

CARNET D'ANIMATIONS



TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	4
CHARTER D'ANIMATION	5
ANIMATIONS 11-12 ANS	
Journée des 6 ^{ème} primaire	6
CRACS 2.0	7
PRATIC	8
Explo métiers	9
Cyber héros	10
Terre*tous	11
Journée de sensibilisation au handicap	12
ANIMATIONS ENSEIGNEMENT SECONDAIRE (13-18 ANS)	
Terre*tous	13
Genderation	14
Démarches après les études	15
Action job étudiant	16
Explo métiers	17
En roue libre	18
Bureau de vote	19
PRATIC	20
Pas obligé ?	21
ANIMATIONS ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR (+18 ANS)	
Démarches après les études	22
Action job étudiant	23
En roue libre	24
Bureau de vote	25
SÉANCE D'INFORMATION : PRÉSENTATION INFOR JEUNES TOURNAI	26
COORDONNÉES, CONTACTS	27

INTRODUCTION

En tant que centre d'information jeunesse, Infor Jeunes Tournai a pour mission d'informer les jeunes âgés de 12 à 26 ans sur diverses thématiques telles que l'enseignement, la formation, l'emploi, les loisirs, la mobilité, etc.

Nos objectifs de travail sont les suivants :

- Accueillir et informer les jeunes sans discrimination ;
- Diversifier les publics rencontrés ;
- Améliorer la connaissance du public du centre ;
- Mettre en place des actions pour des publics qui ne fréquentent pas notre centre ;
- Viser la diversité culturelle et sociale du public.

Nous définissons notre public comme tous jeunes âgés de 12 à 26 ans prioritairement, mais également leurs parents, des professionnels ou encore les partenaires présents dans leur entourage.

Afin de les informer, nous proposons différents services :

- Permanences d'accueil ;
- Permanences décentralisées ;
- Animations ;
-

Notre zone d'action comprend les communes suivantes : Antoing, Bernissart, Brunehaut, Celles, Comines-Warneton, Estaimpuis, Mont-de-l'Enclus, Mouscron, Pecq, Rumes, Péruwelz et Tournai.

Ce carnet reprend et présente les animations et séance d'information que propose gratuitement notre centre.

Afin de pouvoir en bénéficier, nous vous demandons de prendre connaissance de notre charte ainsi que des critères propres à chaque animation.

Si vous souhaitez en réserver, rien de plus simple, il vous suffit de nous contacter par mail, téléphone ou encore via notre site.

Nous vous souhaitons une bonne lecture et restons disponibles pour répondre à vos éventuelles questions.

L'équipe d'Infor Jeunes Tournai

CHARTRE D'ANIMATION

Infor Jeunes Tournai propose depuis plusieurs années des animations aux écoles de la Wallonie picarde ouest et aux partenaires. Afin que celles-ci se déroulent au mieux pour chacun, notre équipe a rédigé une charte.

Nous vous invitons à en prendre connaissance et à vous engager à respecter ces quelques règles si vous souhaitez faire appel à notre service.

- Nous vous demandons qu'un enseignant ou un membre du personnel éducatif soit présent lors de l'activité ;
- En cas d'absence du professeur ou du membre du personnel encadrant, nous souhaitons, dans la mesure du possible, être prévenu en vue de postposer l'animation ;
- L'enseignant reste responsable de l'encadrement de ses élèves durant l'animation ;
- Nous demandons aux élèves de faire preuve de respect à l'égard de l'animateur et du matériel d'animation ;
- L'équipe d'IJ Tournai accepte une demande d'animation sur base de ses disponibilités ;
Pour chaque animation, des critères ont été établis. Nous vous demandons d'en tenir compte pour réserver une activité.

N'hésitez pas à revenir vers nous pour tout renseignement complémentaire.
D'avance merci,

L'équipe d'Infor Jeunes Tournai

EN ROUTE VERS LES SECONDAIRES

Description

Le principe de cette activité est de permettre aux élèves de 6^{ème} primaire scolarisés dans les villages avoisinants de découvrir la ville avant d'intégrer une 1^{ère} secondaire dans une école tournaisienne.

Pour ce faire, nous proposons aux jeunes de visiter diverses associations et services qui pourraient leur être utiles durant leurs études (centre d'information jeunesse, centre de planning familial, maison de jeunes, commissariat de police, Maison de la Culture, ...).

Nous leur proposons également un parcours dans la ville afin de leur montrer des lieux clefs et ainsi leur permettre de se familiariser avec leur nouvel environnement.

Objectif

Le but de cette journée est de fournir aux jeunes les connaissances et les outils nécessaires à une bonne intégration au sein de la ville dans laquelle ils étudieront.

Public

Élèves de 6^{ème} primaire des villages avoisinant la ville de Tournai.

Durée

Départ de l'école vers 8h30, retour vers 15h30.

Conditions

- Les déplacements sont pris en charge par Infor Jeunes Tournai si le nombre d'élèves le justifie.
- Les élèves doivent être accompagnés de leur titulaire ou d'un membre de l'équipe éducative.
- Activité gratuite.
- Le pic-nic est à prévoir ainsi que les boissons et les collations.
- Nous demandons aux participants d'adapter leur tenue aux conditions météorologiques.

CRACS 2.0



Description

Projet d'éducation aux nouvelles technologies de l'information et de la communication.

4 modules :

- 1 « Faites vos premiers pas sur un ordinateur ».
- 2 « Un média c'est quoi ? ».
- 3 « Les réseaux sociaux et toi ».
- 4 « Surfe, Scrolle & Tag ».

Objectif

Outiller, développer, conscientiser, développer la compréhension critique face aux différentes sources de médias ainsi que l'utilisation de base d'un outil informatique.

Public

Élèves de 5^{ème} et 6^{ème} primaires.

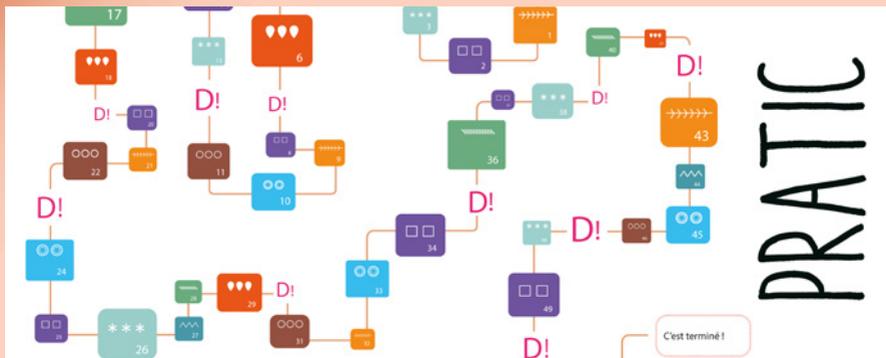
Durée

4 modules de +/- 3h.

Conditions

- Connexion internet.
- Au minimum 1 ordinateur par binôme (suite Office).

PRATIC



Description

Au travers de questions et de défis, nous abordons différentes thématiques avec les jeunes : la citoyenneté, la culture générale, l'enseignement, l'environnement, les loisirs, les réseaux sociaux,... Cette animation a déjà connu plusieurs mises à jour afin d'être la plus ludique et dynamique pour répondre aux attentes de ce jeune public.

Objectif

Eveiller les jeunes à la citoyenneté en les informant sur leurs droits et leurs devoirs.

Public

Pour les élèves à partir de la 6^{ème} primaire.

Durée

Environ 2 x 50 minutes.

Conditions

- Maximum 24 participants.
- Prévoir un local avec une grande table ou pouvoir réunir les bureaux afin que tous les participants soient rassemblés.

EXPLO MÉTIERS



Description

« Explo métier » est un outil d'animation qui a pour but de faire découvrir les métiers, leur diversité et leurs champs d'action. Grâce à une approche ludique et originale, les joueurs sont amenés à questionner leurs représentations des secteurs professionnels et des métiers. Une meilleure connaissance et l'exploration des secteurs permettent aux jeunes de découvrir des métiers qui éveillent leur intérêt.

Objectif

Permettre aux jeunes de découvrir les différents secteurs et les métiers qui y sont liés afin de mieux choisir leur future orientation.

Public

Jeunes à partir de la 5^{ème} primaire.

Durée

1 x 50 minutes ou 2 x 50 minutes en fonction de la taille du groupe.

Conditions

- Maximum 24 participants.
- Prévoir un local avec une grande table ou pouvoir réunir les bureaux afin que tous les participants soient rassemblés.

CYBER HÉROS



Description

« Cyber héros » est un jeu participatif, inspiré de l'univers des « escape game ». Connectés en permanence les uns aux autres, nos relations sociales s'intensifient autant qu'elles se complexifient. En ligne et mal informés, nous sommes tous vulnérables. Cyberharcèlement, hameçonnage, fake news... dans ce monde virtuel de tous les possibles, il est urgent d'armer les plus jeunes.

Les Cyber Héros est le programme pédagogique qui montre aux enfants comment naviguer sur le Web de manière sûre et responsable, afin d'explorer ses richesses en toute confiance.

Objectif

Sensibiliser de manière ludique les enfants à la citoyenneté numérique et aux bons comportements à adopter en ligne.

Public

À partir de la 5^{ème} primaire.

Durée

Environ 2 x 50 minutes.

Conditions

- Maximum 24 participants.
- Répartir les 4 groupes dans le local.

TERRE'TOUS



Description

Jeu de coopération sur la thématique de l'environnement.

Objectif

Les participants sont répartis en différentes équipes et doivent coopérer afin de « sauver la planète ». Lors de cette activité, ils seront sensibilisés sur l'écologie, les gestes à adopter au quotidien, ...

Public

À partir de 12 ans.

Durée

1 x 50 minutes ou 2 x 50 minutes en fonction de la taille du groupe.

Conditions

- Disponible à partir de janvier 2024.
- Maximum 24 participants.
- Prévoir un local avec une grande table ou pouvoir réunir les bureaux afin que tous les participants soient rassemblés.

JOURNÉE DE SENSIBILISATION AU HANDICAP



Description

Depuis plusieurs années, notre équipe propose aux élèves de 5^{ème} et 6^{ème} primaire des journées d'activités sportives en partenariat avec la FOA (Formations Omnisports Adaptés).

Objectif

Le but de ce projet est de sensibiliser les jeunes en leur permettant de déstigmatiser le handicap mais également de se familiariser avec ce public.

Public

À partir de la 5^{ème} primaire.

Durée

Une journée.

Conditions

- L'équipe d'Infor Jeunes viendra présenter le projet et sensibiliser les jeunes au handicap avant l'activité.
- Les élèves doivent être accompagnés de leur titulaire ou d'un membre de l'équipe éducative.
- Activité gratuite.
- Le pic-nic est à prévoir ainsi que les boissons et les collations.
- Nous demandons aux participants d'adapter leur tenue à l'activité sportive proposée.

TERRE'TOUS



Description

Jeu de coopération sur la thématique de l'environnement.

Objectif

Les participants sont répartis en différentes équipes et doivent coopérer afin de « sauver la planète ». Lors de cette activité, ils seront sensibilisés sur l'écologie, les gestes à adopter au quotidien, ...

Public

À partir de 13 ans.

Durée

1 x 50 minutes ou 2 x 50 minutes en fonction de la taille du groupe.

Conditions

- Disponible à partir de janvier 2024.
- Maximum 24 participants.
- Prévoir un local avec une grande table ou pouvoir réunir les bureaux afin que tous les participants soient rassemblés.

GENDERATION

GENDERATION

Animation sur la thématique de l'EVRAS disponible à partir d'avril 2024.

DÉMARCHES APRÈS LES ÉTUDES



Description

Cette animation se présente sous forme d'un diaporama. Elle répond entre autres aux questions suivantes :

- Quelles sont les démarches effectuer à la fin des études ?
- Quand faut-il s'inscrire en tant que demandeur d'emploi ?
- Qu'est-ce qu'un stage d'insertion professionnelle ?
- Peut-on encore travailler comme étudiant une fois notre diplôme en poche ?
- Qu'est-ce qu'une allocation d'insertion ?
- Etc...

Objectif

Informers les étudiants sur les démarches à effectuer à la fin de leurs études.

Public

Pour les étudiants en dernière année de l'enseignement secondaire général, technique ou professionnel.

Durée

1 X 50 minutes.

Conditions

- Local disposant d'un TBI ou d'un écran et d'un rétroprojecteur.
- Informations relatives à la Belgique, la majorité des étudiants doit être belge.

ACTION JOB ÉTUDIANT



Description

Cette animation sur le job étudiant vous est présentée en 3 modules :

- 1 « Législation du job étudiant ».
- 2 « Atelier CV et lettre de motivation ».
- 3 « Simulation entretien d'embauche ».

Objectif

Informier et préparer les jeunes à décrocher un job étudiant.

Public

À partir de 15 ans.

Durée

1 à 2 x 50 minutes en fonction du module et de la taille du groupe.

Conditions

- Une connexion internet et l'utilisation du téléphone personnel sont obligatoires (module 1).
- Les élèves doivent être muni d'un ordinateur et d'une ébauche de CV (module 2).
- Local disposant d'un TBI ou d'un écran et d'un rétroprojecteur (module 3).
- Maximum 24 participants.
- Il n'est pas obligatoire de suivre tous les modules.

EXPLO MÉTIERS



Description

« Explo métier » est un outil d'animation qui a pour but de faire découvrir les métiers, leur diversité et leurs champs d'action. Grâce à une approche ludique et originale, les joueurs sont amenés à questionner leurs représentations des secteurs professionnels et des métiers. Une meilleure connaissance et l'exploration des secteurs permettent aux jeunes de découvrir des métiers qui éveillent leur intérêt.

Objectif

Permettre aux jeunes de découvrir les différents secteurs et les métiers qui y sont liés afin de mieux choisir leur future orientation.

Public

À partir de 13 ans.

Durée

1 x 50 minutes ou 2 x 50 minutes en fonction de la taille du groupe.

Conditions

- Maximum 24 participants.
- Prévoir un local avec une grande table ou pouvoir réunir les bureaux afin que tous les participants soient rassemblés.

EN ROUE LIBRE



Description

« En roue libre » est un jeu qui permet aux jeunes de s'informer sur le permis B théorique et pratique. Les jeunes se mettent dans la peau d'un personnage et répondent aux questions afin d'atteindre leur objectif. Pour gagner, il faut être le premier à accumuler 8 ressources associées à son personnage.

Objectifs

- Outiller et informer les jeunes sur les modalités du permis de conduire B théorique et pratique ;
- Favoriser l'esprit critique et constructif des jeunes par la compréhension des différents moyens de locomotion et de leurs utilisations ;
- Sensibiliser les jeunes aux moyens de déplacement choisis afin de favoriser une autonomie responsable et respectueuse de l'environnement.

Public

À partir de 16 ans.

Durée

1 x 50 minutes ou 2 x 50 minutes en fonction de la taille du groupe.

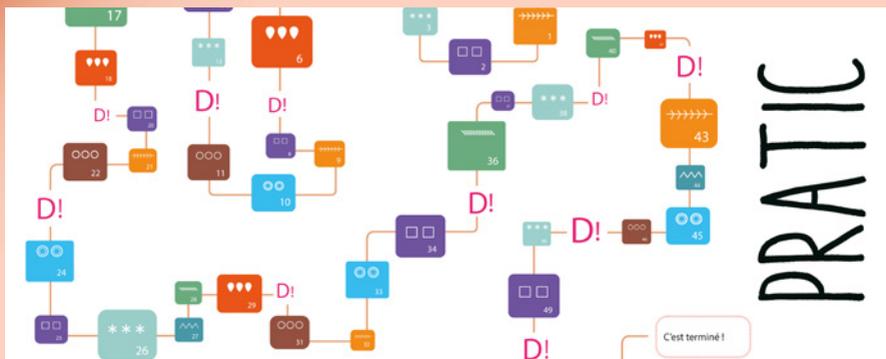
Conditions

- Maximum 18 participants.
- Prévoir un local avec une grande table ou pouvoir réunir les bureaux afin que tous les participants soient rassemblés.

BUREAU DE VOTE

Animation disponible à partir de janvier 2024.

PRATIC



Description

Au travers de questions et de défis, nous abordons différentes thématiques avec les jeunes : la citoyenneté, la culture générale, l'enseignement, l'environnement, les loisirs, les réseaux sociaux,... Cette animation a déjà connu plusieurs mises à jour afin d'être la plus ludique et dynamique pour répondre aux attentes de ce jeune public.

Objectif

Eveiller les jeunes à la citoyenneté en les informant sur leurs droits et leurs devoirs.

Public

À partir de 13 ans.

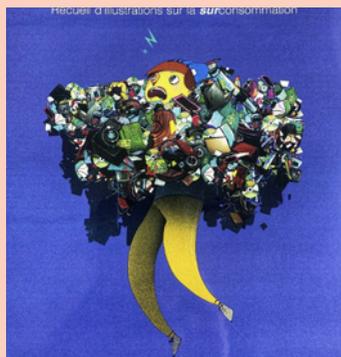
Durée

Environ 2 x 50 minutes.

Conditions

- Maximum 24 participants.
- Prévoir un local avec une grande table ou pouvoir réunir les bureaux afin que tous les participants soient rassemblés.

PAS OBLIGÉ



Description

Le photolangage « Pas obligé ? » est un recueil d'illustrations sur la surconsommation, il s'agit d'un outil d'expression.

Objectif

Faciliter la parole en groupe sur le thème de la surconsommation en suscitant la réflexion sur les modes de consommation, en développant l'esprit critique, en initiant le débat. Idéalement, il devrait permettre l'émergence de pistes de solutions ou d'actions avec les jeunes.

Public

À partir de 14 ans.

Durée

Entre 30 minutes et 1 heure.

Conditions

- Maximum 15 participants.
- Le jeu est également disponible en prêt.

DÉMARCHES APRÈS LES ÉTUDES



Description

Cette animation se présente sous forme d'un diaporama. Elle répond entre autres aux questions suivantes :

- Quelles sont les démarches effectuer à la fin des études ?
- Quand faut-il s'inscrire en tant que demandeur d'emploi ?
- Qu'est-ce qu'un stage d'insertion professionnelle ?
- Peut-on encore travailler comme étudiant une fois notre diplôme en poche ?
- Qu'est- ce qu'une allocation d'insertion ?
- Etc...

Objectif

Informers les étudiants sur les démarches à effectuer à la fin de leurs études.

Public

Pour les étudiants en dernière année de l'enseignement supérieur.

Durée

1 X 50 minutes.

Conditions

- Local disposant d'un TBI ou d'un écran et d'un rétroprojecteur.
- Informations relatives à la Belgique, la majorité des étudiants doit être belge.

ACTION JOB ÉTUDIANT



Description

Cette animation sur le job étudiant vous est présentée en 3 modules :

- 1 « Législation du job étudiant ».
- 2 « Atelier CV et lettre de motivation ».
- 3 « Simulation entretien d'embauche ».

Objectif

Informier et préparer les jeunes à décrocher un job étudiant.

Public

À partir de 17 ans.

Durée

1 à 2 x 50 minutes en fonction du module et de la taille du groupe.

Conditions

- Une connexion internet et l'utilisation du téléphone personnel sont obligatoires (module 1).
- Les élèves doivent être muni d'un ordinateur et d'une ébauche de CV (module 2).
- Local disposant d'un TBI ou d'un écran et d'un rétroprojecteur (module 3).
- Maximum 24 participants.
- Il n'est pas obligatoire de suivre tous les modules.

EN ROUE LIBRE



Description

« En roue libre » est un jeu qui permet aux jeunes de s'informer sur le permis B théorique et pratique. Les jeunes se mettent dans la peau d'un personnage et répondent aux questions afin d'atteindre leur objectif. Pour gagner, il faut être le premier à accumuler 8 ressources associées à son personnage.

Objectif

- Outiller et informer les jeunes sur les modalités du permis de conduire B théorique et pratique ;
- Favoriser l'esprit critique et constructif des jeunes par la compréhension des différents moyens de locomotion et de leurs utilisations ;
- Sensibiliser les jeunes aux moyens de déplacement choisis afin de favoriser une autonomie responsable et respectueuse de l'environnement.

Public

À partir de 17 ans.

Durée

1 x 50 minutes ou 2 x 50 minutes en fonction de la taille du groupe.

Conditions

- Maximum 18 participants.
- Prévoir un local avec une grande table ou pouvoir réunir les bureaux afin que tous les participants soient rassemblés.

BUREAU DE VOTE

Animation disponible à partir de janvier 2024.

SÉANCE D'INFORMATION : PRÉSENTATION INFOR JEUNES TOURNAI

Description

Présentation de nos missions et services.

Objectif

Informier les jeunes.

Public

À partir de 12 ans.

Durée

1 x 50 minutes.

Conditions

- Local disposant d'un TBI ou d'un écran et d'un rétroprojecteur (12/15 ans).
- Connexion à internet et utilisation du smartphone pour les participants (à partir de 16 ans).

COORDONNÉES, CONTACTS

Infor Jeunes Tournai – Service animations
32, Avenue des Frères Haeghe
7500 Tournai
069/22.92.22
l.sauvage@inforjeunestournai.be



ÉDITEUR RESPONSABLE

Bernard Antoin

Infor Jeunes Tournai ASBL

Avenue des Frères Haeghe, 32

B-7500 Tournai

N° entreprise : 0414.505.150

IBAN : BE42 0680 7002 7054