

CATALOGUE ANIMATIONS 2026

INFOR
JEUNES
NAMUR



SOMMAIRE

01

Infor Jeunes c'est quoi ?

02

Notre équipe d'animation

03

Nos animations par thématiques

04

Le forum aux professions



Dans cette brochure masculin est utilisé comme genre neutre et désigne aussi bien les femmes que les hommes

INFOR JEUNES NAMUR C'EST QUOI ?

Infor Jeunes Namur est un centre d'information jeunesse situé en plein cœur de la ville, dédié à informer les jeunes de 12 à 26 ans. Que ce soit à travers ses permanences d'accueil, ses supports écrits ou ses nombreuses animations, l'équipe d'Infor Jeunes s'engage à répondre de manière claire, gratuite et confidentielle à toutes les questions que peuvent se poser les jeunes : études, emploi, job étudiant, logement, santé, sexualité, citoyenneté, projets à l'étranger, justice, etc.

Infor Jeunes Namur c'est :

1 - UNE PERMANENCE offrant de l'aide, un espace numérique et des brochures pour répondre aux questions des jeunes directement. Ouvert de 11h30 à 17h00, joignable aussi par mail et téléphone.

2 - DES ANIMATIONS le centre propose également un large catalogue d'animations pédagogiques à destination des écoles, maisons de jeunes et autres structures, abordant des thématiques essentielles comme les assuétudes, les réseaux sociaux, la sexualité ou encore l'insertion socioprofessionnelle. Ces animations, conçues pour susciter le dialogue et encourager la réflexion, sont entièrement gratuites.

3- DES ACTIONS ET ÉVÉNEMENTS comme le Forum aux professions.



NOTRE ÉQUIPE D'ANIMATION

RAPHAËL HENRY

Animateur - Coordinateur



LOUISE DE MUNCK

Animatrice



CLAIRE TAILLET

Animatrice



DYLAN DEWEZ

Animateur



ÉLISE BRASSEUR

Animatrice



LÉNA GILSON

Animatrice



NOS ANIMATIONS PAR THÉMATIQUES

Vous êtes enseignant, éducateur, intervenant socioculturel ou animateur et vous avez envie de sensibiliser votre groupe (ou classe) à une thématique jeunesse ?

Assuétudes, sexualité, réseaux sociaux, insertion professionnelle, Infor Jeunes Namur vous propose un catalogue fourni d'animations à destination des classes ou des groupes de jeunes de 12 à 26 ans.

Toutes nos animations sont gratuites !

JOB ÉTUDIANT

EMPLOI ET FISCALITÉ

ENSEIGNEMENT

ORIENTATION

AUTONOMIE ET CITOYENNETÉ

LOGEMENT

MULTIMÉDIA

PROTECTION SOCIALE

VIE AFFECTIVE ET FAMILIALE

ÉCOLOGIE

INTERNATIONAL



JOB

ÉTUDIANT

JOB ÉTUDIANT

ATELIER CV ET LETTRE DE MOTIVATION

Envie d'aider les jeunes à décrocher leur job étudiant ? L'animation « Job étudiant : CV et lettre de motivation » est un atelier clé en main pour accompagner les jeunes dans la création de leur CV et de leur lettre de motivation, de manière ludique et interactive. À travers des jeux, ils identifient les éléments essentiels d'un bon dossier de candidature, puis passent à la pratique avec des outils en ligne simples comme Canva ou Craft CV. L'activité se termine par une découverte des ressources utiles comme student.be ou student@work, pour les rendre autonomes et bien informés. Un atelier concret, motivant et directement utile pour leur avenir professionnel !



14 - 26 ANS



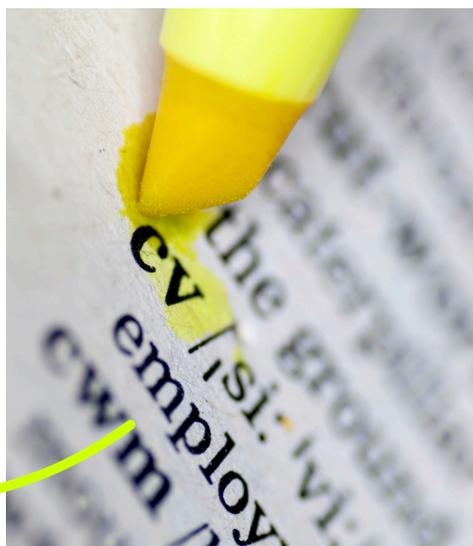
2 X 50 MIN
OU
3 X 50 MIN



MAX 15
PERSONNES



CETTE ANIMATION
NÉCESSITE UN
ORDINATEUR/TABLETTE
PAR JEUNES



UNE ANIMATION CRÉÉE
DANS LE CADRE DE :





EMPLOI & FISCALITÉ

EMPLOI & FISCALITÉ

1. JOB À LA CARTE

Au départ de situations concrètes et en petites équipes, les jeunes vont découvrir le rôle des différents services et institutions liés à l'insertion socioprofessionnelle (FOREM, ONEM, mutuelles, syndicats, SPF, etc.).

Cette animation s'adresse principalement aux jeunes qui souhaitent travailler en tant que jobiste ainsi qu'aux élèves de rhéto et septième qui vont se lancer dans la vie active.



15 - 26 ANS



2 X 50 MIN



2 À 25
PERSONNES



2. MERCI L'IMPÔT ?

Grâce à “Merci l'impôt ?”, les jeunes se plongent dans la réalité d'une société divisée en deux : celles et ceux qui payent des impôts et cotisent à la sécurité sociale, et ceux qui n'y participent pas et sont exclus des protections sociales.

À travers des scénarios de dépenses quotidiennes (nourriture, soins, loisirs, déplacements, formation), chaque citoyen doit gérer son budget en fonction de son statut fiscal.

Le jeu met en lumière les conséquences des choix politiques, notamment ceux qui dévalorisent la sécurité sociale et les services publics. À travers cette expérience immersive, les jeunes découvrent l'importance des cotisations et l'impact direct de la solidarité sur la vie de tous les jours.



12 - 26 ANS



2 X 50 MIN



MAX 15
PERSONNES





ENSEIGN- EMENT

ENSEIGNEMENT

1. EN ROUTE VERS LE SECOND'AIR !

Votre enfant entre à l'école secondaire ? Offrez-lui un bon départ avec les journées "Second'AIR".

Ces journées gratuites, organisées par Infor Jeunes Namur, proposent des ateliers ludiques et pratiques pour aider les jeunes à aborder sereinement cette nouvelle étape vers l'école secondaire.

Ils y apprendront à mieux gérer leur temps, à adopter de bonnes méthodes de travail, à comprendre que faire en cas de (cyber)harcèlement ainsi qu'à réfléchir à leur futur parcours scolaire. Une belle occasion de découvrir leur future école dans un cadre rassurant, de poser leurs questions et de gagner en confiance avant la rentrée.



12 - 14 ANS



1 DEMI
JOURNÉE



MAX 12
PERSONNES



2. TISSE TON GROUPE

À travers trois activités progressives, les jeunes passent de la simple rencontre à une vraie dynamique de groupe. Grâce à une série d'activités ludiques et évolutives, les jeunes apprennent à se découvrir, à coopérer efficacement et à mieux communiquer ensemble. En partant de la connexion individuelle pour aller vers une cohésion collective. Cette animation favorise l'écoute, la solidarité et l'adaptabilité dans une ambiance dynamique et participative. Une expérience idéale pour souder un groupe et poser les bases d'une collaboration positive et durable.



12 - 26 ANS



1 À 2 X 50 MIN



MAX 20 PERSONNES



NEW



ORIENTATION

ORIENTATION

1. PARCOURÉO

Et si on arrêta de demander aux jeunes « Tu veux faire quel métier ? » pour leur poser plutôt « Qu'est-ce que tu aimes faire ? » ? Grâce à la plateforme numérique Parcouréo, cette animation propose un accompagnement personnalisé qui aide les jeunes à mieux se connaître, à dépasser les idées préconçues sur les métiers et à réfléchir à leur orientation de manière plus large et plus authentique. À travers des tests de préférences, des échanges et un coaching bienveillant, les participants sont guidés pas à pas pour identifier leurs centres d'intérêt, explorer des pistes professionnelles variées et trouver une formation qui leur correspond vraiment. Une approche concrète et motivante pour aider les jeunes à construire un projet d'avenir qui leur ressemble.



2 X 50 MIN



12 - 26 ANS



MAX 15
PERSONNES



**CETTE ANIMATION NÉCESSITE UN
ORDINATEUR/TABLETTE PAR JEUNES**

CITOYEN- NETÉ

CITOYENNETÉ & AUTONOMIE

1. PERMIS DE CONDUIRE

Obtenir son permis de conduire, ce n'est pas seulement savoir conduire... c'est aussi comprendre les démarches, les coûts, les règles et les différentes options pour y arriver !

Grâce à un jeu de plateau ludique et interactif, cette animation plonge les jeunes dans un parcours en trois étapes, façon jeu de l'oie, où ils avancent à l'aide d'une feuille de route, répondent à des questions, relèvent des défis et construisent leur propre chemin vers le permis pratique.

L'objectif ? Leur faire prendre conscience des réalités administratives, financières et pratiques liées au permis, tout en les aidant à choisir la méthode d'apprentissage qui leur correspond le mieux. Une animation dynamique pour que chacun reparte avec une vision claire et concrète de son futur permis et surtout, l'envie de se lancer !



À PARTIR DE 15 ANS



2 X 50 MIN



MAX 15
PERSONNES



2. JE VOTE

Dans le cadre des élections communales, provinciales, régionales, fédérales et européennes, Infor Jeunes Namur a développé une animation à destination des primo-votants. Celle-ci consiste en une simulation de bureau de vote que nous avons voulu la plus réaliste possible (isoloir, assesseurs, bulletins et crayon rouge).

Au delà des aspects techniques du vote (comment voter? vote valide, etc.), cette animation permet aux jeunes d'acquérir une meilleure compréhension des différents niveaux de pouvoir, de leurs compétences mais également de prendre conscience du caractère citoyen que le vote revêt.



12 - 26 ANS



2 À 25
PERSONNES



2 X 50 MIN



3. DÉMOCRACITY

Democracy est un jeu de rôles : les participants, en petits groupes, forment un parti politique et établissent un programme. En discutant et en argumentant avec les autres partis, les participants construisent une ville. Ils doivent défendre leurs priorités, leur conception de la société, et tenir compte des réalités budgétaires. Chacun peut ainsi expérimenter les contraintes et les enjeux de la démocratie représentative, tout en en apprenant plus sur le fonctionnement de nos institutions.

Attention, afin que le jeu prenne du sens pour les jeunes, cette animation doit nécessairement s'inscrire dans le cadre d'une démarche plus large (projet, module de cours, etc.).



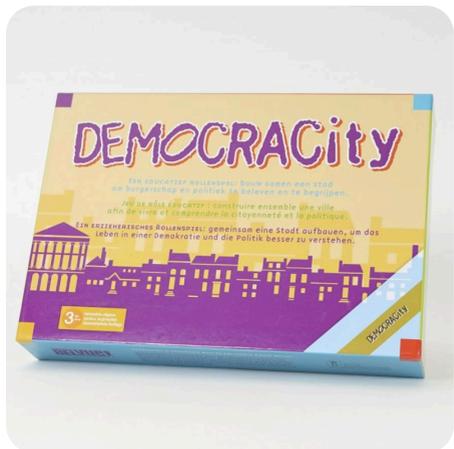
12 - 26 ANS



2 X 50 MIN



2 À 25
PERSONNES



4. OCCIDENT EXPRESS

Dans Occident Express, les jeunes sont amenés à incarner des personnes ou groupes de personnes tout au long d'un trajet migratoire à destination de Bruxelles. Chacun avec sa propre histoire a, pour des raisons diverses, dû prendre la route et abandonner la vie qui était la sienne. Le chemin vers Bruxelles sera long et semé d'embûches.

Occident Express a pour objectif d'informer les jeunes sur les réalités vécues par les personnes que l'on qualifie d'« immigrés » lors de leur périple, ainsi que de les sensibiliser aux politiques migratoires, à leur histoire et à leurs enjeux, tout en offrant un regard objectif sur un phénomène souvent sujet à la désinformation et aux idées reçues.



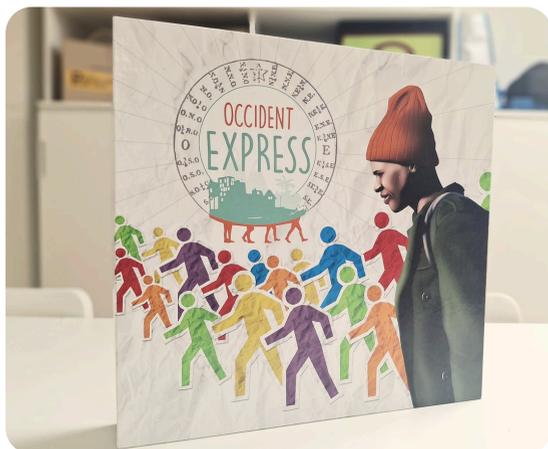
12 - 26 ANS



2 À 25
PERSONNES



3 X 50 MIN



5. NOMADELAND

Nomadeland est basé sur les principes de la démarche interculturelle. Celle-ci se décline en trois phases :

- La décentration : prendre conscience de qui je suis, de ce qui m'a construit ;
- La pénétration du système de l'autre : tenter de se placer du point de vue de l'autre, de le comprendre ;
- La négociation : identifier les potentiels obstacles à la rencontre et faire émerger des pistes de solutions ;

Étant composé d'une multitude de modules, cet outil peut s'adapter en fonction du cadre d'animation, du public et de l'encadrant (professeur, animateur, etc.).



12 - 26 ANS



2 X 50 MIN



2 À 25
PERSONNES





LOGEM- ENT

LOGEMENT

LES EXPERTS DE L'INFO

Élaboré et animé en partenariat avec le Service Droit des Jeunes de Namur (SDJ), Les experts de l'info est un jeu de plateau qui combine enquête criminelle et apprentissage pratique autour de la thématique du logement.

Le jeu plonge les participants au cœur d'une enquête : il s'agit d'identifier le coupable et de le localiser. Pour réussir, le groupe devra collecter un maximum d'indices en répondant à des questions portant sur différents aspects du logement : garantie locative, domiciliation, démarches administratives, aides financières, assurances habitation, et bien d'autres.

Chaque bonne réponse permet de récolter un indice, rapprochant le groupe de la résolution de l'enquête tout en développant leurs connaissances liées au logement.



12 - 26 ANS



2 À 25
PERSONNES



2X50 MIN



A hand is shown at the bottom, holding a glowing digital interface. The interface features various icons: a musical note, a cloud, a laptop, a camera, an envelope, and an @ symbol. There are also plus signs and a heart icon. The background is dark blue with a yellow wavy line on the right and bottom left. The text 'MULTI-MÉDIA' is written in large, bold, pink letters across the center.

MULTI-MÉDIA

MULTIMÉDIA

1. INSTAGOOD

Un jeu de sensibilisation à l'usage conscient et citoyen des réseaux sociaux créé sous forme de jeu de plateau.

L'outil est aux couleurs d'« Instagram », mais le contenu est en lien avec plusieurs réseaux sociaux (X, TikTok, Snapchat, Discord, etc.). Les différentes catégories de cartes permettent de porter un regard critique sur une multitude de problématiques proches de la réalité des jeunes (cyberharcèlement, hypersexualisation, influence, publicité, droit à l'image, construction de l'identité, pornographie, etc.).



12 - 26 ANS



2 X 50 MIN



MAX 25
PERSONNES

LABEL
E>RAS
J E U N E S S E



2. C'EST PAS SOURCÉ ! FAKE NEWS

“C'est pas sourcé” est un jeu de rôle pour les 12 ans et + qui met les jeunes au cœur de l'info contemporaine. L'objectif est de comprendre l'intérêt de hiérarchiser et de recouper ses sources à bon escient afin d'arriver à une information la plus vérifiée et la plus fiable possible. Tout au long du jeu, nos journalistes en herbe – travaillant dans une rédaction de presse écrite – vont devoir opérer des choix entre différentes sources. À l'heure où tout le monde peut partager des choses sur Internet, comment s'y retrouver dans cet océan d'informations ? Que peut nous apprendre la méthode journalistique pour éviter de tomber dans le piège des fake news ?



12 - 20 ANS



2 X 50 MIN



5 À 25
PERSONNES



CETTE
ANIMATION A
ÉTÉ CRÉÉE PAR

3. ALGORITHME TA VIE!

Aujourd'hui, les algorithmes décident (presque) tout pour nous : ce que l'on regarde, ce que l'on achète, ce qu'on lit... mais comment fonctionnent-ils vraiment ? À travers une série de jeux interactifs et ludiques, cette animation permet aux jeunes de découvrir concrètement le rôle des algorithmes et leur impact sur nos choix. Grâce à des activités originales comme une version revisitée de Mastermind ou un "Qui est-ce ?" façon réseaux sociaux, les participants expérimentent comment les données personnelles influencent les recommandations en ligne. L'animation se termine par un temps d'échange pour décoder ensemble les intentions derrière ces algorithmes et réfléchir à leur influence sur notre vision du monde.

Une activité indispensable pour développer l'esprit critique à l'ère du numérique... tout en s'amusant !



15 - 26 ANS



2 X 50 MIN



6 À 24
PERSONNES



4. L'IA, SES USAGES ET SES LIMITES

L'IA fait désormais partie de notre quotidien... mais savons-nous vraiment comment elle fonctionne et ce qu'elle implique ? Cette animation immersive propose aux jeunes de plonger dans l'univers fascinant de l'intelligence artificielle à travers une série de défis créatifs et interactifs. Après un brise-glace pour démêler le vrai du faux entre IA et usages classiques, place à l'expérimentation : génération de texte avec ChatGPT, création d'images à partir de cartes tirées au hasard, décryptage de deepfakes, et même composition musicale avec des outils d'IA comme Suno. En fil rouge, une réflexion ludique sur les questions de droit d'auteur, de manipulation de l'image, et sur le rôle que joue l'IA dans nos vies. Une animation à la fois fun, éducative et indispensable pour comprendre les enjeux du monde numérique d'aujourd'hui et de demain.



12 - 26 ANS



2 X 50 MIN



MAX 15
PERSONNES



CETTE ANIMATION NÉCESSITE UN
ORDINATEUR/TABLETTE PAR JEUNES

PROTEC- TION SOCIALE

PROTECTION SOCIALE

1. PROTECTION SOCIALE POUR TOUS

“Protection sociale pour tous” est une animation qui sensibilise les participants aux enjeux de la protection sociale comme droit fondamental et outil de justice sociale. Après une mise en situation interactive, un court-métrage (Providence) illustre les conséquences concrètes de son absence. Un jeu pédagogique ou une activité visuelle permet ensuite d’explorer les grands concepts (solidarité, précarité, inégalités). En petits groupes, les participants déconstruisent des idées reçues fréquentes (“trop chère”, “inadaptée aux pays pauvres”, etc.) à l’aide d’extraits du guide. L’animation se conclut par des pistes d’action concrètes.



15 - 26 ANS



2 X 50 MIN



8 À 16
PERSONNES

CNCD
11.11.11

CETTE
ANIMATION A
ÉTÉ CRÉÉE PAR



2. LES MUTUALITÉS EN BELGIQUE

Cette animation vise à une meilleure compréhension du fonctionnement des mutualités en Belgique. Elle permet aux participants de découvrir leurs rôles, services et modes d'organisation, tout en renforçant les compétences nécessaires pour chercher, comprendre et utiliser l'information utile en matière de santé et de bien-être.

À travers des outils pédagogiques interactifs et accessibles, elle encourage chacun à mieux faire valoir ses droits sociaux.



15 - 26 ANS



2 X 50 MIN



MAX 25 PERSONNES



CETTE ANIMATION A ÉTÉ CRÉÉE PAR





VIE

AFFECTIVE

ET

FAMILIALE

LABEL

E>RAS

JEUNESSE

VIE AFFECTIVE ET FAMILIALE

1. DES PISTES ? DÉPISTE !

Ce jeu coopératif, créé par les Points Relais Sida, aborde la thématique des infections sexuellement transmissibles (IST).

L'objectif est d'améliorer les connaissances des jeunes sur les différentes IST, les risques, les modes de transmission et les moyens de prévention.

En groupe, les jeunes sont amenés à découvrir, par élimination, grâce à des indices, quel est le personnage mystère choisi par le dépisteur.

Attention, il faut que cette thématique ait déjà été abordée au préalable avec le groupe.



14 - 26 ANS

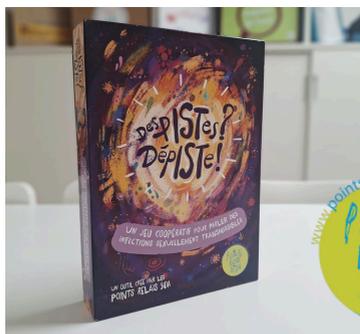


2 X 50 MIN



MAX 15 PERSONNES

LABEL
ERAS
JEUNESSE





ÉCOLOGIE



ÉCOLOGIE

1. CITYMAGINE

Citymagine est un jeu de plateau coopératif qui invite les jeunes dès 14 ans à réfléchir à l'avenir de nos villes. En équipe, vous gérez un quartier et devez résoudre des problématiques urbaines comme la mobilité, l'approvisionnement ou la pollution. En abordant des sujets comme l'effondrement et la transition écologique de manière active et positive, vous devenez acteur du changement en imaginant des solutions durables pour un futur plus résilient.

Un jeu engageant pour comprendre les enjeux de notre société tout en développant des idées pour un monde plus solidaire et responsable.



12- 26 ANS



2 X 50 MIN



MAX 15 PERSONNES OU PLUS



Empreintes
asbl

CETTE
ANIMATION A
ÉTÉ CRÉÉE PAR



2. LA FRESQUE DU CLIMAT

Il est temps d'agir ! D'accord mais pourquoi et surtout comment s'y retrouver au milieu de toutes ces infos parfois contradictoires ?

Cette animation propose que les groupes de jeunes construisent de manière itérative une fresque représentant l'influence des actions humaines sur le dérèglement climatique.

Le groupe propose ensuite des propositions et des gestes à réaliser au quotidien pour agir à son niveau (perso, classe, famille, mouvement de jeunesse, club sportif, etc.).



15 - 26 ANS



MAX 15
PERSONNES



2 X 50 MIN VOIR PLUS



A globe on a stand is the central focus, set against a teal background. The globe shows parts of Africa and the Atlantic Ocean. A teal vertical line on the left ends in a circle that partially overlaps the word 'INTERNATIONAL'. A yellow wavy line is in the top right corner, and another yellow wavy line is in the bottom left corner.

INTERNATIONAL

INTERNATIONAL

ADVENTURES IN EUROPE: BOARD GAME

Dans le cadre de la campagne Time to Move, Infor Jeunes Namur propose une animation interactive destinée à faire découvrir aux jeunes de 12 à 26 ans l'ensemble des opportunités de mobilité internationale. Que tu sois étudiant dans le secondaire ou le supérieur, jeune travailleur ou demandeur d'emploi, cette animation t'aidera à identifier le programme qui te correspond le mieux, en tenant compte de tes envies, de ton budget et de tes compétences.



15 - 26 ANS



2 X 50 MIN



MAX 15
PERSONNES



NOS ÉVÉNEMENTS

LE FORUM AUX PROFESSIONS

Le Forum aux Professions, organisé chaque année par Infor Jeunes Namur entre mars et avril, est un événement majeur dédié à l'orientation des jeunes.

Il offre l'opportunité de rencontrer plus de 100 professionnels issus de nombreux secteurs afin de découvrir divers métiers, poser des questions sans tabou et obtenir des conseils concrets. Ce moment d'échange permet aux participants de clarifier leurs choix d'études ou de formation, de gagner en motivation et parfois de nouer des contacts utiles pour leur avenir professionnel.



NOS ÉVÉNEMENTS

LE FORUM AUX PROFESSIONS



INFOR JEUNES NAMUR



POUR TOUTE DEMANDE D'ANIMATION :

Contactez notre pôle animations :

Mail : centre@inforjeunesnamur.be

Tél. : 081/31.07.75

Objet : Demande d'animation

Informations : nombres de jeunes, tranche d'âge et lieu.



NAMUR
CAPITALE



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES



Wallonie

LABEL

EXRAS

JEUNESSE