

PRÉSENTATION DES SERVICES

"AMO Oxyjeunes & Centre Infor Jeunes"

DURÉE: 50 minutes

NOMBRE D'ÉLÈVES: Maximum 25 élèves

PUBLIC: 6ème primaire

DESCRIPTION:

Tu as déjà entendu parler du centre Infor Jeunes Verviers et de l'AMO Oxyjeunes ou alors, tu ne sais pas du tout ce qu'on propose comme infos/services ?

Ce module te permettra de savoir qui on est et ce qu'on peut faire pour toi de manière ludique ! En plus, notre objectif est de fidéliser à long terme un public jeune.

DÉROULEMENT:

- 1) Introduction : présentation des deux services
- 2) Roue des questions : Mise en situations en tournant la roue. Le jeune doit choisir vers quel service il se dirigerait et pourquoi
- 3) Clôture : Distribution carte de visite et évaluation

COMPÉTENCES:

- Différencier les deux services
- Savoir en quoi on peut les aider, les thématiques que l'on aborde

MATÉRIEL NÉCESSAIRE:

Classe spacieuse

COMPLÉMENT D'INFORMATION:

Cette animation permet d'apprendre au départ d'un jeu de type questions/réponses

PRÉSENTATION DES SERVICES

"AMO Oxyjeunes & Centre Infor Jeunes"

DURÉE: 2 x 50 minutes

NOMBRE D'ÉLÈVES: Maximum 25 élèves

PUBLIC: Secondaire

DESCRIPTION:

Tu as déjà entendu parler du centre Infor Jeunes Verviers et de l'AMO Oxyjeunes ou alors, tu ne sais pas du tout ce qu'on propose comme infos/services ?

Ce module te permettra de savoir qui on est et ce qu'on peut faire pour toi de manière ludique ! En plus, notre objectif est de fidéliser à long terme un public jeune.

DÉROULEMENT:

Les jeunes sont séparés en 2 groupes pour jouer à ce jeu. Le premier groupe se rend dans les locaux de l'AMO et le deuxième dans ceux du centre IJ.

Pour le groupe se trouvant avec nous :

Présentation de notre service et des missions sous forme de jeux interactifs réalisés à l'aide d'une roue des thématiques.

1) La première partie: les élèves doivent retrouver les thématiques traitées par Infor Jeunes

2) La deuxième partie: Le groupe est divisé en 2 et ils doivent chacun à leur tour tourner la roue pour tomber sur une thématique. Ensuite, un animateur lit la question correspondant à cette dernière et les élèves du groupe doivent y répondre

3) Documentation: Accès libre aux diverses documentations

COMPÉTENCES:

- Différencier les deux services
- Savoir en quoi on peut les aider, les thématiques que l'on aborde

MATÉRIEL NÉCESSAIRE:

/

COMPLÉMENT D'INFORMATION:

Cette animation permet d'apprendre au départ d'un jeu de type questions réponses. Le groupe classe est divisé en 2. Un groupe commence par l'AMO et l'autre par Infor Jeunes puis après 50 minutes, on intervertit.