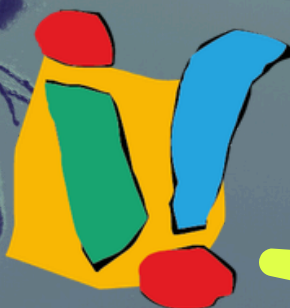


CATALOGUE ANIMATIONS 2026-27

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



* Afin de favoriser une lecture accessible et inclusive, nous privilégions les formulations épiciques et neutres et, lorsque cela n'est pas possible, la double forme en toutes lettres.

INFOR JEUNES NAMUR

C'EST QUOI ?

Infor Jeunes Namur est un centre d'information jeunesse situé en plein cœur de la ville, dédié à l'information des jeunes de 12 à 26 ans.

À travers ses permanences d'accueil, ses supports écrits et ses nombreuses animations, l'équipe d'Infor Jeunes s'engage à répondre de manière claire, gratuite et confidentielle aux 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 une permanence dédiée aux jeunes, avec un espace numérique et des brochures thématiques pour répondre directement à leurs questions. Ouverte de 11h30 à 17h00, du lundi au vendredi elle est également accessible par mail et par 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

Coordinateur pédagogique



LOUISE DE MUNCK

Animatrice



CLAIRE TAILLET

Animatrice



DYLAN DEWEZ

Animateur



ÉLISE BRASSEUR

Animatrice



**ALEXY
DUPIEREUX-FETTWEIS**

Animateur



NOS ANIMATIONS PAR THÉMATIQUES

Vous travaillez dans l'enseignement, l'éducation, l'intervention socioculturelle ou l'animation et vous avez envie de sensibiliser votre groupe (ou classe) à une thématique jeunesse ? Assuétudes, sexualité, relations, 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	7.
	EMPLOI ET FISCALITÉ	9.
	ENSEIGNEMENT	12.
	ORIENTATION	15.
	AUTONOMIE ET CITOYENNETÉ	17.
	LOGEMENT	23.
	MULTIMÉDIA	25.
	PROTECTION SOCIALE	30.
	VIE AFFECTIVE ET FAMILIALE	33.
	ÉCOLOGIE	36.
	INTERNATIONAL	39.



JOB ÉTUDIANT

JOB ÉTUDIANT

1. 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, les jeunes 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 favoriser leur autonomie et leur bonne information.

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 JEUNES



CETTE ANIMATION NÉCESSITE
UN ORDINATEUR/TABLETTE
PAR JEUNE



JOB ÉTUDIANT

2. MISSION JOB ETUDIANT

Envie d'aider les jeunes à comprendre leurs droits liés au job étudiant ? Mission Job étudiant est une animation interactive et ludique qui donne aux jeunes toutes les clés pour décrocher et vivre leur job étudiant en toute confiance !

À travers des échanges, un débat mouvant, l'analyse de vrais exemples de contrats, la découverte d'une fiche de paie et un grand jeu de bingo, les jeunes apprennent à reconnaître leurs droits, à éviter les pièges et à mieux comprendre les règles du travail étudiant. L'animation leur permet également de découvrir les services et ressources disponibles pour les accompagner en cas de question ou de problème.

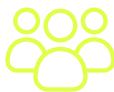
Une façon dynamique, concrète et participative de s'informer sur le job étudiant, tout en s'amusant !



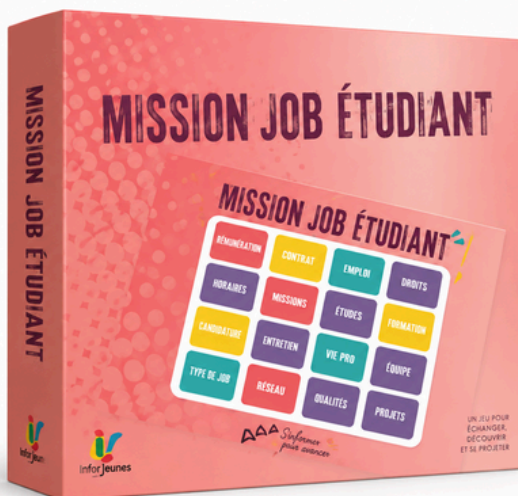
14 - 26 ANS



2 X 50 MIN
OU
3 X 50 MIN



MAX 15 JEUNES





EMPLOI & FISCALITÉ

EMPLOI & FISCALITÉ

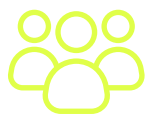
1. JOB À LA CARTE

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.).

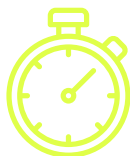
Cette animation s'adresse principalement aux jeunes qui souhaitent travailler en tant que jobiste ainsi qu'aux élèves de rhéto et septième qui vont se lancer dans la vie active.



15 - 26 ANS



2 À 25 JEUNES



2 X 50 MIN



2. MERCI L'IMPÔT ?

Grâce à « Merci l'impôt ? », les jeunes se plongent dans la réalité d'une société divisée en deux : les personnes qui payent des impôts et cotisent à la sécurité sociale, et les personnes qui n'y participent pas et sont exclues des protections sociales. À travers des scénarios de dépenses quotidiennes (nourriture, soins, loisirs, déplacements, formation), chaque personne 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 JEUNES



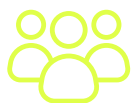
3. LE DESSOUS DES TAXES

L'atelier « Le Dessous des Taxes », une animation pour aborder la thématique des taxes et des impôts de manière ludique et dynamique.

La fiscalité est un domaine qui paraît complexe, hermétique et fort peu attrayant. De plus, les jeunes perçoivent souvent mal la manière dont les impôts jouent un rôle dans notre quotidien. Or cela concerne tout le monde, tout au long de la vie. Les impôts en disent beaucoup sur une société, sur les services qu'elle veut ou non développer et octroyer à la population, aux PME, aux grandes sociétés. L'atelier peut être organisé aussi bien pour introduire la thématique des taxes et cotisations que pour engager une réflexion sur ce sujet. Aucun prérequis n'est demandé.



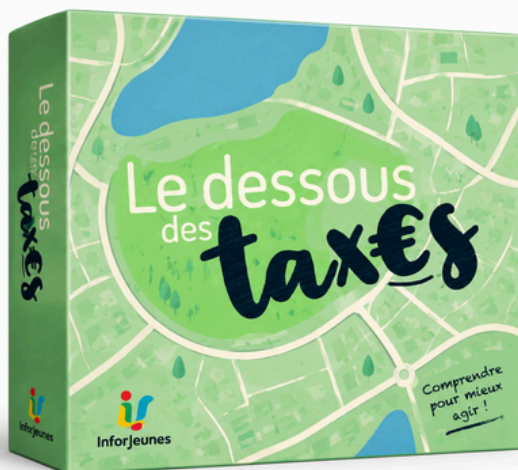
15 - 26 ANS



MAX 15 JEUNES



2 X 50 MIN





ENSEIGNEMENT

ENSEIGNEMENT

1. EN ROUTE VERS LE SECOND'AIR !

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

Ces activités 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.

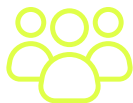
Les jeunes y apprendront à mieux gérer leur temps, à adopter de bonnes méthodes de travail, à comprendre que faire en cas de (cyber)harcèlement ainsi qu'à réfléchir à leur futur parcours scolaire. Une belle occasion de découvrir leur future école dans un cadre rassurant, de poser leurs questions et de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



12 - 14 ANS



**1 DEMI
JOURNÉE**



MAX 12 JEUNES

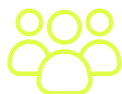


2. TISSE TON GROUPE

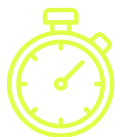
À travers trois activités progressives, les jeunes passent de la simple rencontre à une vraie dynamique de groupe. Grâce à une série d'activités ludiques et évolutives, les jeunes apprennent à se découvrir, à coopérer efficacement et à mieux communiquer ensemble. En partant de la connexion individuelle 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.



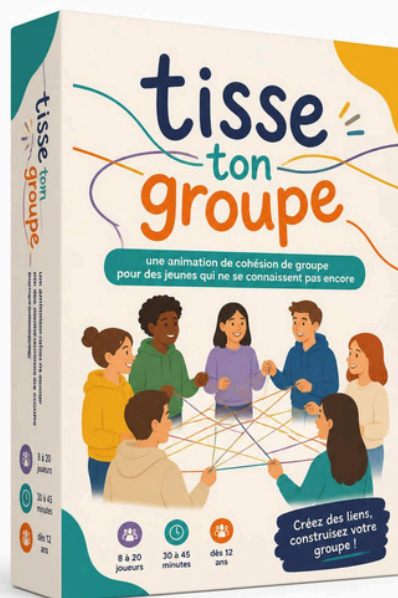
12 - 26 ANS



MAX 20 JEUNES



1 À 2 X 50 MIN





ORIENTATION

ORIENTATION

1. PARCOURÉO

Et si, au lieu de demander aux jeunes « Tu veux faire quel métier ? », on leur posait plutôt la question : « 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 personnes participantes sont guidées 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.



12 - 26 ANS



2 X 50 MIN



MAX 15 JEUNES



CETTE ANIMATION NÉCESSITE UN ORDINATEUR/TABLETTE PAR JEUNE



CITOYENNETÉ

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 des 1.000 bornes, où les jeunes 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.

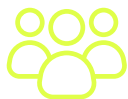
L'objectif ? Leur faire prendre conscience des réalités administratives, financières et pratiques liées au permis, tout en les aidant à choisir la méthode d'apprentissage qui leur correspond le mieux. Une animation dynamique pour que chaque jeune reparte avec une vision claire et concrète de son futur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



À PARTIR DE 15 ANS



2 X 50 MIN



MAX 15 JEUNES



2. JE VOTE

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

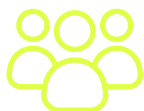
Au delà des aspects techniques du vote (comment voter? vote valide, etc.), cette animation permet aux jeunes d'acquérir une meilleure compréhension des différents niveaux de pouvoir, de leurs compétences mais également de prendre conscience du caractère citoyen que le vote revêt.



12 - 26 ANS



2 X 50 MIN



2 À 25 JEUNES



3. DÉMOCRACITY

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

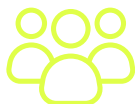
Attention, afin que le jeu ait du sens pour les jeunes, cette animation doit nécessairement s'inscrire dans le cadre d'une démarche plus large (projet, module de cours, etc.).



12 - 26 ANS



2 X 50 MIN



2 À 25 JEUNES



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. Chaque personne, 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'« immigrées » 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 JEUNES



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 ;

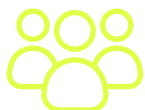
Étant composé d'une multitude de modules, cet outil peut s'adapter en fonction du cadre d'animation, du public et du personnel encadrant (enseignement, animation, etc.).



12 - 26 ANS



2 X 50 MIN



2 À 25 JEUNES





LOGEMENT

LOGEMENT

1. 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.

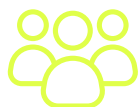
Le jeu plonge les personnes participantes au cœur d'une enquête : il s'agit d'identifier le coupable et de le localiser. Pour réussir, le groupe devra collecter un maximum d'indices en répondant à des questions portant sur différents aspects du logement : garantie locative, domiciliation, démarches administratives, 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 X 50 MIN



MAX 15 JEUNES



A hand is shown at the bottom, cupping a glowing sphere. Inside the sphere are various multimedia icons: a musical note, a laptop, a cloud, a heart, a camera, an envelope, and an @ symbol. The background is dark blue with a yellow wavy line at the top right and a pink vertical bar on the left. The word 'MULTIMÉDIA' is written in pink across the middle of the sphere.

MULTIMÉDIA

MULTIMÉDIA

1. INSTAGOOD

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

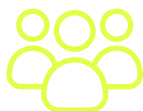
L'outil est aux couleurs d'« Instagram », mais le contenu est en lien avec plusieurs réseaux sociaux (X, TikTok, Snapchat, Discord, etc.). Les différentes catégories de cartes permettent de porter un regard critique sur une multitude de problématiques proches de la réalité des jeunes (cyberharcèlement,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



12 - 26 ANS



2 X 50 MIN



MAX 15 JEUNES



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.

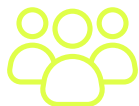
L'objectif est de comprendre l'intérêt de hiérarchiser et de recouper ses sources à bon escient afin d'arriver à une information la plus vérifiée et la plus fiable possible. Tout au long du jeu, les personnes participantes, qui travaillent dans une rédaction de presse écrite, vont devoir opérer des choix 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 JEUNES



3. L'IA, SES USAGES ET SES LIMITES

Cette animation propose aux jeunes une approche interactive et concrète de l'intelligence artificielle afin de mieux comprendre son fonctionnement, ses limites et les enjeux liés à son utilisation. À travers un débat mouvant, des exemples d'hallucinations, des exercices de génération d'images pour identifier les biais, la construction de prompts, ainsi qu'une réflexion sur l'impact environnemental de l'IA, les personnes participantes sont amenées à questionner leurs propres usages et à développer un regard critique. L'animation aborde également les questions de données personnelles, de triche scolaire, de création de contenus, de fiabilité des informations et de responsabilité. Elle permet enfin de découvrir différents outils d'IA et de réfléchir à celui qui peut être le plus adapté à ses besoins.



12 - 26 ANS



2 X 50 MIN



MAX 15 JEUNES



CETTE ANIMATION NÉCESSITE UN ORDINATEUR/TABLETTE PAR JEUNE

4. INFLUENCE HEUREUSE

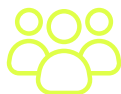
« Influence heureuse » est un outil pédagogique permettant d'aborder, avec les jeunes de plus de 12 ans, la thématique des influenceurs et des influenceuses sur les réseaux sociaux. Partenariats et placements de produits, relation aux autres créateurs et créatrices de contenu, proximité avec les personnes abonnées, santé mentale, etc. Où se situe la limite éthique à ne pas franchir ? Autant de questions que l'on se posera lors de cette animation, où les jeunes sont amenés à entrer dans la peau de Sacha, une personne qui exerce le métier d'influenceur ou d'influenceuse, pour faire leurs propres choix.



12 - 26 ANS



2 X 50 MIN



MAX 15 JEUNES





PROTECTION SOCIALE

LA SÉCURITÉ SOCIALE

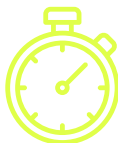
Cette animation vise à une meilleure compréhension du fonctionnement des mutualités en Belgique. Elle permet aux personnes participantes de découvrir leurs rôles, services et modes d'organisation, tout en renforçant les compétences nécessaires pour chercher, comprendre et utiliser l'information utile en matière de santé et de bien-être. À travers des outils pédagogiques interactifs et accessibles, elle encourage chaque personne à mieux faire valoir ses droits sociaux.



15 - 26 ANS



MAX 25 JEUNES



2 X 50 MIN





VIE AFFECTIVE ET FAMILIALE

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 découvrent, par élimination et grâce à des indices, quel est le personnage mystère choisi par la personne chargée du dépistage.

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



14 - 26 ANS



MAX 15 JEUNES



2 X 50 MIN



LABEL
E>RAS
JEUNESSE

2. SANTÉ MENTALE

La santé mentale, ce n'est pas simplement l'absence de « problèmes » : c'est un équilibre global qui englobe la façon dont on se sent, dont on pense et dont on gère les hauts et les bas du quotidien. Chez les jeunes, leur construction identitaire s'accompagne souvent de questionnements, de stress (école, amitiés, avenir, réseaux sociaux...) et d'émotions parfois difficiles à nommer ou à exprimer. Cette animation vise à ouvrir un espace de parole libre et bienveillant autour de ce sujet encore trop souvent tabou : apprendre à reconnaître ses émotions, déconstruire les idées reçues sur la santé mentale, et identifier les ressources et les personnes vers qui se tourner en cas de besoin. L'objectif est de donner aux jeunes les clés pour prendre soin d'eux-mêmes et des autres, sans jugement.



15 - 26 ANS



2 X 50 MIN



MAX 15 JEUNES



3. CRUSH

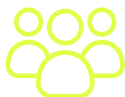
Crush est un jeu qui invite à ouvrir la discussion autour des stéréotypes de genre et des discours masculinistes, de plus en plus présents dans les contenus consommés par les jeunes, en amenant les personnes participantes à s'interroger sur ce qu'on attend « d'un homme » ou « d'une femme », à repérer les discours masculinistes et leurs enjeux, et à explorer des façons plus libres et positives d'être soi. Le jeu ouvre aussi une réflexion sur les représentations des relations amoureuses, pour identifier ensemble des modèles plus sains et égalitaires. Il se termine par une orientation vers des ressources permettant d'approfondir ces questions ou d'obtenir du soutien face à des situations de relations violentes.



16 - 26 ANS



2 X 50 MIN



MAX 15 JEUNES



4. AMOURS

Il y a autant de façons d'aimer que de personnes qui aiment. À l'adolescence, les relations amicales, amoureuses et familiales prennent souvent une place centrale, avec leur lot de questions : Comment savoir si une relation fait du bien ? Comment poser ses limites sans peur de décevoir ? Est-ce normal de ne pas vivre l'amour comme dans les films ? Cette animation propose un espace pour parler librement de tout ça : les différentes façons d'aimer et de faire famille, ce qui rend une relation saine ou toxique, comment poser ses limites et respecter celles des autres, pour se sentir libre d'être soi-même, sans avoir à rentrer dans une case. L'objectif : donner aux jeunes des clés pour construire des relations respectueuses, choisies et épanouissantes, quelle que soit leur forme.



12 - 26 ANS



2 X 50 MIN



MAX 15 JEUNES

LABEL
E>RAS
JEUNESSE

fcppf





ÉCOLOGIE



ÉCOLOGIE

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 contribuez au 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



MAX 15 JEUNES OU PLUS



2 X 50 MIN



INTERNATIONAL



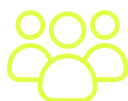
INTERNATIONAL

VOYAGE VOYAGE

Dans le cadre de la campagne Time to Move et en tant que point Eurodesk, 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 dans l'enseignement secondaire ou supérieur, en emploi ou à la recherche d'un 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



MAX 15 JEUNES



2 X 50 MIN



NOS ÉVÉNEMENTS

LE FORUM AUX PROFESSIONS

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

Événement gratuit ! Il offre l'opportunité de rencontrer plus de 100 personnes issues de nombreux secteurs afin de découvrir divers métiers, poser des questions sans tabou et obtenir des conseils concrets. Ce moment d'échange permet aux personnes participantes 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.