

# NOS ANIMATIONS



**POUR Y VOIR  
PLUS CLAIR**

**INFOR  
JEUNES**  
LUXEMBOURG



SEPTEMBRE 2024



#Jobétudiant  
#MobilitéInternationale  
#Social #Projets #Études  
#Travail #Logement  
#jeu

### **PUBLIC CIBLE :**

De la 1<sup>re</sup> à la 6<sup>e</sup> secondaire

### **PARTICIPANTS :**

1 groupe-classe

### **DURÉE :**

1 ou 2 x 50 min.

### **PÉRIODE de L'ANNÉE :**

Toute l'année

### **ANIMATEUR :**

2 animateurs Infor Jeunes

### **SPÉCIFICITÉS :**

Animation à la carte.  
Vous pouvez choisir  
les thématiques abordées parmi :  
Projets  
Études  
job étudiant  
travail  
logement  
social  
envies d'ailleurs



# BOUGER JEUNES

## OBJECTIFS

- Amener le jeune à s'approprier l'information qui le concerne et qui est présentée dans notre brochure Bouger Jeunes
- Aborder différentes thématiques jeunesse à travers un jeu de société sur les sujets suivants : projets, études, job étudiant, travail, logement, social, envies d'ailleurs

## DESCRIPTION

Les équipes doivent répondre correctement à un maximum de questions à l'aide de notre brochure Bouger Jeunes. Chaque bonne réponse donne une lettre des mots "Bouger Jeunes".

Déroulement type Trivial Pursuit. Une question est posée en fonction de la case sur laquelle le pion se trouve. La réponse se trouve dans notre brochure Bouger Jeunes (qu'ils gardent pour eux à la fin) ou sur notre site internet.

À la fin de chaque tour, l'animateur pose une question MÉMOIRE qui est une question qui a déjà été posée lors des tours précédents.



Animation  
inspirée de notre brochure  
Bouger Jeunes :  
le guide des jeunes  
en Province de Luxembourg

#CV #Législation  
#EntretienDembauche  
#Qualités #Expériences  
#Compétences



## PUBLIC CIBLE :

De la 3<sup>e</sup> à la 6<sup>e</sup> secondaire

## PARTICIPANTS :

1 groupe-classe

## DURÉE :

2 x 50 min.

## PÉRIODE DE L'ANNÉE :

Toute l'année

## ANIMATEUR :

2 animateurs Infor Jeunes

## SPÉCIFICITÉS :

Salle informatique pour pouvoir faire son CV directement sur PC  
Kit CV à installer ou Local avec des tables pour pouvoir écrire

## OBJECTIFS

- Permettre aux jeunes de réaliser et s'approprier leur CV
- Permettre aux jeunes de prendre la parole face à un employeur
- Recevoir des trucs et astuces afin de préparer un entretien d'embauche
- Développer une certaine confiance en soi
- Déstresser avant une présentation

## DESCRIPTION

Découvrir le kit CV et suivre les 8 étapes du CV. Réfléchir avec les participants sur leurs qualités et compétences. Établir une base de CV afin qu'ils puissent se l'approprier.

Si pas de salle informatique, les jeunes remplissent un pré-CV version papier.

Le groupe est ensuite divisé en deux parties : une partie « postulant » et une partie « employeur »

A partir d'une offre de job existante, on invite les deux groupes à réfléchir sur les qualités et compétences à avoir du point de vue du postulant et de l'employeur.

Ensuite une simulation est proposée :

Soit deux jeunes pour jouer respectivement les rôles du postulant et de l'employeur,

Soit l'animateur endosse le rôle de l'employeur.



### MENAction Job

Variante adaptée pour les Mineurs Etrangers non-accompagnés, proposée pour les Centres Croix-Rouge et Fedasil.

#Argumentation  
#EspritCritique  
#Débat #Manipulation  
#créativité #Citoyenneté

## PUBLIC CIBLE :

De la 5<sup>e</sup> à la 6<sup>e</sup> secondaire

## PARTICIPANTS :

1 groupe-classe

## DURÉE :

2 x 50 min.

## PÉRIODE DE L'ANNÉE :

Toute l'année

## ANIMATEUR :

2 animateurs Infor Jeunes

## SPÉCIFICITÉS :

Possible partenariat avec le professeur  
Dossier pédagogique disponible pour aller plus loin  
L'animation peut se compléter avec l'animation "Arrête de traîner tes biais"

# ARRÊTE DE M'EMBROUILLER

## OBJECTIFS

- Être capable d'identifier les procédés rhétoriques (argumentatifs) qui sont à l'œuvre dans les discours médiatiques
- En développant les capacités contre-argumentatives et logiques des élèves, le but est d'automatiser des habitudes de distanciation critique à l'égard des propos peu scrupuleux
- Eveiller à l'esprit critique et à l'importance du rôle du citoyen amené à se positionner dans des débats de société, sur Internet ou ailleurs

## DESCRIPTION

L'animation se base sur plusieurs mode d'apprentissage : la compréhension en groupe de la théorie, l'analyse de cas concrets et la production d'arguments fallacieux.

1. Appréhender le concept d'argument fallacieux : les jeunes sont répartis en groupes d'apprentissage pour comprendre la théorie puis doivent la restituer avec leurs mots aux autres participants.
2. La théorie acquise, les jeunes devront retrouver les arguments dans différents types de discours audiovisuels. Un débriefing commun s'ensuit.
3. Dans la dernière partie, les participants devront produire un discours manipulateur, à l'aide d'arguments fallacieux, sur base de divers sujets proposés.



#Argumentation  
#EspritCritique  
#Débat #Manipulation  
#reflexivité  
#Citoyenneté

### PUBLIC CIBLE :

De la 5<sup>e</sup> à la 6<sup>e</sup> secondaire

### PARTICIPANTS :

Un groupe classe

### DURÉE :

1 ou 2 x 50 min.

### PÉRIODE DE L'ANNÉE :

Toute l'année

### ANIMATEUR :

2 animateurs Infor Jeunes

### SPÉCIFICITÉS :

L'animation peut se compléter  
avec l'animation  
"Arrête de m'embrouiller"

# ARRÊTE DE TRAÎNER TES BIAIS !

## OBJECTIFS

- Comprendre ce que sont les biais cognitifs et leur influence sur notre façon de réfléchir
- Comprendre comment nous prenons des décisions (système 1 et 2)
- Découvrir et comprendre 3 biais: l'ancrage, le cadrage et l'effet Dunning-Kruger
- Comprendre le fonctionnement du marketing, de la politique ou de certains contenus médiatiques qui utilisent nos biais pour de multiples raisons
- Proposer des pistes de solutions pour minimiser leur influence

## DESCRIPTION

L'animation commence avec un petit questionnaire d'introduction qui va révéler quelques-uns de nos biais cognitifs.  
Présentation de l'effet Dunning-Kruger.  
Expérimentation de l'effet de cadrage.  
Analyse d'une vidéo qui présente les biais cognitifs et présentation du biais d'ancrage.  
Découverte des systèmes 1 et 2 : les deux vitesses de la pensée..  
Exercices pratiques et conclusion: "comment s'en prémunir?".



#Respect #DireNon  
#AffirmationDeSoi  
#NonVerbal  
#Limites #Choix

# CONSENTEMENT

5<sup>e</sup> primaire

## OBJECTIFS

- Se familiariser avec différentes notions telles que le consentement, la conformité au groupe, le consensus et les règles propres à la vie en communauté, le respect des choix de chacun et comment exprimer les siens
- Comprendre que nous avons tous des préférences et des limites différents
- Développer l'empathie, le respect et la solidarité
- Prévention contre le harcèlement

## PRÉREQUIS

Une rencontre avec le professeur (et éventuellement la direction de l'établissement) avant l'animation est indispensable. En effet, une collaboration et une implication des adultes dans la dynamique de la classe permettront de mieux identifier les situations qui peuvent générer sur du plus long terme du harcèlement.

## DESCRIPTION

- Notion de consentement : expérience, définition, illustrations dans la vie quotidienne.
- Notion de compromis et de préférences.
- Les relations interpersonnelles: dans le jeu, entre nous, les limites du corps et le poids des mots (surnoms, moqueries).
- Pourquoi c'est difficile de s'affirmer?
- Conclusion et exercices d'analyse de situations concrètes.

Les enfants sont ensuite invités à regarder à la maison une vidéo sur le consentement (vidéo "Le consentement expliqué aux enfants") et d'en discuter avec l'un de leur proche bienveillant. Ils pourront discuter de cet échange avec leur professeur.

### PUBLIC CIBLE :

5<sup>e</sup> primaire

### PARTICIPANTS :

1 groupe-classe

### DURÉE :

2 x 50 min.

### PÉRIODE DE L'ANNÉE :

Toute l'année  
ou en début d'année pour la  
cohésion de groupe

### ANIMATEUR :

2 animateurs Infor Jeunes

### SPÉCIFICITÉS :

Local avec rétroprojecteur/possibilité de projeter avec du son, avec un espace vide disponible



#Respect #SavoirEtre  
#RéseauxSociaux  
#VieenLignee #Limites

## PUBLIC CIBLE :

6e primaire ou 1<sup>re</sup> secondaire

## PARTICIPANTS :

1 groupe-classe

## DURÉE :

2 x 50 min.

## PÉRIODE DE L'ANNÉE :

Toute l'année  
ou en début d'année pour la  
cohésion de groupe

## ANIMATEUR :

2 animateurs Infor Jeunes



# CYBER CONSENTEMENT

## OBJECTIFS

- Se familiariser avec différentes notions telles que le consentement et les règles propres à la vie en ligne
- Comprendre l'importance du contexte sur les réseaux sociaux, que c'est aussi la vraie vie et que nous avons tous des interprétations différentes
- Développer l'empathie, le respect et la solidarité
- Prévention contre le (cyber)harcèlement

## PRÉREQUIS

Une rencontre avec le professeur (et éventuellement la direction de l'établissement) avant l'animation est indispensable. En effet, une collaboration et une implication des adultes dans la dynamique de la classe permettront de mieux identifier les situations qui peuvent générer sur du plus long terme du (cyber) harcèlement.

## DESCRIPTION

- Exercices de photolangage pour comprendre les notions de consentement, de respect de soi, de ses limites et de celles des autres.
- Définition de ce que sont les réseaux sociaux et des règles s'y référant (liberté d'expression, vie privée, droit à l'image).
- Jeu de rôle en sous-groupe avec l'objectif d'expérimenter 3 rôles: cible, auteur, témoins par rapport à des comportements que nous pouvons adopter sur les réseaux sociaux, et ainsi comprendre ces comportements, les émotions et interprétations de chacun.
- Conclusion: proposition de remplir en classe une charte de bonne conduite sur les réseaux sociaux.

#Algorithmes  
#VieEnLigne  
#RéseauxSociaux  
#Sécurité

# QUAND LES ALGOS ME RUTHMENT

## PUBLIC CIBLE :

de la 5<sup>e</sup> à la 6<sup>e</sup> primaire

## PARTICIPANTS :

1 groupe-classe

## DURÉE :

2h-2h30

## PÉRIODE DE L'ANNÉE :

Toute l'année

## ANIMATEUR :

2 animateurs Infor Jeunes

## SPÉCIFICITÉS :

Une façon originale  
et amusante d'aborder  
les coulisses des GAFAM

## OBJECTIFS

- Comprendre et savoir expliquer simplement ce qu'est un algorithme
- Comprendre pourquoi les algorithmes sont essentiels au fonctionnement des GAFAM
- Comprendre la collecte et la revente de nos données
- Prendre conscience de toutes les données que nous partageons sans nous en rendre compte et ce qu'elles disent de nous
- Apprendre à rester maître de ses données, à choisir ce qu'on partage

## DESCRIPTION

Par le biais d'un jeu de questions-réponses avec les élèves, ceux-ci vont pouvoir mieux appréhender les notions d'algorithme, de big data, la valeur de leurs données, etc. Via des exemples concrets, les élèves pourront faire le lien entre la théorie et leurs pratiques numériques quotidiennes.

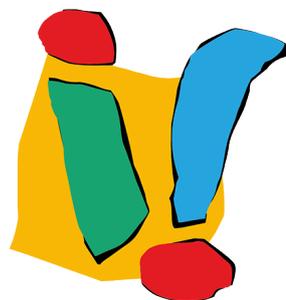
La deuxième partie de l'animation consiste en jeu de rôle où ils devront enquêter sur le ou la propriétaire d'un téléphone perdu. Que réussiront-ils à apprendre grâce aux données contenues dans celui-ci ?

La troisième partie consiste en une conclusion, des exercices pratiques pour préserver ses données et choisir à quel moment on désire les partager.



Envie de réserver votre animation  
Vous désirez plus d'infos

**INFOR  
JEUNES**  
LUXEMBOURG



 **Rue des Faubourgs, 17 - 6700 Arlon**

 063/23 68 98

 arlon@inforjeunes.be

 [www.inforjeunesluxembourg.be](http://www.inforjeunesluxembourg.be)

 @inforjeunes.l uxembourg

 @ijarlon  @ijarlon  @ijarlon

AVEC LE SOUTIEN DE

