

## SE CONNAÎTRE SOI-MÊME

Une charte à la cool

12 - 18  
ans

15  
min.

1 - 25  
pers.



### Description & Compétences

Ce module offre l'opportunité de concevoir et d'établir ensemble les règles nécessaires à la bonne conduite d'une activité commune par l'établissement d'une charte.

- Déterminer les problèmes liés à une activité en groupe et y trouver des solutions, des règles afin de les contenir
- Réfléchir ensemble et écouter les autres

### Matériel & Supports

- PaperBoard
- Marqueurs
- Et/Ou
- Projecteur/écran
- Fiche d'animation

Pour toute information et/ou renseignement, contacter le centre Infor Jeunes

085/21 57 71

[www.inforjeuneshuy.be](http://www.inforjeuneshuy.be)

## DÉROULEMENT

### Amorce (3')

L'animateur s'assied avec les jeunes autour d'une table, il commence à parler avec eux et glisse quelques consignes pour la suite de l'animation dans la conversation. L'objectif est de susciter le besoin de l'établissement de règles.

### Création commune (10')

À l'aide d'une feuille de paperboard et de marqueurs, le groupe réfléchit ensemble afin de relever les différentes règles de savoir-vivre en groupe qui sont importantes pour les jeunes. L'objectif pour l'animateur est de guider le moins possible cette émulation collective.

Les points importants pouvant se retrouver dans la charte :

- ♦ Écouter l'autre et ne pas lui couper la parole
- ♦ Respecter l'autre et le matériel
- ♦ Mon avis ne compte que pour ici et maintenant

### Relecture et accord (2')

Une fois les règles établies, celles-ci sont retranscrites (soit sur un paperboard soit sur la présentation PP) et relues de manière collective afin qu'elles soient approuvées à l'unanimité.

### Conseils

En début d'animation, n'hésitez pas à chahuter, à couper la parole ...

Si le groupe ne réagit pas; amorcer la rédaction de la charte : « On continue comme ça ? », « Vous pensez que c'est une bonne ambiance d'animation ? », ...

