

## Roulez Jeunesse !

**Durée** : 50 min maximum

**Public** : Enfants âgés de 6 à 12 ans

**Objectif** : À partir des différents **constats** réalisés par les enfants au niveau de :

- leur **ville/quartier** (de Liège) ;
- leurs **activités extrascolaires** ;
- leurs **interactions sociales** ;
- leurs **centres d'intérêts** ou leurs **préoccupations** ;

... l'objectif est de recueillir leurs **recommandations** et leurs **propositions** afin d'adapter votre pratique éducative aux **demandes** et aux **attentes** exprimées par les enfants.

**Nombre de participants** : idéalement entre **minimum 8** et **maximum 20 participants** au total. En tout cas, il faut impérativement constituer **4 équipes avec le groupe**.

**Matériel** : La roue du Service Jeunesse, un grand dé à 6 faces (en mousse), 4 feuilles de couleur rose-jaune-vert-bleu avec « Les 4 thématiques » de l'animation (à construire), une affiche murale qui mentionne « Les 6 épreuves » (à construire), une affiche murale qui figure « Les 6 émotions » (à construire), la feuille de transcription (ci-dessous), 1 papier collant, 4-5 bics, 1 paire de ciseaux, 4 grandes affiches murales avec « Les 4 thématiques » et des marqueurs pour inscrire sur celles-ci les idées des enfants.



La roue du Service Jeunesse, avec ses 4 couleurs en alternance



Le dé géant à 6 faces en mousse

**Déroulement** : Il s'agit d'un jeu de **coopération** qui prête aux **échanges** et à la **réflexion**.

Les enfants sont répartis en **4 équipes de couleur** : *Rose – Jaune – Vert – Bleu* (les couleurs de la roue). On donne à chaque équipe une feuille de couleur (rose-jaune-vert-bleu) qu'elle va disposer devant elle. **A tour de rôle**, chaque équipe **tourne la roue**. Chaque couleur **représente une thématique** différente à partir de laquelle seront interrogés d'abord les membres de l'équipe qui a tourné la roue ; puis, **toutes les équipes** auront la parole.

**Thématiques** :

- **ROSE** : *Moi et ma ville/mon quartier*
- **JAUNE** : *Moi et mes activités*
- **VERT** : *Moi et mes copains*
- **BLEU** : *Moi, Bourgmestre...*

Les réponses seront notées par l'animateur sur **4 affiches au mur** intitulées de chacune des thématiques.

Lorsque l'enfant tourne la roue...

- a) *Soit il tombe sur une couleur* qui est **différente** de celle de son équipe => il a alors la possibilité de **lancer le dé** et de s'exprimer selon une des **6 émotions** suivantes en fonction du nombre obtenu :
  1. **Joie**
  2. **Colère**
  3. **Dégoût**
  4. **Tristesse**
  5. **Peur**
  6. **Étonnement**
  
- b) *Soit il tombe sur sa propre couleur* en tournant la roue => il doit alors **réaliser une épreuve**. L'enfant lance alors **le dé**. En fonction du nombre obtenu, l'enfant réalisera une des 6 épreuves :
  1. « **Dessiner, c'est gagner !** » : Faire deviner un mot à l'aide d'un dessin.
  2. « **Le Pendu** » : Trouver un mot en devinant les lettres qui le composent.
  3. « **Le Mime** » : Faire deviner un mot ou une idée en mimant.
  4. « **Téléphone sans fil** » : un enfant transmet une petite phrase au deuxième et ainsi de suite... Le dernier enfant doit répéter la phrase du premier.
  5. « **Amnesia** » : l'enfant doit faire deviner un mot en lien avec la thématique en répondant par oui ou par non au reste des participants. L'enfant expliquera par la suite le pourquoi de son choix.
  6. « **Taboo** » : Inviter l'enfant à définir un mot avec ses propres mots en utilisant des phrases, définitions, synonymes, noms propres, etc.

Lors des épreuves, **aider l'enfant** à trouver un mot, une idée en lui posant les questions : « Qu'est-ce qui vous **manque** dans votre quartier, dans vos relations aux autres, dans vos activités ? ».

Pour la couleur BLEUE, l'enfant doit formuler un **vœu**, un **souhait**.

Les épreuves se jouent ensemble, **avec toutes les équipes**.

**Fin du jeu** : L'important est d'avoir **parcouru toutes les thématiques** et de rapporter au mieux la parole des enfants.

## Fiche de transcription « Roulez jeunesse »

### 1. [Rose] « Moi, ma ville, ma rue, mon quartier »

Objectif : identifier des besoins propres au jeune dans son quartier

*Aimes-tu ton quartier ?  
Pourquoi ?  
Qu'est-ce qui manque dans celui-ci (en termes d'activités/événements, d'infrastructures, d'aménagements...) ?*

### 2. [Jaune] « Moi et mes activités »

Objectif : identifier les activités du jeune et celles qu'il affectionne

*Quelles activités en dehors de l'école ?  
Après journée, comment occupe-t-il son temps libre ?  
Une/des activités qu'il souhaiterait essayer cette année ou qu'il recommande...*

### 3. [Vert] « Moi et les copains/les autres »

Objectif : faire s'exprimer le jeune sur ses interactions sociales (hors famille) et identifier les éventuels manques/besoins via ses activités jeunesse dans son quartier

*Avez-vous des copains ? Beaucoup ?  
Comment cela se passe avec eux ? A l'école, dans le quartier ou dans les activités...  
Sont-ils gentils et respectueux ?*

### 4. [Bleu] « Expression libre »

Objectif : le jeune propose une ou des pistes d'actions concrètes sur un sujet

*Moi bourgmestre/chef-fe du village, ma première décision pour les jeunes liégeois serait...  
Si j'avais un vœu à formuler, ce serait...*