuels pour aider au maintien du règlement de l'établissement. Une mascotte illustrée peut rendre le message plus sympathique et familial.

5. Sanctions, conséquences ou solutions ?

Après avoir co-construit des règles claires, comprises par tous, constantes et congruentes, comment gérer la transgression de celles-ci ? Il est bon d'y penser et de réfléchir en groupe aux conséquences de nos actes. Trouver des solutions réparatrices pour que cela ne soit pas vécu comme une punition mais comme une responsabilisation.

A quoi faut-il faire attention quand on construit des « sanctions / solutions » en groupe ?

- L'acte et le comportement doit être sanctionné et non pas la personne. *Il est important de donner une sanction en lien direct avec l'action commise.*
- La sanction doit avoir du sens par rapport à son impact et son objectif. Elle doit être expliquée et acceptée par les participants eux-mêmes au moment de la constitution du ROI.
- Selon les circonstances de l'acte commis (récidive, intention, contexte...), créer des sanctions progressives.
- Chercher ensemble une sanction pour qu'il n'y ait pas de récidive. Et surtout une sanction réparatrice qui consiste à assumer les conséquences de la transgression.
- La constance est importante. Il faut éviter de sanctionner un jour ce qu'on autorise le lendemain.
- Lorsque la solution réparatrice a été appliquée, la communication et l'écoute du jeune est importante pour comprendre ce qui l'a poussé à agir et chercher ensemble des solutions pour le futur.

Alors, sanctions, conséquences ou solutions ?

Les trois ! Chacun de nos actes de citoyens ont des conséquences qui peuvent dans certains cas amener des sanctions, positives ou négatives. Et il est toujours bon de réfléchir ensemble à une solution.

6. On a tous déjà entendu ça... Que répondre?

«A quoi ça sert un ROI?»

Etre libre signifie-t-il être sans loi? Peut-on vivre ensemble sans règles? Pourquoi je ne peux pas faire ce que je veux? Comment faire pour bien vivre ensemble?

Relancer le jeune et ainsi développer son esprit critique pour qu'il se rende compte par lui-même de l'importance d'un ROI.

«On laisse tomber, ça prend trop de temps.»

Effectivement on peut avoir l'impression de perdre son temps en travaillant le ROI avec des jeunes, et eux pensent peut-être qu'on ferait mieux de se lancer tout de suite dans une autre activité. Mais sans règles que ce passerait-il? Peut-être que cela pourrait bien se passer. Mais si ce n'est pas le cas, que ferions-nous? Il faudrait alors, dans l'urgence et dans la tension, prendre le temps de poser le groupe afin qu'il réfléchisse aux règles qui seraient importantes pour que cela n'arrive plus.

Travailler les règles de vie dès le départ permet donc de réfléchir ensemble à notre vie en commun, à la place que chacun doit avoir au sein du groupe pour s'épanouir et, étonnement, de gagner du temps au moment où un problème se pose.

«On le fait déjà à l'école»

C'est sans doute vrai même si les expériences racontées sont multiples et, parfois, très limitées. Dès lors, autant se servir de ce qui est déjà vécu pour aller plus loin.

Ainsi, répondre à une question par une autre est une réponse en soi.

Utiliser des questions ouvertes permet aussi de développer l'esprit critique et de faire réfléchir le jeune à sa propre question :

Que connaissez-vous des règles de l'école? Pourquoi y a-t-il des règles? Quelles règles de l'école pourraient être transposables ici pendant votre séjour? Pourquoi et à quel moment construire des règles? Existe-t-il des règles ailleurs qu'à l'école? En connaissez-vous?

« C'est nos vacances ! »

Vivre un séjour en dehors du cadre scolaire s'apparente pour bien des jeunes à des vacances. Et c'est vrai que c'est bien différent de la vie de tous les jours. Le cadre, l'ambiance, le déroulement de la journée sont tout autre. Alors, à quoi sert un règlement ? Pour qui ? Pour quoi ? De ces questions peuvent partir des arguments pour continuer à construire un ROI.

« On ne veut pas d'un couvre-feu ! »

L'heure du sommeil est souvent objet de tension chez les enfants et, plus encore, les jeunes. Il n'est pas simple de déterminer ensemble un consensus à ce sujet.

Est-ce que tout le monde est d'accord ? Avons-nous tous le même rythme ? Quel est notre environnement (voisinage) ? Que dit la loi à ce propos ? Si nous décidons de ne pas instaurer de couvre-feu que faut-il mettre en place pour que nous nous sentions tous respectés ?

Tout est possible ! Un, deux ou trois couvre-feux, l'essentiel c'est que chacun et le groupe se sentent bien. Par exemple, un couvre-feu dans la chambre, un à l'extérieur et/ou un dans la pièce commune.

« On connaît déjà ! »

De fait, certains jeunes reviennent plusieurs fois au même endroit et, du coup, connaissent déjà certaines règles qui sont propre au lieu (souvent lié à la sécurité). Cependant, il reste indispensable que ces règles de vie soient (re) discutées avec les jeunes pour que tout se passe au mieux (en fonction de l'âge, de nouveaux membres du groupe, ...).

Il est aussi possible de (re) travailler le ROI de manière plus sympa. En impliquant les jeunes qui sont déjà venus, l'animateur gagne du temps pour construire les autres règles importantes au bien-être du groupe.

« Pourquoi mange-t-on avec eux ? »

Cette question peut paraître étrange ici, pourtant elle concerne le vivre-ensemble qui fera peut-être partie de votre charte.

Dans certains stages, centres, plaines, les jeunes se retrouvent avec des groupes de différents horizons et se côtoient seulement lors des repas. Cela pose parfois question aux jeunes. Aux accompagnants de leur expliquer que la collectivité ne s'arrête pas à son propre groupe, mais que chacun s'inscrit à l'intérieur et avec d'autres. C'est ensemble que l'on forme la société.

7. Mémo

Voici un petit rappel des méthodes à mettre en place pour réaliser un ROI avec la participation des Jeunes :

- Travailler par étape pour que la participation soit complète.
 - Établir la confiance, jouer la transparence
 - Être cohérent
 - Se faire plaisir
 - Associer les jeunes à la prise de décision
 - Rester à leur écoute
- Faire passer les règles de vie sans les imposer. La négociation permet au groupe de se les approprier.
- Fixer des limites à la négociation: le temps de parole dont chacun dispose est défini à l'avance permettant ainsi de ne pas s'attarder sur chaque point.
- Présenter le ROI aux jeunes de façon synthétique, claire, précise et correspondant au groupe afin de ne pas les noyer dans un surplus d'informations.
- S'engager chacun les uns envers les autres. La signature de tous les participants et des animateurs est importante afin de valider les règles choisies par le groupe. Elle permet de revenir sur les règles en cours de séjour et de responsabiliser le jeune dans ses actes.

- Attention, toutes les règles ne sont pas fixes. Elles peuvent évoluer au cours du séjour grâce à des moments de discussions prévus entre les jeunes et les animateurs.
- La position d'autorité des animateurs est souvent un frein à l'esprit critique des plus petits. Dès lors, il est important d'instaurer un climat propice au débat. L'humour et quelques phrases « chocs » peuvent parfois aider à lancer la réflexion.



PARTIE 2: Les fiches

Fiche n°1: Moi, toi et nous

Nombre de participants : min. : 6
max. : 30

Aménagement : Espace cosy

Matériel:

- un panneau,
- des marqueurs
-
-

Présentation :

Cette fiche permet aux jeunes de construire de manière plus rapide et plus détendue leur plan de vie en groupe.

Consignes :

1. Demander aux jeunes de se mettre à l'aise de manière à ne pas gêner les autres.
2. Inviter les jeunes à réfléchir rapidement sur l'utilité de construire un plan de vie en société.
3. Compléter chacun à son tour oralement la phrase suivante « Pour vivre ensemble, j'ai besoin... »
4. Écrire toutes les idées sur le panneau.
5. S'assurer que tout le monde est bien d'accord avec ce qui a été écrit.
6. Inviter les jeunes à signer. Si ils ne savent pas écrire, les inviter à faire un dessin qui représente leur accord.
7. Afficher le panneau dans le local de façon à être visible par tous et de pouvoir y revenir facilement si le besoin se fait sentir pendant le séjour.



Int.



Ext.

<
Tout
âge



30
min.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer le matériel et l'espace nécessaire au bon déroulement de l'activité.

L'activité :

- Amener une ambiance sereine, adaptée aux partages et aux confidences.
- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.
- Être le médiateur entre les jeunes et le lieu de vie.

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes.

MOTS CLEF :

Discussion / Ecoute / Brainstorming / Participation / Réflexion / Appropriation

Fiche n°2 : Question de bon sens ?

Nombre de participants : min. : 6
max. : 25

Aménagement : Espace libre

Matériel :

- des panneaux,
- des marqueurs
-
-

Présentation :

Cette animation permet aux jeunes, via une saynète, de se confronter aux logiques et fonctionnement de chacun. Par la différence, s'ouvrir à la discussion et créer un règlement d'ordre intérieur qui convient à tous.

Consignes :

1. Jouer une saynète aux participants. Cette saynète présentera des activités de la vie quotidienne illustrant des comportements dits « inciviques » (jeter ses papiers à terre lors d'une ballade en forêt, ne pas tirer la chasse d'eau, laisser couler le robinet, ...).
2. Débriefier ce qui a été vu avec le groupe et constater ensemble la nécessité de se mettre d'accord sur un fonctionnement commun. Il est alors important de rappeler que nous n'avons pas tous les mêmes besoins, ni les mêmes fonctionnements, ce qui semble logique à l'un ne l'est pas forcément pour l'autre.
3. Noter sur le panneau les idées essentielles.
4. S'assurer que tout le monde est bien d'accord avec ce qui a été écrit.
5. Inviter les jeunes à signer. Si ils ne savent pas écrire, les inviter à faire un dessin qui représente leur accord.



Int.



Ext.

<
Tout
âge



30
min.

- Afficher le panneau dans le local de façon à être visible par tous et de pouvoir y revenir facilement si le besoin se fait sentir pendant le séjour.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer la saynète.
- Préparer le matériel et l'espace nécessaire au bon déroulement de l'activité.
- Préparer une fiche contenant les idées essentielles qui doivent se retrouver dans le plan de vie en groupe.

L'activité :

- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.
- Être le médiateur entre les jeunes et le lieu de vie.

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes.

MOTS CLEF :

Discussion / Écoute / Brainstorming / Observation / Participation / Réflexion / Appropriation

Fiche n°3 : Impro mimo-cata

Nombre de participants : min. : 12
max. : 24

Aménagement : Espace libre

Matériel :

- 2 panneaux,
- des marqueurs
-
-

Présentation :

Cette animation propose aux jeunes de mimer des saynètes dont les scénarios seraient basés sur un séjour catastrophique et in fine de construire un plan de vie en groupe.

Consignes :

1. Les animateurs ouvrent le bal (c'est important pour mettre en confiance) et miment un petit sketch représentant une journée catastrophe dans le centre.
Idée de sketch : Une personne se lève trop tard, crevé par la fête de la veille, il découvre que le petit déjeuner est terminé, et que son groupe l'attend pour pouvoir commencer les activités.
2. Demander aux jeunes de trouver ce qui était mimé et discuter de ce qui pourrait être mis en place pour que cela n'arrive pas.
3. Proposer aux jeunes de faire 3 groupes.
4. Réfléchir en petit groupe à un scénario catastrophe
5. Mimer les scénarios devant les autres et après chaque passage discuter tous ensemble pour créer les règles à respecter lors du séjour.
6. Compléter ensemble les panneaux, si nécessaire.
7. Signer les panneaux et les afficher dans un local de référence.
8. Ne pas hésiter à revenir sur certaines règles lors du séjour.



Int.



7 ans



30 min.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer le matériel et l'espace nécessaire au bon déroulement de l'activité.
- Préparer une fiche contenant les idées essentielles qui doivent se retrouver dans le plan de vie en groupe.

L'activité :

- Veiller à ce que les consignes soient claires, précises et respectées.
- Instaurer un climat de confiance pour permettre aux jeunes de se mettre en scène.
- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.
- Être le médiateur entre les jeunes et le lieu de vie.

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes.

Variantes :

- Illustrer tous les thèmes, les mettre dans un chapeau et faire tirer un thème par groupe, afin de susciter la discussion sur les règles qui d'après eux seraient les plus adaptées pour que tout se passe au mieux. Si certains sujets ont été oubliés, lancer de nouvelles impros.
- Voir fiche «Utopire»

MOTS CLEF :

Mime / Débat / Équipe / Cohésion / Participation / Réflexion / Observation / Appropriation

Fiche n°4 : Utopire

Nombre de participants :

min. : 6 (2 équ. de 3)
max. : 20-25

Aménagement :

Grand espace libre

Présentation :

Cette animation, basée sur des scénarios catastrophes imaginés par les jeunes, permet de définir les règles garantes du bon vivre ensemble, d'aboutir à un compromis et d'établir une charte de groupe.

Consignes :

1. Introduire l'animation avec un moment de partage sur l'utilité des règles de vie. Bien souvent, le mot respect y est associé il est important de d'en discuter : Qu'est-ce que le respect ? Par rapport à qui ou quoi ? Comment moi je vois le respect ? Comment les autres le voient ? ...
2. Créer deux équipes. Pour les responsabiliser davantage laisser les jeunes décider eux-mêmes de la manière dont ces équipes seront construites.
3. Ecrire sur un panneaules différentes thématiques constituant le ROI (respect de l'autre/du matériel/de la nature/des règles, sécurité, hygiène...).
4. Inviter les jeunes à réfléchir au pire scénario de séjour possible : « Comment se passerait le séjour dans votre pire cauchemar ? ».
5. Demander ensuite de définir une règle qui garantira de prévenir ou de répondre à chaque situation problématique évoquée dans le scénario.
6. Choisir par équipe un rapporteur. Ceux-ci résumeront à l'ensemble du groupe ce qui s'est dit lors de la discussion. L'animateur reformule et écrit sur le panneau les idées des jeunes afin de mettre de l'ordre dans celles-ci et propose une autre réflexion, pour compléter le contenu des règles de vie
7. S'assurer que tout le monde est bien d'accord et les inviter à signer.
8. Afficher le panneau final dans un local de référence afin d'être visible par tous et de pouvoir y revenir facilement si le besoin se fait sentir.

Matériel :

- 1 panneau,
- des marqueurs
-
-



Int.



Ext.



7 ans



30 min.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer le matériel et l'espace nécessaire au bon déroulement de l'activité.
- Préparer une fiche contenant les idées essentielles qui doivent se retrouver dans le plan de vie en groupe.

L'activité :

- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.
- Être le médiateur entre les jeunes et le lieu de vie.
- Veiller à ce que les consignes soient claires, précises et respectées.

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes lors de moments de paroles ou de conseils de groupe.

Variantes :

- Des documents peuvent être mis à la disposition des participants pour dynamiser la réflexion (ROI papier du centre, ROI de l'école, charte de la bibliothèque...)
- Au lieu d'expliquer les différents scénarios catastrophiques, on peut aussi les jouer en saynète ou les mimer.
- Chaque groupe reçoit des cartes avec des idées de scénarios catastrophiques ou des listes de mots pour alimenter leur imaginaire.

MOTS CLEF :

*Débat / Course / Équipe / Participation / Réflexion / Observation / Appropriation /
Imagination / Cohésion*

Fiche n°5 : Papote

Nombre de participants : min. : 6
max. : 20-25

Aménagement : Espace cosy, salon...

Matériel :

- 1 panneau,
- des marqueurs
-
-

Présentation :

Papote permet aux jeunes de construire de manière plus rapide et plus détendue leur plan de vie en groupe.

Consignes :

1. Demander aux jeunes de se mettre à l'aise de manière à ne pas gêner les autres. Dans un local de détente type salon, bibliothèque...
2. Inviter les jeunes à réfléchir rapidement sur l'utilité de construire un plan de vie en société.
3. Réfléchir ensemble selon le thème que l'animateur propose. Exemple : l'heure à laquelle les jeunes veulent aller dormir
4. Se mettre d'accord sur la règle et l'écrire sur des feuilles ou un panneau.
5. Passer aux autres thèmes tel que la sécurité, la consommation, la gestion du temps, les activités, les rangements, les repas, l'utilisation du téléphone...
6. Noter les règles au fur et à mesure dès qu'elles sont fixées par le groupe.
7. S'assurer que tout le monde est bien d'accord avec ce qui a été écrit et inviter les jeunes à signer.
8. Afficher le panneau ou les feuilles dans le local de façon à être visible par tous et de pouvoir y revenir facilement si le besoin se fait sentir pendant le séjour.



Int.



7 ans



30 min.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer le matériel et l'espace nécessaire au bon déroulement de l'activité.
- Préparer une fiche contenant les idées essentielles qui doivent se retrouver dans le plan de vie en groupe.

L'activité :

- Amener une ambiance sereine, adaptée aux partages et aux confidences.
- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.
- Être le médiateur entre les jeunes et le lieu de vie.

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes.

MOTS CLEF :

Discussion / Écoute / Brainstorming / Observation / Participation / Réflexion / Appropriation

Fiche n°6 : Méli-mélo d'idées

Nombre de participants : min. : 6
max. : 20-25

Aménagement : Espace libre

Matériel:

- un panneau,
- des petits papiers,
- des marqueurs,
- des bics

Présentation :

Cette animation permet de faire émerger des idées par des associations de mots.

Consignes :

1. Proposer aux jeunes d'écrire 3 mots nécessaires pour passer un bon séjour selon eux.
2. Inviter les jeunes à lire un des mots de leur liste. L'animateur notera ceux-ci sur un panneau où il sera dessiné une fleur, chaque mot remplira un pétale de la fleur.
3. Écrire, en collaboration avec les jeunes, les différentes thématiques constituant un ROI (Respect de l'autre/du matériel/de la nature/des règles, sécurité, hygiène,...) sur un panneau.
4. Proposer une autre réflexion, cette fois-ci sur le contenu des règles de vie. Pour ce faire, combiner deux mots des pétales contigus et trouver un mot ou une phrase qui rassemble les deux concepts, pour en faire une règle de vie. De cette manière, l'animateur permet de trier/regrouper les idées données et de citer celles qui auraient été oubliées.
5. S'assurer que tout le monde est bien d'accord et les inviter à signer.



Int.



7 ans



30 min.

- Afficher dans un local de référence afin d'être visible par tous et de pouvoir y revenir facilement si le besoin se fait sentir.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer le matériel et l'espace nécessaire au bon déroulement de l'activité.
- Préparer une fiche contenant les idées essentielles qui doivent se retrouver dans le plan de vie en groupe et la fleur.

L'activité :

- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.
- Être le médiateur entre les jeunes et le lieu de vie.
- Veiller à ce que les consignes soient claires, précises et respectées.

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes.

MOTS CLEF :

Débat / Participation / Réflexion / Observation / Appropriation / Association d'idées

Fiche n°7 : Relais

Nombre de participants :

max. : 12 participants par petit groupe
(Autant de groupes possibles en fonction du matériel et de l'espace)

Aménagement :

Grand espace libre pour construire un parcours d'obstacles par groupe

Présentation :

Ce jeu permet aux jeunes de s'amuser, de bouger tout en réfléchissant aux règles importantes d'un groupe. Le but est qu'ils puissent donner leur opinion.

Pour les plus petits ne sachant ni lire, ni écrire, des visuels viennent en appui pour illustrer les idées et les besoins du groupe.

Consignes :

1. Questionner les jeunes sur l'importance de créer un plan de vie en groupe.
2. Demander aux jeunes de faire des groupes équitables de 12 participants maximum.
3. Distribuer les fiches avec les règles déjà écrites (ou illustrées) à chaque groupe et leur montrer les panneaux « je dois » « je peux » et « je n'ai pas le droit ».
4. Expliquer les règles du parcours d'obstacles.
5. Lancer le top départ. Le but est, pour chaque équipe, de placer un à un en relais, les règles de vie sur le bon tableau. La première équipe qui aura placé toutes les règles de vie en se trompant le moins possible gagnera le jeu.
6. Conclure tous ensemble et remettre de l'ordre pour que tout le monde soit d'accord.
7. Signer (pour les petits, la trace de la main) et placer les règles dans un endroit visible pour tous.
8. Ne pas hésiter à revenir sur certaines règles lors du séjour.

Matériel :

- Les fiches des règles de vie (une couleur différente par groupe),
- 3 panneaux (« je dois », « je peux », « je n'ai pas le droit »),
- des cônes,
- des cerceaux, etc. (objets servant à faire un circuit d'obstacle).



Int.



Ext.

<
Tout
âge



40
min.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Créer les fiches avec les règles de vie (par écrit, dessin ou photo).
- Préparer et installer le matériel pour créer un parcours d'obstacles et l'espace nécessaire au bon déroulement de l'activité.
- Préparer des panneaux titrés « je peux », « je dois », « je n'ai pas le droit ».

L'activité :

- Veiller à ce que les consignes soient claires, précises et respectées.
- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.
- Être le médiateur entre les jeunes et le lieu de vie.

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes.

Variantes :

- Pour les plus petits, illustrer les règles soit par des dessins, BD ou photos.
- Cacher dans le lieu du séjour les papiers sur lesquels sont inscrites les règles de vie. Une fois trouvés, les enfants viennent en équipe les fixer sur les panneaux.

MOTS CLEF :

Course / Equipe / Coopération / Participation / Réflexion / Appropriation / Débat

Fiche n°8 : Tempête des cerveaux

Nombre de participants : min. : 5
max. : 20-25

Aménagement :

Espace libre permettant aux participants de se mouvoir et de voir chaque panneau.

Matériel :

- des panneaux,
- des marqueurs,
-
-

Présentation :

Par un brainstorming de mots, permettre aux participants de créer et d'organiser leurs propres règles en fonction de leur besoin et ceux du lieu.

Consignes :

1. Expliquer au groupe l'objectif de l'animation (construire des règles de vie)
2. Présenter différent(e)s panneaux/thématiques au groupe (exemple : électricité, déchet, alimentation, attitude envers les autres, sécurité ...)
3. Demander aux participants de trouver 5 idées/mots en lien avec les thématiques choisies et les noter sur les panneaux adéquats.
4. Créer des équipes homogènes et leur demander de choisir la thématique qu'ils souhaitent approfondir.
5. Par équipe : exploiter, regrouper, trier et choisir les idées les plus pertinentes afin de développer les règles en lien avec la thématique.
6. Mettre en commun les propositions des différentes équipes et les compléter pour construire les règles de vie du groupe.
7. Définir ensemble comment gérer une règle non respectées.



Int.



10 ans



40 min.

- Si tout le monde est d'accord, signer la charte et l'afficher dans la salle d'accueil.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Réfléchir aux thématiques à aborder avec les jeunes et les inscrire sur les panneaux
- Préparer le matériel et l'espace nécessaire au bon déroulement de l'activité.

L'activité :

- Gérer le temps.
- Passer dans les groupes, recentrer les débats si nécessaire.
- Être attentif au respect des idées de chacun.
- Veiller à ce que toutes les thématiques soient abordées et notées.

L'après :

- Si les règles sont enfreintes, revenir vers la charte et les sanctions.

MOTS CLEF :

Brainstorming / Équipe / Participation / Réflexion / Appropriation / Responsabilisation

Fiche n°9 : Battle

Nombre de participants :

min. : 10 (2 groupe de 10)

max. : 30 (3 groupes de 10)

Aménagement :

Espace libre

Présentation :

Cette méthode a pour objectif de faire réfléchir les jeunes sur les règles à mettre en place en collectivité. Au départ de manière individuelle par la suite et pour finir, collectivement.

Consignes :

1. Proposer aux jeunes de réfléchir individuellement à 2 ou 3 règles de vie
Note : il se peut que les jeunes se posent des questions sur l'utilité de ces règles, il est alors nécessaire d'en discuter avec eux et de répondre à chacune de leur interrogation.
2. Réunir les jeunes deux par deux pour qu'ils puissent réfléchir ensemble aux règles de vie qu'ils ont imaginées seul et les écrire.
3. Rassembler les groupes de jeunes par quatre. Ensuite par huit jusqu'à former deux ou trois équipes.

Mode « Battle »

4. Proposer des thèmes au fur et à mesure de la battle (hygiène, sommeil, respect de l'autre, respect du matériel et des locaux, GSM, drogue, alcool, tabac, repas, horaire, mixité, sexualité)
5. Demander aux équipes de proposer une règle en lien avec le thème donné, chacun à son tour.

Matériel :

- des panneaux,
- des marqueurs
-
-



Int.



Ext.



7 ans



50
min.

6. Valider la règle par l'animateur et un représentant de l'équipe adverse. Si elle est approuvée la noter sur le flipchart. L'autre équipe disposera de 20 secondes pour énoncer une nouvelle règle toujours sur ce thème.
7. Changer de thème lorsqu'il n'y a plus de règles à énoncer. L'équipe ayant donné la dernière règle gagnera la catégorie. Le but étant de remporter le plus de thème possible.
8. Faire signer la charte par l'ensemble du groupe.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer le matériel et l'espace nécessaire au bon déroulement de l'activité.
- Préparer une fiche contenant les thématiques qui doivent se retrouver dans la charte.

L'activité :

- Gérer le temps des différentes étapes.
- Passer dans les groupes, recentrer les débats si nécessaire.
- Être attentif au respect des idées de chacun.
- Veiller à ce que chaque règle validée soit claire pour tous et notée.

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes.

MOTS CLEF :

Débat / Participation / Réflexion / Observation / Appropriation / Association d'idées

Fiche n°10 : Course aux idées



Nombre de participants :

min. : 6 (2 équipes de 3 personnes)

max. : 20-25



Aménagement :

Espace libre



Présentation :

Cette animation permet de faire émerger des idées et de se les approprier afin de construire les règles de vie du groupe en fonction des besoins et envies des jeunes.



Consignes :

1. Faire une introduction sur l'utilité de créer des règles, le mot respect y est souvent associé, il est donc important d'en discuter. (Qu'est ce le respect ? par rapport à qui ou quoi ? Comment moi je vois le respect ? Comment les autres le voient ?...)
2. Créer des équipes, pour les responsabiliser davantage laisser les jeunes décider eux-mêmes de la manière dont ces équipes seront construites.
3. Inviter les jeunes à réfléchir rapidement sur l'utilité de construire un plan de vie en société.
4. Choisir par équipe un rapporteur. Ceux-ci résumeront à l'ensemble du groupe ce qui s'est dit lors de la discussion. L'animateur reformule afin de mettre de l'ordre dans les idées.
5. Proposer une autre réflexion, cette fois-ci sur le contenu des règles de vie.
6. Écrire les différentes thématiques constituant le Roi (Respect de l'autre/du matériel/de la nature/des règles, sécurité, hygiène,...) sur un panneau.
7. Top départ de la course relais.

Par équipe

8. Noter une idée par post-it. Un post-it par coureur et une couleur par équipe. Sur une thématique à la fois, une course de 3 minutes par thème.
9. Aller le plus vite possible coller l'idée sur le panneau, en s'assurant qu'elle n'a pas déjà été donnée par une autre équipe. Si c'est le cas, les regrouper.

Matériel :

- 1 panneau,
- des post-it (1 couleur
- par équipe),
- des marqueurs



Int.



Ext.



7 ans



50 min.

10. Revenir dans son équipe et passer le relais. Continuer tant que des idées nouvelles émergentes du groupe.
11. Clôturer l'activité par une mise en commun. De cette manière, l'animateur permet de trier/regrouper les idées données et de citer celles qui auraient été oubliées.
12. S'assurer que tout le monde est bien d'accord et les inviter à signer.
13. Afficher dans un local de référence afin d'être visible par tous et de pouvoir y revenir facilement si le besoin se fait sentir.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer le matériel et l'espace nécessaire au bon déroulement de l'activité.
- Préparer une fiche contenant les idées essentielles qui doivent se retrouver dans le plan de vie en groupe.

L'activité :

- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.
- Être le médiateur entre les jeunes et le lieu de vie.
- Veiller à ce que les consignes soient claires, précises et respectées.

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes.

Variantes :

- Des documents peuvent être mis à la disposition des participants pour dynamiser la réflexion (ROI papier du centre, ROI de l'école, charte de la bibliothèque...)
- Au lieu de noter les idées, on peut aussi les dessiner.
- Chaque groupe a son panneau (Par exemple : énergie, sécurité, société). À la moitié du temps, l'animateur change les panneaux de groupe pour permettre aux jeunes de son confronter à une nouvelle thématique et aux idées de l'équipe précédente. Prévoir : 10 minutes supplémentaires

MOTS CLEF :

Débat / Course / Equipe / Participation / Réflexion / Observation / Appropriation

Fiche n°11: Cache-cache de Post-it



Nombre de participants : min. : 6
max. : 25



Aménagement :
L'ensemble du bâtiment, contours proches
et une salle d'animation



Présentation :
Dans un premier temps, les jeunes vont partir à la découverte du bâtiment et des règles en lien avec celui-ci. Dans un deuxième temps, ils pourront discuter des besoins propres à chacun et des conditions à mettre en place pour un bien vivre ensemble.



Consignes :

1. Expliquer au groupe les objectifs de l'animation : partir à la découverte du lieu de vie et définir les conditions et besoins de chacun afin de construire les règles de vie du séjour.
2. Présenter aux jeunes les différents panneaux préparés à l'avance : « Je peux », « Je n'ai pas le droit », « Je dois ».
3. Partir à la découverte du bâtiment, tous ensemble ou par petits groupes, et à la recherche de post-its. Veiller à ce que chaque participant ramène un post-it. Sur certains seront indiqués les règles du lieu, sur d'autres, seront indiquées de fausses règles.
4. Revenir dans la salle d'animation et demander aux jeunes de coller les post-its sur les différents panneaux. Si plusieurs post-its expriment une même idée, demander aux jeunes de les regrouper.
5. Réfléchir ensemble sur les différents panneaux et proposer des post-its vierges pour y inscrire de nouvelles idées.
6. Proposer différentes situations aux jeunes et voir ensemble si une règle du tableau y répond. Si besoin, ajouter des règles.
7. Faire un tour de parole pour s'assurer que tout le monde soit d'accord et signer les panneaux
8. Afficher les règles de vie par tous dans le local de référence.
9. Y revenir en cours de séjour, si nécessaire.



Int.



10 ans



50 min.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer le matériel et l'espace nécessaire au bon déroulement de l'activité.
- Créer les post-its avec les vraies et fausses règles.
- Préparer différentes situations qui pourraient poser problème lors d'un séjour avec des jeunes, pour pouvoir en discuter ensemble lors de l'activité.

L'activité :

- Définir les limites du centre et de l'activité pour permettre aux jeunes de visiter le centre en sécurité.
- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.
- Être le médiateur entre les jeunes et le lieu de vie.
- Veiller à ce que les consignes soient claires, précises et respectées.

L'après :

- Si les règles sont enfreintes, revenir vers la charte et les sanctions.

Variantes :

- L'animateur peut, s'il le désire et qu'il a du temps, ajouter des panneaux : « Comment je vois mon séjour ? », « Ce que j'aime », « Les activités que j'aimerais faire », etc.

MOTS CLEF :

Débat / Visite / Equipe / Participation / Réflexion / Recherche / Appropriation

Fiche n°12 : État des lieux

Nombre de participants :

max. : 35 participants

Aménagement :

L'ensemble du bâtiment et contours proches

Présentation :

Grâce à un jeu à poste, l'objectif est de découvrir le lieu dans lequel le groupe va évoluer et de réfléchir par petits groupes aux règles qui sont importantes pour chacun afin de se sentir bien dans ce séjour.

Matériel:

Un bandeau, un marqueur, un panneau, deux bassines, des billes, des cuillères, des plots et des obstacles divers, 5 objets à cacher.

Consignes :

1. Demander aux jeunes de créer des groupes équitables. Chaque groupe sera accompagné par un animateur.
2. Distribuer à chaque groupe un plan ou des indications sur les lieux à visiter ainsi que sur l'ordre des visites (chaque groupe ayant un ordre différent pour ne pas se croiser).
3. Inviter les jeunes à participer aux missions qui leur seront confiées dans chaque lieu clef.
4. Discuter avec les jeunes sur la mission qu'ils viennent de réaliser afin de les amener à créer une règle en lien avec le lieu qu'ils viennent de visiter. Exemples :
 - Dans les chambres : « Jeu du silence » un jeune a les yeux bandé, les autres doivent ramener quatre objets dispersés dans la salle sans être entendu. S'il est entendu, il repart au point de départ. (couvre-feu et rangement).
 - Dans les sanitaires : « Jeu d'eau » Transvaser à l'aide de cuillères des billes ou autres matières remplaçant l'eau d'une bassine vers une autre (propreté de l'endroit et économie d'énergie).
 - Dans le réfectoire : « Jeu d'équilibre et de coopération » Le groupe doit réussir à tenir assis sans chaise sur les genoux de celui de derrière (Coopérer et se responsabiliser : aider à mettre la table, faire la vaisselle, faire le service,...).
 - A l'extérieur : « Course relais en équipe » En observant l'extérieur, un des participant est invité à écrire une règle de sécurité sur un panneau situé un peu plus loin en respectant le trajet formé par des plots et de petits obstacles. Il revient et passe le relais (sécurité, respect des limites et des autres).
 - Dans la pièce d'animation: « Jeu de recherche » Arrivé dans une pièce en léger désordre. Les jeunes ont 3 minutes pour retrouver 5 objets (Respect du lieu et du matériel).



Int.



Ext.



6 ans



60 min.

5. Clôturer le jeu et rassembler les jeunes. Réfléchir ensemble sur ce qui a été dit durant le jeu.
6. Indiquer les règles sur un panneau.
7. Vérifier que tout le monde est d'accord. Si c'est le cas, chacun signe le panneau.
8. Afficher le panneau dans le réfectoire ou la salle d'animation principale. Ne pas hésiter d'y revenir en cours de séjour si besoin.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer le matériel et les différents espaces nécessaires au jeu.

L'activité :

- Veiller à ce que les consignes soient claires, précises et respectées.
- Gérer le temps.
- Veiller à ce que le matériel de chaque poste soit remis en place pour permettre au prochain groupe de réaliser l'activité dans les meilleures conditions.
- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes.

Variantes :

- Si l'on manque de temps, il est possible de réaliser le même jeu mais en ne faisant pas passer chaque groupe par chaque poste. Lors de la mise en commun, les groupes ayant réalisé les postes expliquent alors ce qu'ils ont fait et leur réflexion. De là, la réflexion commune commence.

MOTS CLEF :

*Débat / Visite / Equipe / Réflexion / Agilité / Observation / Responsabilisation /
Coopération / Participation / Appropriation*

Fiche n°13 : Facteur fou

Nombre de participants :

min. : 9 participants (3 groupes de 3)
max. : 9 participants (3 groupes de 3)

Aménagement :

L'ensemble du bâtiment et contours proches
L'ensemble du bâtiment et contours proches

Présentation :

Le maître des boîtes aux lettres envoie les jeunes à la recherche de courriers. Les petits groupes partent alors à la recherche des différentes boîtes aux lettres cachées dans le bâtiment pour retrouver les courriers qui leur sont adressés.

Les différents courriers donneront des indications sur les règles non-négociables et donneront des pistes de réflexions aux jeunes sur celles qui le sont.

Consignes :

1. Présenter le maître des boîtes aux participants et expliquer qu'il a besoin d'aide pour retrouver son courrier.
2. Demander aux jeunes de créer des groupes équitables.
3. Donner une mission à chaque équipe. Le maître des boîtes demande aux équipes de retrouver des courriers pour lui en expliquant qu'ils sont cachés dans des boîtes aux lettres cachées dans le bâtiment. Chaque équipe reçoit alors un numéro de courrier à retrouver.
Attention un facteur fou rôde et peut, à tout moment, changer les courriers de boîtes et même les boîtes de place.
4. Chercher, par équipe, les boîtes aux lettres et le courrier demandé dans le bâtiment. Une fois le courrier trouvé, l'équipe se réunit pour le lire et le mémoriser. Le courrier est alors remis dans la boîte pour les suivants.
Les courriers doivent contenir plusieurs informations sur une même thématique en lien avec le ROI, sous différentes formes (dessins, textes).
5. Retourner auprès du maître des boîtes pour répondre à sa question. Si le groupe n'y arrive pas, il doit alors repartir, relire son courrier avant de donner la réponse au maître. Quand la réponse est bonne, le maître des boîtes donne une nouvelle mission au groupe.
Les questions peuvent être faciles, demander de la réflexion ou même être farfelues (combien de marches y avaient-ils sur le dessin ?).

Matériel :

- Des boîtes aux lettres,
- des enveloppes et
- les fiches préparées à l'avance



Int.



Ext.



7 ans



60 min.

Cela rendra le jeu amusant et donnera la parole aux jeunes pour développer ensemble les différentes règles du séjour. De plus, ça permettra de faire avancer les équipes à un rythme similaire.

6. Clôturer le jeu quand tous les groupes auront eu accès à la totalité des règles et/ou des courriers.
7. Rassembler les jeunes et leurs idées. Réfléchir ensemble sur ce qui a été dit durant le jeu.
8. Indiquer les règles sur un panneau.
9. Vérifier que tout le monde est d'accord. Si c'est le cas, chacun signe le panneau.
10. Afficher le panneau dans le réfectoire ou la salle d'animation principale. Ne pas hésiter d'y revenir en cours de séjour si besoin.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer le matériel : les boîtes aux lettres et différents courriers.

L'activité :

- Veiller à ce que les consignes soient claires, précises et respectées.
- Gérer le temps et l'avancement des différents groupes.
- Définir les limites du centre et de l'activité pour permettre aux jeunes de visiter le centre en sécurité.
- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes.

Variantes :

- Remplacer les courriers par des messages codés que les groupes devront alors déchiffrer. Prévoir alors l'explicatif du code, du papier et des bics.

MOTS CLEF :

Jeu / Equipe / Débat / Cohésion / Participation / Réflexion / Observation / Appropriation

Fiche n°14: Envolee d'idées

Nombre de participants :

À partir de 12 participants

Aménagement :

L'ensemble du bâtiment et contours proches

Présentation :

Faire un grand jeu permet de construire la charte de vie tout en partant à la découverte des lieux. Des mises en situation encourageront les jeunes à fixer un cadre de vie pour leur séjour.

Consignes :

1. Proposer aux jeunes de faire 3 groupes.
2. Distribuer de quoi écrire à chaque groupe.
3. Présenter le plateau de jeu avec les différents endroits du centre où des enveloppes sont cachées. Chaque groupe choisit son pion et le positionne sur une case représentant un endroit du centre. Chaque groupe passera dans tous les lieux mais à des moments différents, ce qui laisse le temps aux jeunes de réfléchir à chaque thème tranquillement.
4. Aller à la recherche des enveloppes thématiques.
5. Alimenter la thématique de leurs idées, les écrire sur les papiers et les glisser dans l'enveloppe. Attention cinq minutes de réflexion par thématique. Entre chaque pièce/thématique, le groupe retourne autour de plateau de jeu afin d'être envoyé dans un autre lieu et redécouvre une autre thématique. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que tout le monde soit passé partout et que chaque thématique ait été discutée en petit groupe. Demander au groupe qui alimente en dernier chaque enveloppe de la ramener à l'animateur.
6. Revenir tous ensemble autour du plateau.

Matériel :

- Des enveloppes,
- du papier,
- des Bics,
- 1 panneau



Int.



Ext.



10 ans



60 min.

7. Faire des plus petits groupes.
8. Distribuer les enveloppes de manière équitable.
9. Analyser les réflexions par petits groupes et créer une synthèse à présenter au reste du groupe.
10. Noter sur un panneau ou une grande feuille les idées à chaque présentation pour rédiger les règles de vie du groupe. S'assurer que tous le monde est d'accord.
11. Signer et afficher dans un local de référence.
12. Ne pas hésiter à revenir sur certaines règles lors du séjour.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer le matériel dont les fiches thématiques, le plateau de jeu et l'espace nécessaire au bon déroulement de l'activité.

L'activité :

- Veiller à ce que les consignes soient claires, précises et respectées.
- Définir les limites du centre et de l'activité pour permettre aux jeunes de visiter le centre en sécurité.
- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.
- Être le médiateur entre les jeunes et le lieu de vie.

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes.

MOTS CLEF :

Jeu / Débat / Equipe / Brainstorming / Participation / Réflexion / Observation / Appropriation

Fiche n°15 : Règles en couleur

Nombre de participants :

min. : 6 participants
max. : 20 – 25 participants

Aménagement :

Espace libre

Présentation :

Cette animation permet de donner la parole à chacun. Par le biais de cartons de couleur, les jeunes seront amenés à donner leur avis et à remanier les règles de leur séjour.

Consignes :

1. Inviter les jeunes à réfléchir rapidement à l'utilité de construire un plan de vie en société.
2. Présenter les significations des différentes couleurs de carton. Exemple : vert « je suis d'accord », bleu « je suis d'accord, mais... », orange « je suis plutôt en désaccord, mais... », rouge « je ne suis pas du tout d'accord », blanc « je m'abstiens ».
3. Énoncer les règles préétablies par l'animateur.
4. Demander aux jeunes de se positionner à chaque règle proposée en se mettant sur la couleur correspondant à son avis.
5. Former des sous-groupes à chaque règle de manière à ce que les avis divergent. *Dès qu'une règle est énoncée et que les jeunes ont donné leur avis, un sous-groupe est formé par l'animateur. Le groupe se place sur le côté et l'animateur passe à la règle suivante.*
6. Discuter et débattre en groupe pour trouver un arrangement qui convient à tous.

Matériel :

- 1 panneau
- des marqueurs,
- 5 grands cartons
de couleurs différentes



Int.



Ext.



10 ans



60 min.

7. Choisir par équipe un rapporteur. Ceux-ci résumeront à l'ensemble des participants ce qui s'est dit lors de la discussion. Au besoin, l'animateur reformule afin de mettre de l'ordre dans les idées.
8. Mettre en commun et définir une règle qui sera en accord avec tous.
9. S'assurer que tout le monde est d'accord en leur proposant de se repositionner sur une couleur. Si tous le monde est d'accord, les inviter à signer.
10. Afficher les règles dans un local de référence afin d'être visible par tous et de pouvoir y revenir facilement si le besoin se fait sentir.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer le matériel, l'espace nécessaire au bon déroulement de l'activité et déterminer la signification des cartons de couleur.
- Préparer une fiche contenant les idées essentielles qui doivent se retrouver dans le plan de vie en groupe.

L'activité :

- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.
- Être le médiateur entre les jeunes et le lieu de vie.
- Veiller à ce que les consignes soient claires, précises et respectées..

L'après :

- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes.

MOTS CLEF :

Jeu / Débat / Equipe / Brainstorming / Participation / Réflexion / Observation / Appropriation

Fiche n°16: Myster'ROI

Nombre de participants :

min. : 24 participants (4 équipes de 6)
max. : 48 participants (4 équipes de 12)

Aménagement :

Ensemble du bâtiment, contours proches et une salle d'animation

Présentation :

Ce jeu permet de faire découvrir le lieu du séjour et ses environs en mêlant des défis nature, physiques et de réflexions, à la construction de règles de vie.

Consignes :

1. Créer des équipes. Pour les responsabiliser davantage, laisser les jeunes décider eux-mêmes de la manière dont ces équipes seront construites. Ajouter comme consigne qu'il faut 4 groupes.
2. Expliquer le but du jeu et ses règles.
Le jeu est constitué d'un plateau carré dont un circuit formé de cases est dessiné sur le pourtour. Sur chaque case est déposé une carte numérotée et une photo de l'endroit où l'équipe doit se rendre pour réaliser l'épreuve. Le centre du plateau est subdivisé en 4 parties (une pour chaque équipe) sur lesquels chaque équipe viendra poser les pièces du puzzle qu'elle aura récolté au fil des épreuves.
3. Lancer le top départ en racontant l'histoire de la malédiction.
Une terrible malédiction s'est abattue sur le village/centre/lieu du séjour, il a été ensorcelé. Pour le sauver et retrouver la sérénité pour passer un bon séjour, il faut retrouver un coffre. Pour y arriver, tout le monde doit partir à la recherche des pièces du puzzle disséminées dans le bâtiment et ses environs.
4. Se rassembler par équipe autour du plateau de jeu et lancer un dé. Lorsqu'ils arrivent sur une case, les jeunes vont retourner cette carte et devoir retrouver l'endroit sur la photo.
5. Aller à l'endroit indiqué et réaliser l'épreuve demandée. Différentes épreuves sont possibles :
 - Physique : petits jeux sportifs organisés par un animateur
 - Artistique : dessiner ou écrire un mot avec un crayon collectif, apprendre des chansons
 - Connaissance : questions sur l'histoire du bâtiment ou de la région, questions sur la Belgique...
 - Nature : questions fixées sur un arbre et où on leur demande de quel arbre il s'agit et de ramener un fruit, une feuille ou une branche de celui-ci, questions sur les animaux...

Matériel:

Un plateau de jeu, les fiches à installer, les fiches de questions, un puzzle photo (désignant la cachette du coffre), un coffre, un parchemin, des marqueurs de couleur



Int.



Ext.



10 ans



90 min.

- ROI : questions sur les règles de vie
 - Chaque fois qu'ils réussissent un défi, ils reçoivent une pièce du puzzle.
6. Retourner toutes les cartes et finir le puzzle. Les jeunes peuvent alors ensemble partir à la recherche du coffre.
 7. Lire le message contenu dans le coffre (ou mieux, écouter la parole du sage) : pour contrer la malédiction, il faut retrouver les règles de vie pour que tous ceux qui se trouvent dans le centre se sentent respectés. Pendant le jeu, certains groupes auront déjà réfléchi à quelques règles, les reprendre et les écrire sur le parchemin se trouvant dans le coffre.
 8. Rédiger la charte ensemble et la signer.
Une fois la charte réalisée et signée par tous les participants, l'afficher pour que le sortilège s'en aille.
 9. Remercier le groupe en organisant un moment de fête (par exemple, un goûter) pour clôturer le jeu.
 10. Durant le séjour : s'assurer que la charte correspond au groupe. S'il y a un sage, il peut revenir pour évaluer la charte et vérifier que tout le monde s'y retrouve pour que le sortilège ne revienne pas.

Points d'attention de l'animateur :

La préparation :

- Préparer le matériel et les différents espaces nécessaires au jeu.

L'activité :

- Veiller à ce que les consignes soient claires, précises et respectées.
- Gérer le temps.
- Veiller à ce que le matériel de chaque poste soit remis en place pour permettre au prochain groupe de réaliser l'activité dans les meilleures conditions.
- Être le garant de la parole du jeune : permettre à chacun d'exprimer ses idées et d'être entendu par l'ensemble du groupe. Au besoin, la reformuler.

L'après :

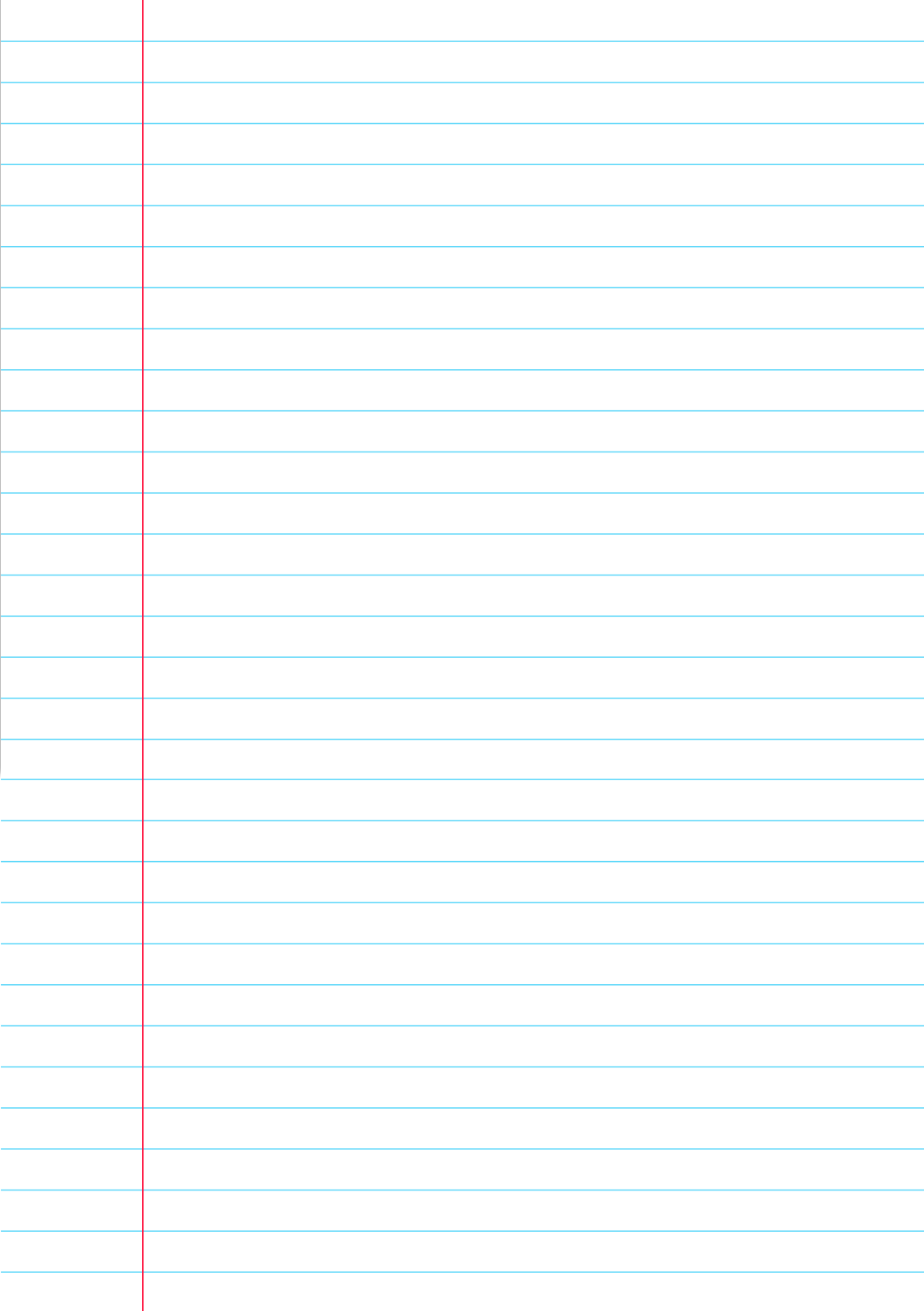
- Veiller au respect des règles durant le séjour et, au besoin, les retravailler avec les jeunes.

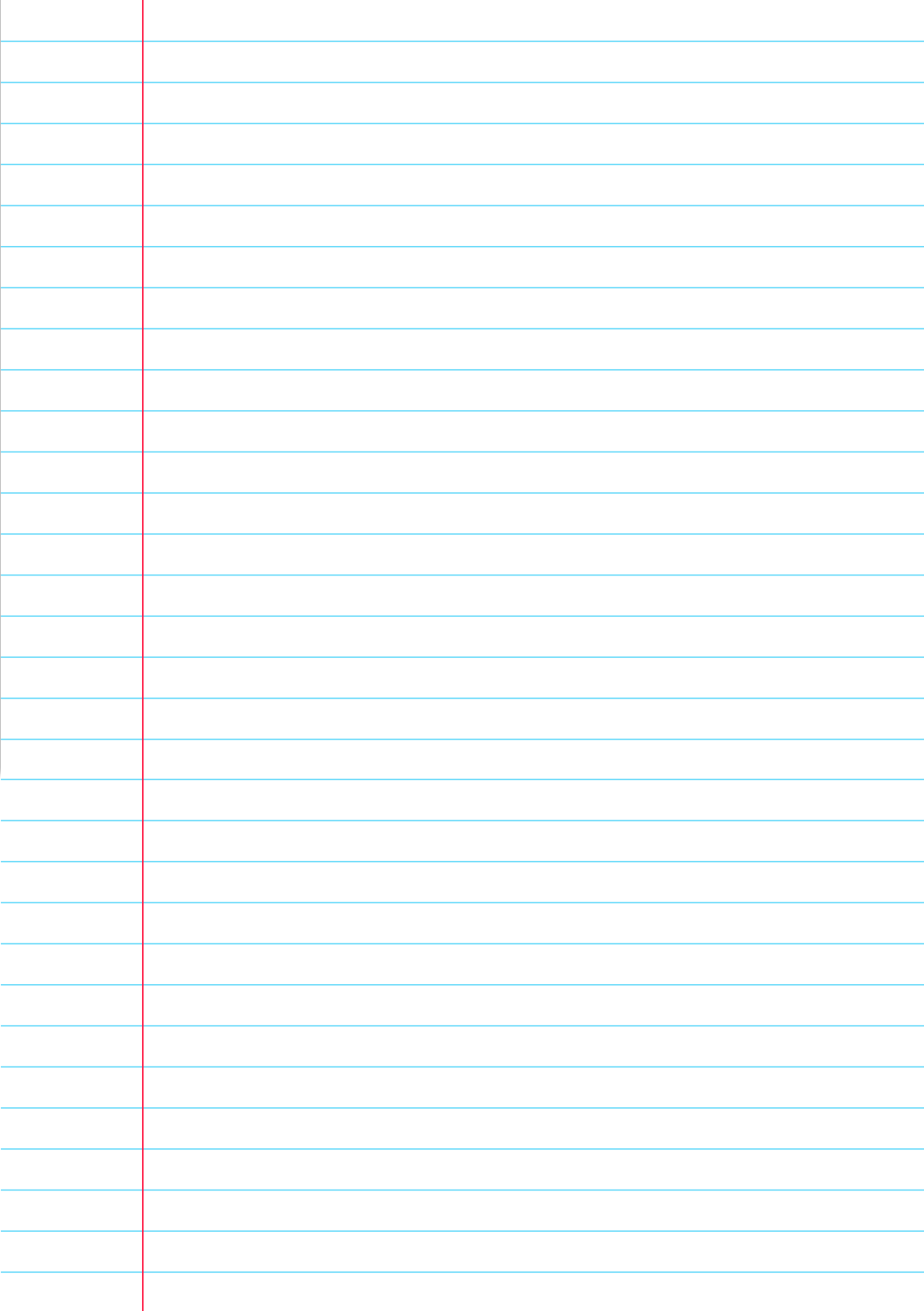
MOTS CLEF :

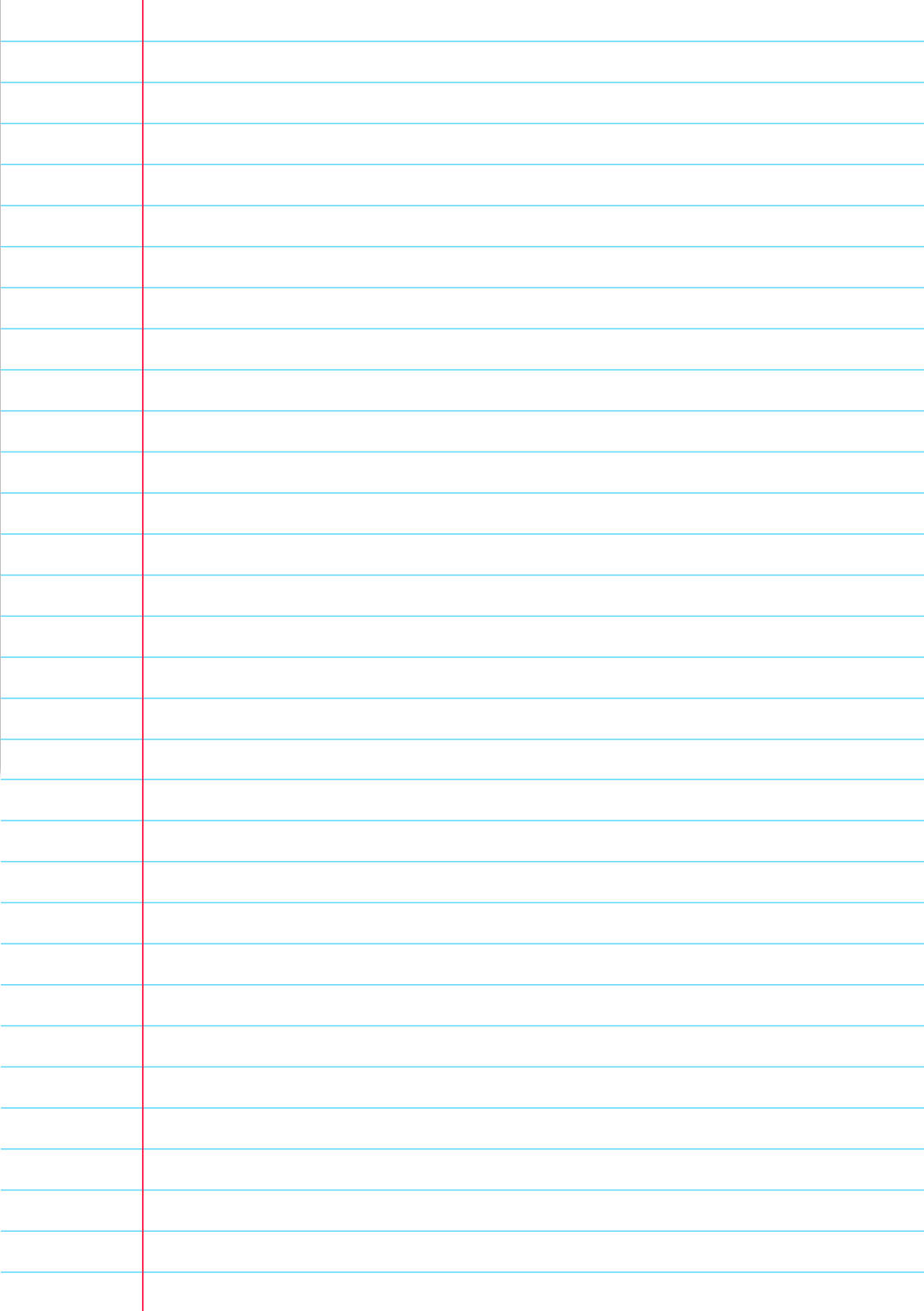
Course / Equipe / Participation / Réflexion / Observation / Appropriation / Cohésion / Visite

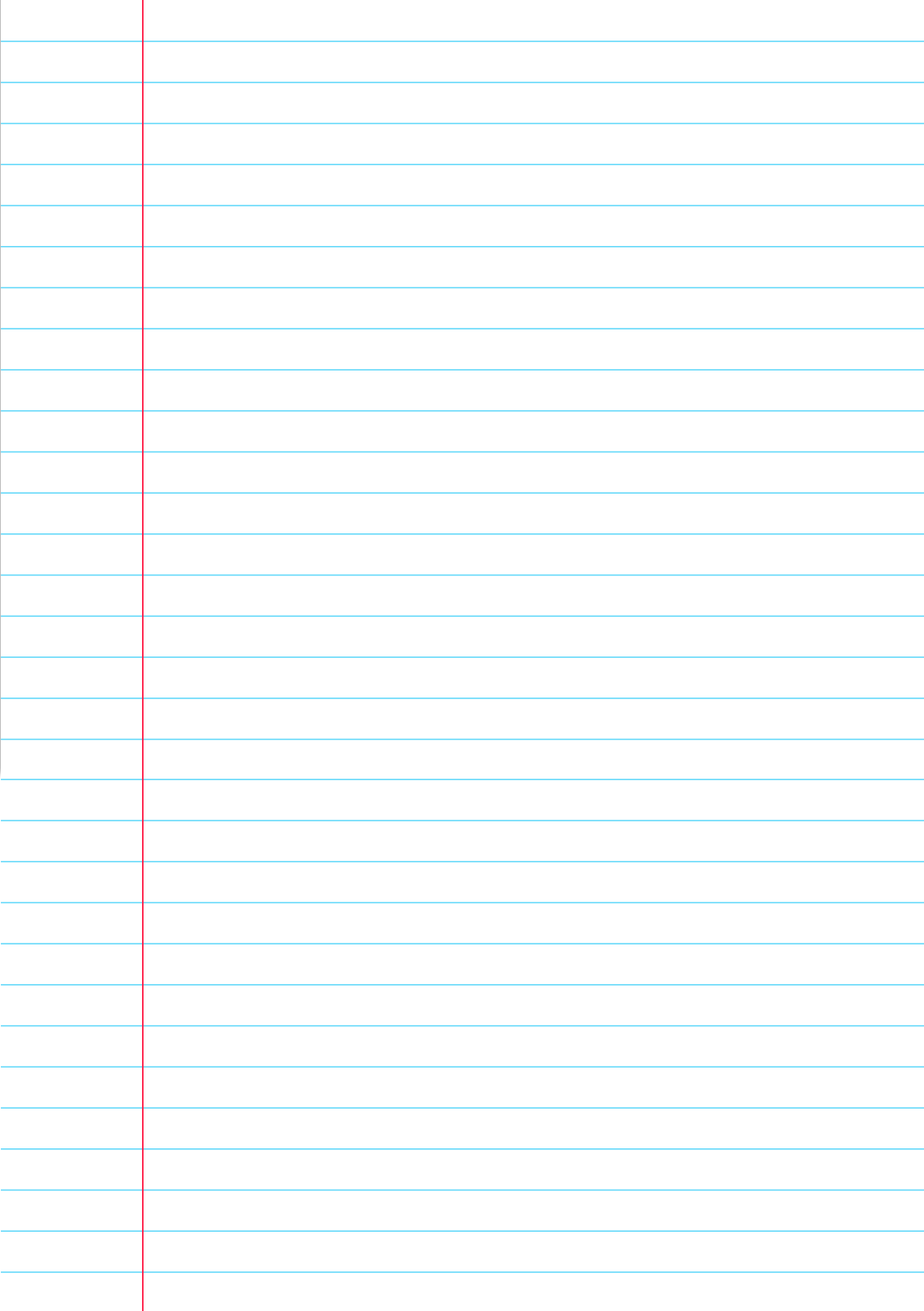
The image features a teal-colored abstract shape on the left side, set against a grey background filled with a pattern of white gears of various sizes and designs. The word "NOTES" is centered in white, bold, uppercase letters, with a thin white underline beneath it.

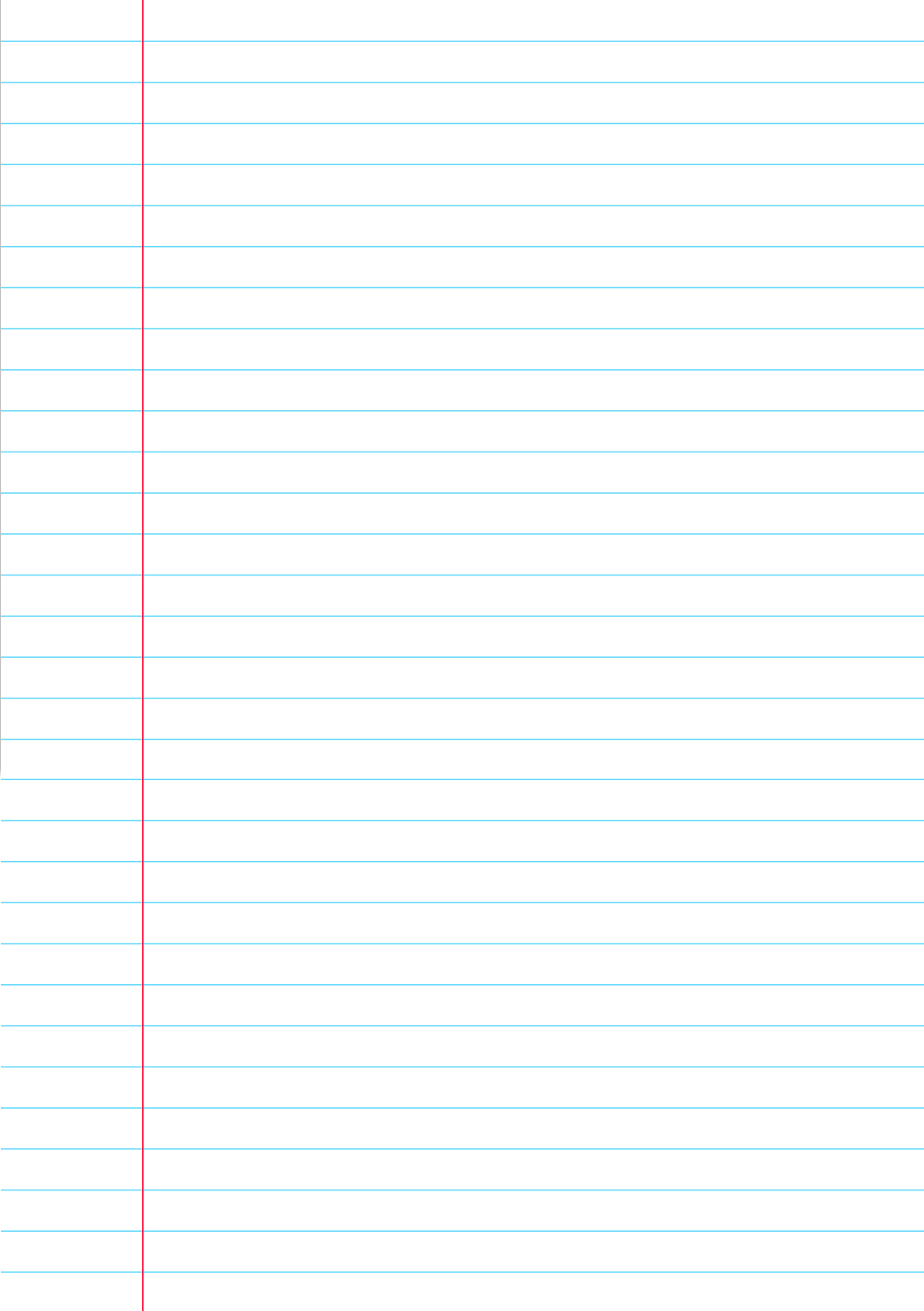
NOTES

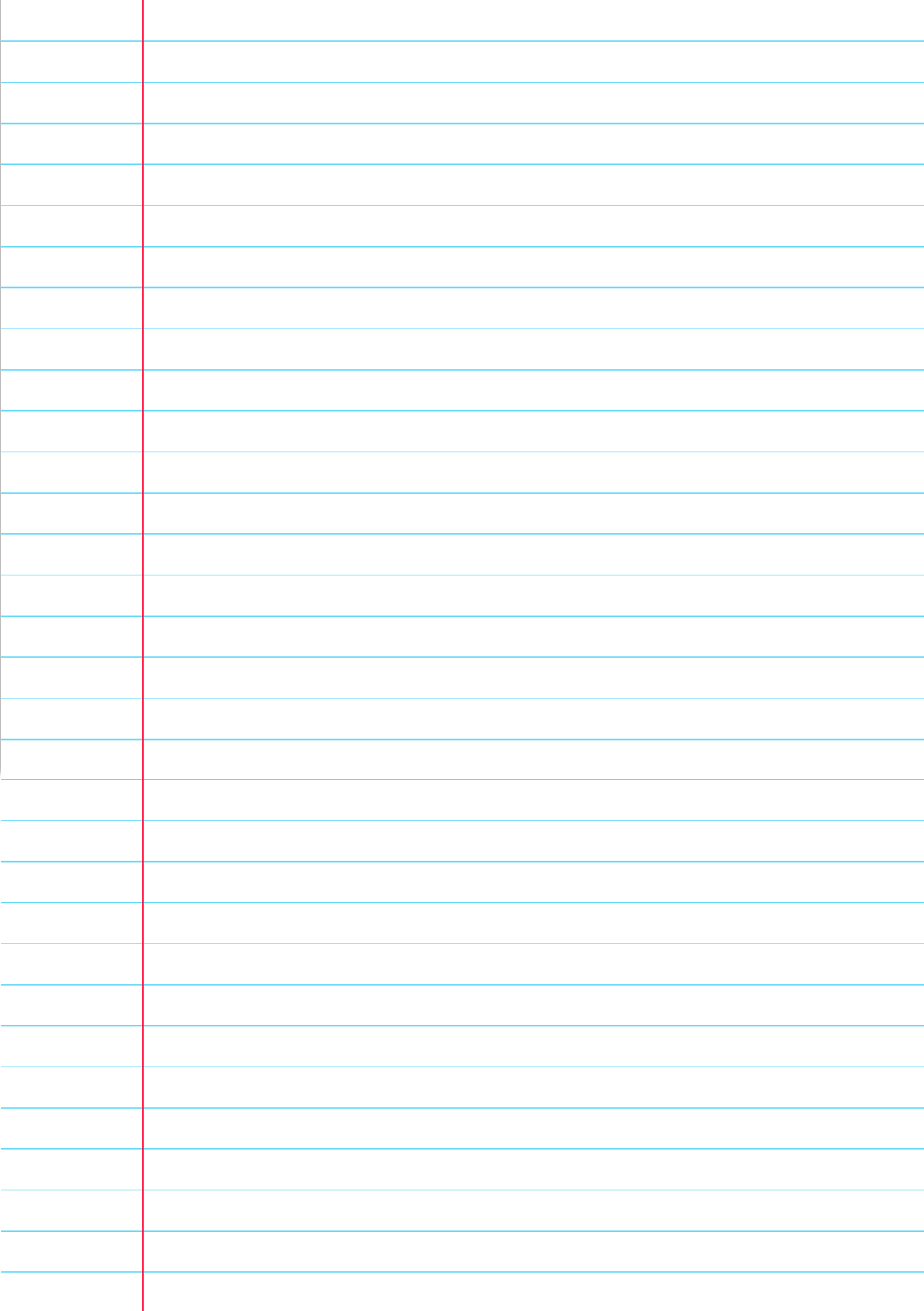


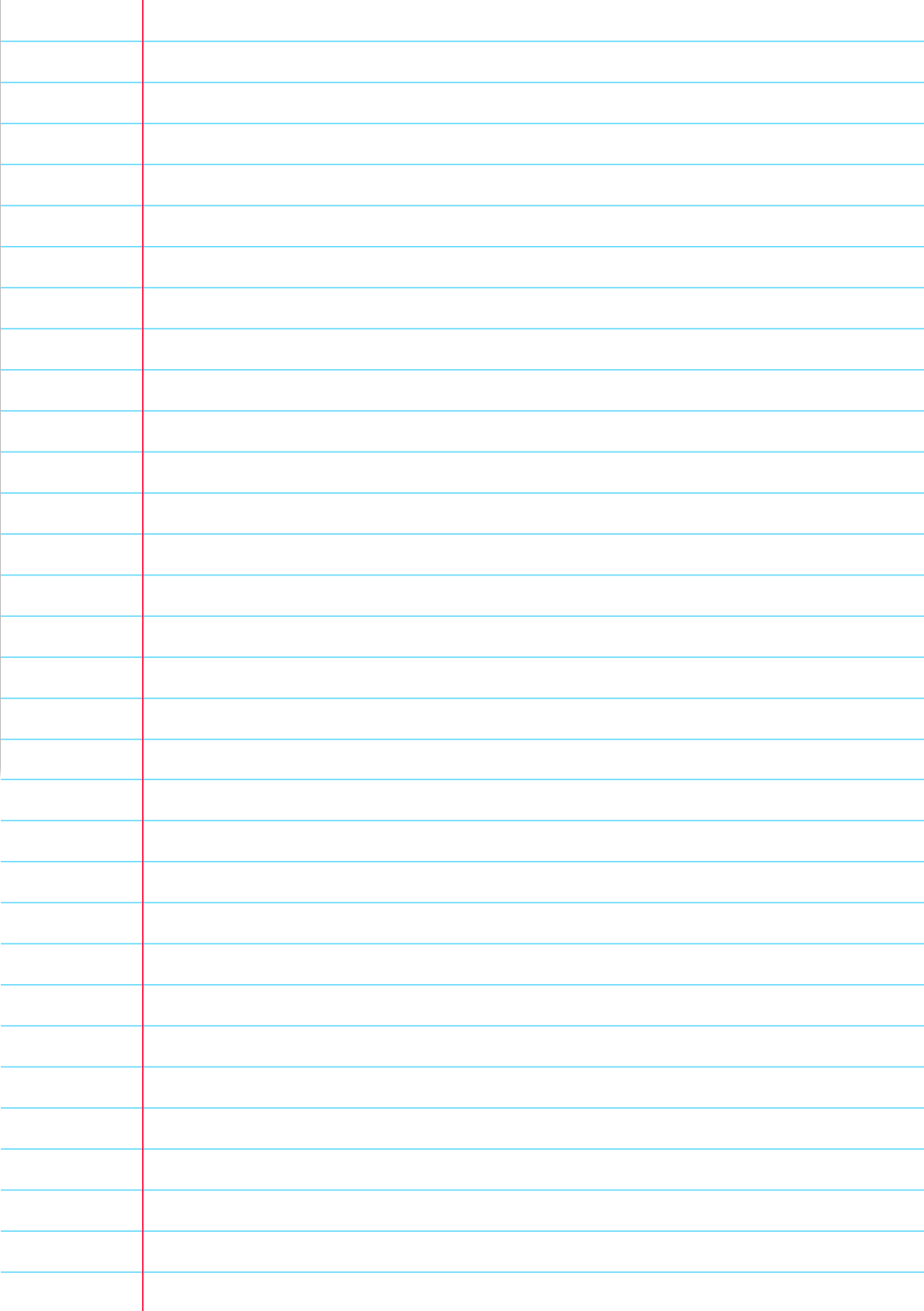


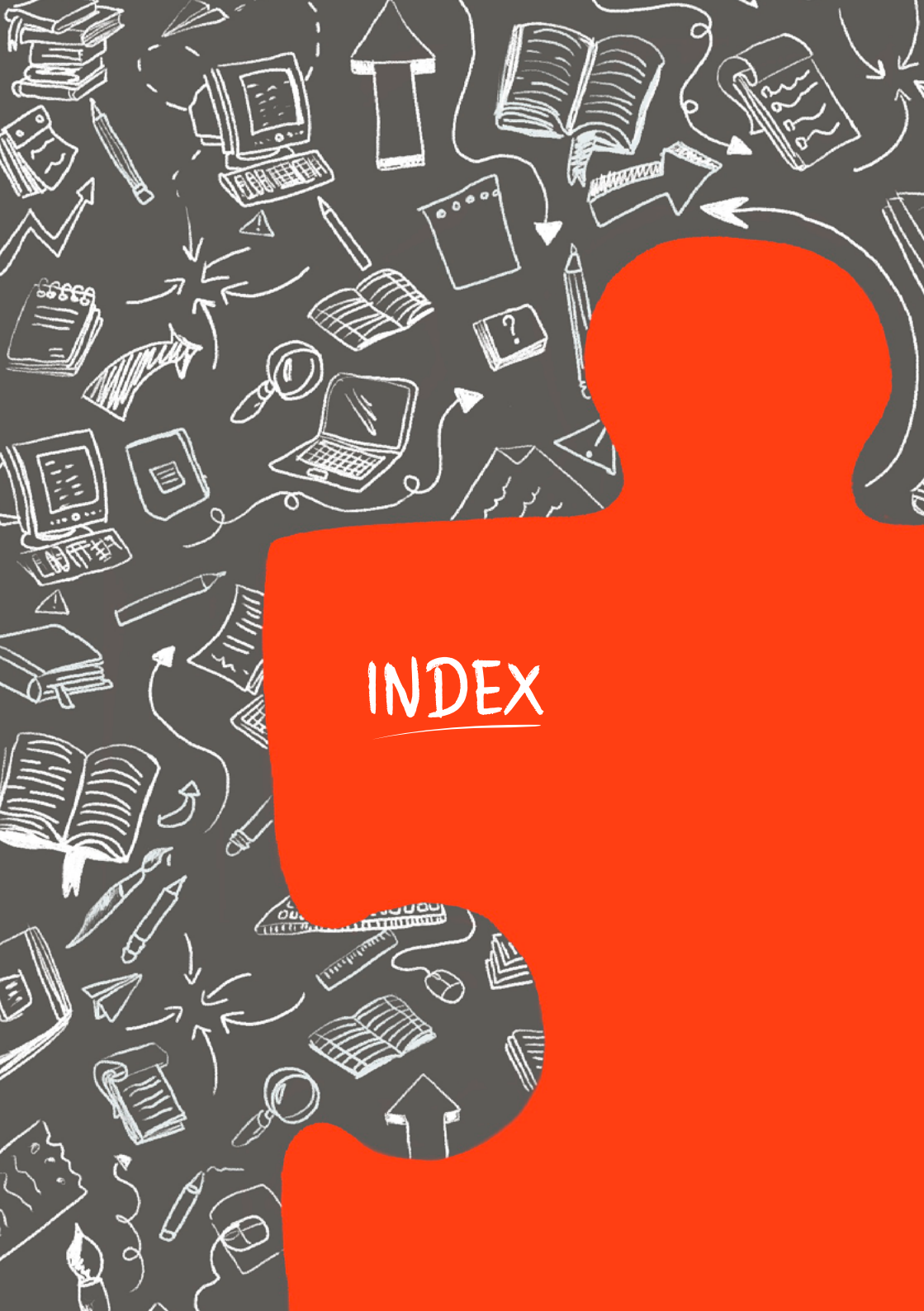












INDEX

INDEX

A

Agilité	fiche n° 12
Appropriation	fiches n° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16
Association d'idées	fiche n° 6

B

Battle	fiche n° 9
Brainstorming	fiches n° 1, 2, 5, 8, 14, 15

C

Cohésion	fiches n° 3, 4, 13, 15, 16
Coopération	fiches n° 7, 12
Course	fiches n° 4, 7, 10, 16

D

Débat	fiches n° 3, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15
Discussion	fiches n° 1, 2, 5

E

Écoute	fiches n° 1, 2, 5
Équipe	fiches n° 3, 4, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16

I

Imagination	fiche n° 4
-------------	------------

J

Jeu	fiches n° 13, 14
-----	------------------

M

Mime	fiche n° 3
------	------------

O

Observation

fiches n° 2, 3, 4, 6, 10, 12, 13, 14, 16

P

Participation
Positionnement

fiches n° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16
fiche n° 15

R

Recherche
Réflexion
Responsabilisation

fiche n° 11
fiches n° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16
fiches n° 8, 12

V

Visite

fiches n° 11, 12, 16

Un séjour, une classe verte, un stage, une journée avec un groupe de jeunes à animer ? Première étape, il est essentiel de construire ensemble un cadre de vie. Cet outil vous propose différentes fiches d'animation qui permettent aux jeunes d'exprimer leurs besoins, de donner leurs avis et d'arriver (ou pas) à un accord.

D'accord ? ... Ou pas ? est un outil pour construire ensemble un Règlement d'Ordre Intérieur et accompagner les jeunes dans une participation active à la vie en groupe.

Ce sujet vous semble trop sérieux ? Contraignant ? On vous promet le contraire, testez-le.

Bon amusement, bon partage !



Avec le soutien de :

