

NOS ANIMATIONS



**INFOR
JEUNES**
LUXEMBOURG



SEPTEMBRE 2025

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

PUBLIC CIBLE :

De la 1^{re} à la 6^e 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 :
orientation
études
job étudiant
mobilité internationale
travail
logement
projets
droits sociaux
vie relationnelle
santé

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 : orientation, études, job étudiant, mobilité internationale, travail, logement, projets, droits sociaux, vie relationnelle et santé.

DESCRIPTION

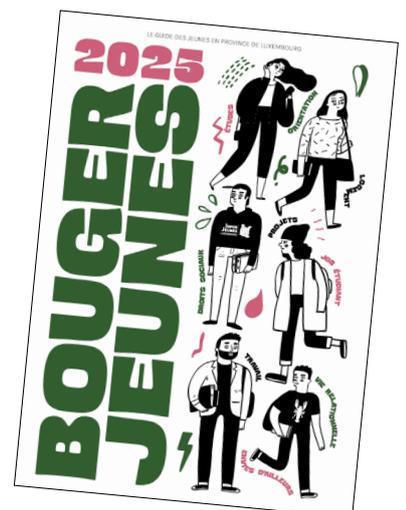
Les équipes doivent répondre correctement à un maximum de questions à l'aide de notre brochure Bouger Jeunes. Chaque bonne réponse donne une lettre des mots "Bouger Jeunes".

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^e à la 6^e 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 4^e à la 6^e 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 modes d'apprentissage : la compréhension en groupe de la théorie, l'analyse de cas concrets, la production d'arguments fallacieux ainsi qu'un jeu de rôle pour terminer l'animation.

1. Pour commencer, les élèves devront appréhender le concept d'argument fallacieux : d'abord répartis en groupes d'apprentissage pour comprendre la théorie, les jeunes doivent ensuite la restituer avec leurs mots aux autres participants.
2. La théorie acquise, les jeunes devront retrouver les arguments dans différents types de discours audiovisuels.
3. Dans la troisième partie, les participants devront produire un discours manipulateur, à l'aide d'arguments fallacieux, sur base de divers sujets proposés.

Pour terminer, un petit jeu de rôle est proposé où le but est d'instaurer une discussion avec une personne qui a un avis différent du nôtre.



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

PUBLIC CIBLE :

De la 5^e à la 6^e 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

Après un petit questionnaire d'introduction qui va révéler quelques-uns de nos biais cognitifs, les élèves découvriront de façon ludique plusieurs biais cognitifs.

Ils découvriront également les mécanismes de notre façon de penser et pourquoi les biais cognitifs sont aussi utiles.

Pour terminer, nous réfléchirons à la manière de minimiser l'effet négatif de certains biais.



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

CONSENTEMENT

5^e-6^e 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.

PUBLIC CIBLE :

5^e-6^e primaire

PARTICIPANTS :

1 groupe-classe

DURÉE :

2h

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.
A privilégier avant Cyberconsentement



#Respect #SavoirEtre
#RéseauxSociaux
#VieenLigne #Limites

PUBLIC CIBLE :

5-6e primaire ou 1^{re} secondaire

PARTICIPANTS :

1 groupe-classe
(min. 6)

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 :

Si possible, les élèves doivent
avoir suivi l'animation consente-
ment avant celle-ci



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^e à la 6^e 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.



AprèsLesEtudes
Travail VieActive
#JeFaisQuoi

PUBLIC CIBLE

Jeunes en fin de cycle (6e et 7e secondaire) qui ne désirent pas faire d'études supérieures

PARTICIPANTS

1 groupe-classe

DURÉE

2 x 50 min.

PÉRIODE DE L'ANNÉE

Toute l'année

ANIMATEUR

2 animateurs Infor Jeunes

SPÉCIFICITÉS

Une partie de l'animation utilise Kahoot. Au moins un étudiant par équipe doit avoir un smart-phone + connexion internet

WHAT'S NEXT ?

OBJECTIFS

- Permettre aux jeunes de se questionner sur le sens du travail ;
- Informer sur les différentes possibilités de chemins à la fin/arrêt des études ;
- Informer sur les démarches pour devenir demandeur d'emploi ;
- Informer sur les démarches pour trouver un emploi ;
- Permettre aux jeunes de se mettre à jour sur leurs droits sociaux, les organismes en lien avec le monde du travail qui peuvent les aider ;
- S'inscrire dans une démarche de compréhension et d'appréhension du monde d'après les études.

DESCRIPTION

Première partie : travail en sous-groupe autour des différents projets possibles lors de la fin des études s'arrêtent (s'orienter, se former, travailler, voyager, se lancer dans un projet).

La deuxième partie de l'animation s'articule autour du jeu Kahoot. Par le biais de QCM amusants, les élèves découvriront différents aspects du monde du travail comme : l'explication du statut de demandeur d'emploi, de ses conséquences sur les droits sociaux, les services qui accompagnent les demandeurs d'emploi, etc.



#Fake #EspritCritique
#Vérité #Médias #IA
#Debunk #Méthodologie

PUBLIC CIBLE :

De la 5^e à la 6^e secondaire

PARTICIPANTS :

Un groupe classe

DURÉE :

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"



OBJECTIFS

- Tester ses compétences en recherche d'info ;
- Élaborer une méthodologie de recherche et vérification de l'info, propre à la classe ;
- Comprendre les limites de l'utilisation de l'Intelligence Artificielle Générative ;
- Savoir prioriser les sujets et sources à vérifier.

DESCRIPTION

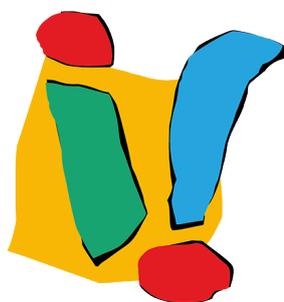
La classe est divisée en 5 groupes. Chaque groupe doit analyser un document et évaluer la confiance à lui attribuer. "Document" est un terme générique. Il peut aussi s'agir d'une vidéo, d'un texte, d'un échange avec un IA...

- Chaque groupe fait ses recherches et vérifications ;
- Attribution d'une note sur 10 ;
- Chaque groupe présente sa méthodologie à l'ensemble de la classe ;
- Ensemble, ils vont regrouper et classer les différents critères énoncés par les groupes, les classer par catégorie et compléter si nécessaire.
Exemples de critères : validité info, auteur, site, date info, but de l'info, style (forme)... ;
- Rédaction d'une méthodologie propre à la classe pour chercher et vérifier l'info ;
- Petit débat sur la notion de post vérité et de prolifération des fake news, de la différence entre la vérification pour un travail scolaire et celle dans notre vie de tous les jours.



**ENVIE DE RÉSERVER VOTRE ANIMATION ?
VOUS DÉSIREZ PLUS D'INFOS ?**

**INFOR
JEUNES**
LUXEMBOURG



 Rue des Faubourgs, 17 - 6700 Arlon

 063/23 68 98

 arlon@inforjeunesluxembourg.be

 www.inforjeunesluxembourg.be

 @inforjeunes.luxembourg

 @ijarlon  @ijarlon  @ijarlon

AVEC LE SOUTIEN DE

