

TABLE DES MATIÈRES

A. Introduction

1. Service porteur du projet

Le service d'Aide en Milieu Ouvert « La Débrouille »
situé rue du Pairay 115 à 4100 Seraing.
Tél 04 336 71 50 - Fax 04 337 81 72
Email : ladebrouille@seraing-cpas.be

2. Partenaires

SANTÉ

- Maison Médicale « Oxygène », place des Verriers 14 à 4100 Seraing
- « Seraing 5 », rue de la Province 104 à 4100 Seraing
- Prévention Violences Intra Familiales, rue Justice 60 à 4100 Seraing
- Sida'action, boulevard de la Constitution 19 à 4020 Liège
- Collectif Contraception, rue Ferrer 176 à 4100 Seraing

DROIT

- A.M.O. « Droit des Jeunes », rue Saint Remy 3 à 4000 Liège

CITOYENNETÉ

- Centre Régional pour l'Intégration des Personnes Etrangères ou d'origine étrangère de Liège, place Xavier Neujean, 19 B à 4000 Liège
- Centre Public d'Action Sociale, 400 avenue du Centenaire à 4102 Seraing
- Administration Communale de Seraing, 1 place Communale à 4100 Seraing

ENSEIGNEMENT

- Direction Générale de l'Enseignement Provincial de Liège
- Direction générale Département Formation Province de Liège, espace Francisco Ferrer, rue Peetermans 78 à 4100 Seraing (Direction des Espaces Tremplin)
- Athénée Royal de l'Air Pur, rue des Nations Unies 1 à 4100 Seraing
- Athénée Royal Lucie Dejardin, rue de l'Industrie 127 à 4100 Seraing et avenue du Centenaire 250 à 4102 Ougrée
- Centre d'Education et de Formation en Alternance, rue Colard Trouillet 48 à 4100 Seraing
- Ecole Polytechnique de Seraing, rue Colard Trouillet 48 à 4100 Seraing
- « Compas Format » Service d'Accrochage Scolaire, 7 place Communale à 4100 Seraing
- Haute Ecole de la Province de Liège « Léon-Eli Troclet », avenue Montesquieu 6 à 4101 Jemeppe

3. Pouvoirs subsidiaires

Le cabinet de la Ministre de la Jeunesse et de l'Aide à la Jeunesse
Le Conseil d'Arrondissement de l'Aide à la Jeunesse de Liège
Le Centre Public d'Action Sociale de Seraing

4. Remerciement

- A madame la Ministre Huytebroeck, Ministre de la Jeunesse et de l'Aide à la Jeunesse
- A monsieur le Bourgmestre de Seraing, Alain Mathot
- A monsieur le Président du CPAS, Francis Bekaert
- Aux membres du Conseil d'Arrondissement de l'Aide

à la Jeunesse de Liège

- Aux membres du Conseil de l'Action Sociale de Seraing
- Aux personnes suivantes :
 - A monsieur Petersem Préfet des Etudes et ses proviseurs de l'athénée Royale de l'Air Pur,
 - A monsieur Lo monte préfet des études et ses proviseurs de l'athénée Royale Lucie Dejardin,
 - A monsieur Alain Moriau, Directeur du Service d'Accrochage Scolaire de l'ASBL « Compas Format »
 - A mesdames Corine Lefebvre, Roxanne Baguette, Anne Fievet, Marcelle Peigneux, Pascale Clukers, Véronique Lenoble, Angélique Chatin, Paule Janssen, Maureen Dubus, Emmanuelle Joiris et messieurs Michel Verbiest, Rémi Gueuning, Kevin Schools
- Aux enseignants et étudiants des écoles
 - Athénée Royal de l'Air Pur, rue des Nations Unies 1 à 4100 Seraing
 - Athénée Royal Lucie Dejardin, rue de l'Industrie 127 à 4100 Seraing et avenue du Centenaire 250 à 4102 Ougrée
 - Centre d'Education et de Formation en Alternance, rue Colard Trouillet 48 à 4100 Seraing
 - Ecole Polytechnique de Seraing, rue Colard Trouillet, 48 à 4100 Seraing
 - « Compas Format » Service d'Accrochage Scolaire, 7 place Communale à 4100 Seraing
 - Haute Ecole de la Province de Liège « Léon Eli Troclet » avenue de Montesquieu 6 à 4101 Jemeppe
- Aux membres de la Débrouille :
 - Pascal, Anthony, Laurent, Ariane, Laurence et John.

B. Origine et évolution du projet

En juin 1995, le service A.M.O La Débrouille avec l'aide de nombreux partenaires ont créé le jeu « VIVRE SA VILLE ». Celui-ci abordait différents thèmes tels que la santé, la citoyenneté, le droit et la culture d'une manière ludique à savoir « Apprendre en s'amusant ».

L'objectif recherché était de confronter le jeune à ses droits et surtout à ses devoirs. Nous avons réalisé 2.000 exemplaires qui furent diffusés à travers la Communauté française dans les services agréés de l'Aide à la Jeunesse, dans les écoles secondaires, dans les Centres de Jeunes et dans les Centres Culturels.

Quatorze années se sont écoulées, le jeu est toujours utilisé mais il y avait lieu de réfléchir sur les attentes et les besoins d'un jeune de maintenant qui, après les nombreux testings, se sont révélés différents que le jeune de 1995.

Depuis le début de l'année 2008, la réflexion avec les jeunes et les partenaires fut mise en chantier.

Tous les changements opérés dans la société nous ont amené à conceptualiser le jeu au regard des jeunes du troisième millénaire. Nous avons réalisé avec les partenaires différents prototypes de maquette et rédigé des questions sur les thèmes proposés par les jeunes à savoir la santé, la citoyenneté, le droit et l'enseignement.

Toutes les questions furent testées à plusieurs reprises dans différentes écoles de la ville de Seraing tout réseau confondu et de tout niveau (professionnel, technique, général, supérieur et dans l'alternance).

C. Philosophie du jeu

- Permettre à l'animateur d'engager une réflexion collective des jeunes confrontés aux thèmes sous-jacents dans les différentes questions et ce, d'une manière ludique « Apprendre en s'Amusant »
- Remplacer le tableau noir par un nouvel outil d'apprentissage
- Développer la notion de coopération « s'entraider c'est Gagner »

D. Public cible

Les jeunes de la fin du primaire et les jeunes du secondaire.

E. Classeur

Le classeur permet à l'animateur du jeu d'avoir à sa disposition un outil de référence développant les questions présentes dans le jeu.

Cet outil permet à l'animateur du jeu de constater les connaissances des jeunes et d'orienter éventuellement son cours ou son animation face à des thèmes peu ou pas connus.

Le classeur est organisé par thèmes et par questions dans les sous-thèmes. Cette organisation est détaillée dans la table des matières.

LE RÈGLEMENT DU JEU

Contenu de la valisette

- La planche du jeu est constituée de 9 éléments à assembler
- Un dé
- Quatre pions de couleurs différentes correspondant aux couleurs des cases présentes sur la planche du jeu et sur les questions
- Des jetons correspondant aux couleurs des 4 pions
- Douze bâtiments symbolisant les institutions présentes sur la ville de Seraing (l'Hôtel de ville, le Centre Public d'Action Sociale, une station d'épuration, un centre de Prévention, un commissariat de police, un palais de justice, un espace tremplin, un hôpital, un parc, un centre sportif, une école et un théâtre)
- Quatre séries de questions correspondant aux 4 thèmes : Santé 50 de couleur verte, Citoyenneté 35 de couleur rose, Droit 48 de couleur bleue et Enseignement 41 de couleur orange
- Quatre séries de fiches techniques : Santé 38, Citoyenneté 37, Droit 29 et Enseignement 35
- La bibliographie
- Une table des matières

- Le règlement du jeu
- Un classeur

Règlement du jeu

- Chaque jeune ou équipe choisira un pion avec lequel il jouera tout au long de la partie.
- Les questions seront disposées à l'envers aux emplacements prévus sur la planche du jeu.
- Le départ du jeu se fait au centre de la planche au lieu dit : la maison. Chaque jeune ou équipe choisira son itinéraire.
- Chaque jeune ou chaque équipe lancera à son tour le dé. Le jeune ou l'équipe qui a obtenu le chiffre le plus élevé débutera la partie.
- Le jeune ou l'équipe qui a lancé le dé devra répondre à une question. Celle-ci sera lue à haute voix par le joueur précédent. Ce dernier lui soumettra également lors de la lecture de la question différentes réponses dont le jeune ou l'équipe devra opérer un choix.

La lecture à haute voix va permettre à l'enseignant ou au travailleur social d'évaluer la qualité de lecture et les connaissances des jeunes sur les thèmes développés dans le jeu.

- Chaque bonne réponse donnera droit à un jeton de la couleur de la question.
- En début de partie, il sera demandé au jeune ou à l'équipe de jeunes, quel sera le nombre de jetons d'une même couleur à échanger pour obtenir un bâtiment.
- Les bâtiments gagnés seront installés sur la planche du jeu aux endroits signalés.
- Le jeu prend fin quand la ville sera construite.

Variante

En début de partie, le jeune ou l'équipe de jeunes a comme alternative de demander au lecteur de lui lire uniquement la question sans les propositions.

- En cas de bonnes réponses, le jeune ou l'équipe de jeunes obtiendra 2 jetons de la couleur de la question.

Avenir du jeu

Dans le futur, afin que le jeu soit toujours d'actualité et ce en fonction des changements des lois, des décrets,.... l'équipe de juristes du service A.M.O. « Droit des Jeunes » créera un site où les questions et réponses seront remises régulièrement à jour.

Joha 0475432458

Questionnaire d'évaluation.

. **A quel type de public s'adressait la partie de jeu?**

- . 6ème primaire (-12 ans)
- . 12 - 15 ans
- . Ou plus

. **Avez-vous été confronté à un public particulier?**

- . Si oui, comment ce public a-t-il réagi par rapport aux questions qui le concerne?

. **Dans quel contexte avez-vous utilisé le jeu?**

- . Dans le cadre d'un cours ou d'une animation?
- . A l'étude sur base volontaire?
- . Pour approfondir une matière liée à une des thématiques abordées?
- . Pour améliorer la dynamique de groupe dans la classe?

. **Que pensez-vous des thèmes et des sujets abordés? Sont-ils pertinents et suffisamment explicites?**

. **Avez-vous abordé d'autres thèmes lors d'une partie de jeu ?**

- . si oui, lesquels et pourquoi?

. **Avez-vous des remarques à formuler concernant le classeur traitant de façon théorique les différents thèmes abordés?**

- . Si oui, lesquelles?

. **Avez-vous des remarques à formuler concernant les questions et réponses ?**

- . Si oui, lesquelles?

. **Qu'apporteriez-vous de plus pour améliorer le jeu?**

. **Avez-vous évalué le jeu dans son ensemble et dans ses particularités avec les jeunes?**

. **Avez-vous été confronté à d'autres variantes de « règles de jeu » lors d'une partie de jeu?**

Remarque: formulaire à renvoyer au service AMO « La débrouille », rue du Pairay, 115 4100 Seraing