



BIENVENUE EN BELGIQUE

VIE ***QUOTIDIENNE***

LIVRET DE L'ANIMATEUR

**COLOPHON :**

Lire et Écrire Communauté française a.s.b.l.
12 rue Charles VI – 1210 Bruxelles
T. +32(0)2 502 72 01
F. +32(0)2 502 85 56
lire-et-ecrire@lire-et-ecrire.be
www.lire-et-ecrire.be

Éditeur responsable :

Sylvie Pinchart, Lire et Écrire Communauté française

Réalisé par et sous la coordination de :

Lire et Écrire Communauté française

Suivi d'édition :

Catherine Stercq et Cécile Bulens

Conception graphique et production :

Kaligram sprl – www.kaligram.be

2014

Avec le soutien de :

Fonds Européen d'Intégration des ressortissants de pays tiers (FEI)
Fédération Wallonie–Bruxelles
Région de Bruxelles–Capitale
Région wallonne
Commission communautaire française (COCOF)

ISBN : 978-2-930654-28-7

Dépôt légal : D/2014/10901/06

BIENVENUE EN BELGIQUE

VIE QUOTIDIENNE

Sommaire

I. INTRODUCTION :

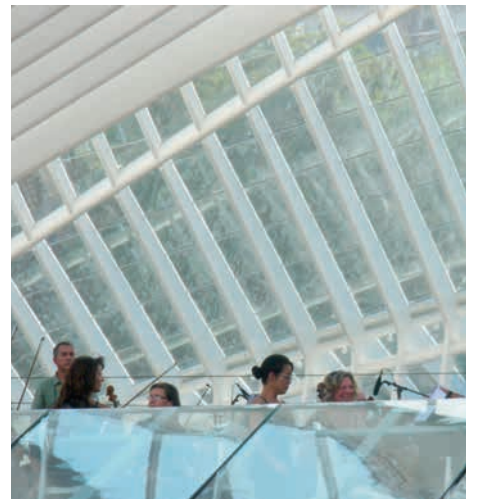
DES OUTILS POUR VIVRE ENSEMBLE EN BELGIQUE

1. Présentation du projet	p. 5
2. Mallettes	p. 6
3. Démarches pédagogiques	p. 8

II. ANIMATIONS

1. Émergence	p. 10
2. Transports	p. 14
3. Moyens de communication	p. 17
4. Banques / Assurances	p. 18
5. Économisons l'argent et l'énergie	p. 21
6. Les produits de consommation	p. 22
7. Le tri des déchets	p. 23
8. Les loisirs	p. 25
9. Le budget	p. 27

III. BIBLIOGRAPHIE	p. 29
---------------------------------	--------------



I. Introduction :

DES OUTILS POUR VIVRE ENSEMBLE EN BELGIQUE

BIENVENUE EN BELGIQUE – P. 5

VIE
QUOTIDIENNE

1. PRÉSENTATION DU PROJET

Dans le cadre de la mise en place d'une politique d'accueil des primo-arrivants, la Fédération Wallonie Bruxelles a soutenu, avec l'appui du Fonds Européen d'Intégration des ressortissants de pays tiers, la réalisation d'un ensemble d'outils pour l'animation de modules « citoyenneté ».

Chaque année, la Belgique accueille un nombre important de personnes migrantes qui proviennent parfois de pays lointains. Pour certaines d'entre elles, leur arrivée dans un pays étranger dont elles ne possèdent pas la langue, dont les codes et les règles de vie sont très différents de ceux de leur pays d'origine, est très inconfortable. Comment arriver à s'intégrer dans une société qui ne valorise pas nécessairement les compétences personnelles ou professionnelles acquises au fil du temps ? Comment, par ailleurs, découvrir les attentes de cette société qui voudrait que les migrants en respectent les règles, qu'ils en apprécient le soutien ?

Au sein de ce vaste projet, Lire et Écrire a réalisé un ensemble de huit mallettes pédagogiques, sur base de la matière définie par le CIRÉ¹, pour aider les primo-arrivants à s'ouvrir sur leur nouveau lieu de vie, à acquérir des connaissances élémentaires sur son histoire, sur ses institutions et sur le fonctionnement de celles-ci, sur ses caractéristiques socio-économiques, sa vie culturelle, ses normes, ses valeurs fondamentales. Il s'agit aussi que les nouveaux arrivants puissent se débrouiller le plus facilement possible dans leur vie quotidienne et qu'ainsi, les différences culturelles soient comprises, analysées et vécues comme une source d'enrichissement mutuel.

¹ Coordination et Initiatives pour Réfugiés et Étrangers : <http://www.cire.be>

Chaque mallette aborde un de ces aspects :

- > Statuts de séjour
- > Logement
- > Santé
- > Enseignement
- > Emploi et sécurité sociale
- > Vie quotidienne
- > Institutions
- > Vivre ensemble

L'objectif de ces mallettes est de proposer aux animateurs des démarches structurées, accompagnées des supports nécessaires à la réalisation d'animations facilitant l'accès à l'information et à la compréhension du fonctionnement de notre société, plus particulièrement pour les primo-arrivants analphabètes ou peu scolarisés.

Les démarches proposées prennent en compte l'hétérogénéité des publics présents : niveaux scolaires différents, contextes socioculturels variés, modes d'apprentissage multiples. Lors de la construction de nos animations, nous avons pris en compte le fait que certaines personnes puissent être faiblement scolarisées ou pas scolarisées du tout. C'est la raison pour laquelle nous avons très peu fait appel à la lecture : celle-ci est davantage présente dans les prolongements proposés pour certaines activités.

Les choix pédagogiques sous-tendant les animations s'appuient sur les principes de la pédagogie interculturelle et de l'auto-socio-construction des savoirs. C'est par une appréhension personnelle des informations amenées par les activités, par des échanges avec les autres membres du groupe, par une confrontation des vécus différents, que de nouveaux savoirs se mettent en place et que les participants découvrent d'autres réalités culturelles et s'ouvrent aux mondes qui les entourent, à l'interculturalité.

La création des mallettes pédagogiques est le fruit d'une collaboration avec de nombreuses personnes que nous remercions chaleureusement. Pour aider les animateurs dans leur travail quotidien, nous avons voulu que ces mallettes soient les plus complètes possible et qu'ils y trouvent un maximum d'informations. Elles proposent donc également une bibliographie reprenant des outils susceptibles de varier et prolonger nos propositions ainsi que des ressources générales concernant les différents thèmes abordés.

2. MALLETTES

Il y a huit mallettes pédagogiques dont chacune illustre un thème «citoyen». Chaque thématique est déclinée en plusieurs animations dont la première est systématiquement une animation dite d'émergence. Celle-ci a pour but d'introduire le thème et de permettre aux représentations du groupe d'émerger afin que les réalités sous-jacentes de chacun puissent s'exprimer.

Le déroulement de chacune des animations est décrit avec précision. Les objectifs sont explicités, le matériel nécessaire est fourni, des prolongements éventuels sont proposés. Quand cela s'est avéré nécessaire, nous avons ajouté l'une ou l'autre remarque pour guider l'animateur dans la mise en place des animations.

Il n'est pas indispensable de conserver l'ordre dans lequel les thèmes ont été proposés. En effet, en fonction des besoins des personnes, d'une question d'un participant ou d'une demande particulière émanant du groupe, l'animateur choisira de commencer par un thème plutôt qu'un autre.

Il nous semble cependant cohérent de suivre l'ordre des animations proposées puisque celles-ci s'organisent de manière à ce que le participant puisse construire sa compétence par lui-même et avec l'aide du groupe. Bien sûr, une animation utilisée de manière isolée peut également trouver tout son sens si elle répond à un besoin, à une demande bien particulière formulée par un groupe.

Nous aimerions souligner que les mallettes présentent des liens entre elles. Elles offrent des outils multiples, des supports diversifiés qui peuvent répondre aux besoins de groupes de niveaux différents, à la multiplicité des objectifs à atteindre. Nous insistons sur le fait que des prolongements aux animations sont toujours possibles, comme il peut être judicieux d'enrichir certaines démarches en y ajoutant des supports écrits lorsqu'on se trouve face à un groupe de personnes scolarisées.

À la fin de ce livret, des adresses, une bibliographie, des liens utiles sont proposés. Citons pour exemples la brochure d'Alter Echo, dont vous trouverez un exemplaire dans chaque mallette, et les informations présentes dans le guide théorique du CIRÉ.

LES HUIT MALLETTES ET LES ANIMATIONS QU'ELLES CONTIENNENT

BIENVENUE EN BELGIQUE – P. 7

VIE QUOTIDIENNE



STATUTS DE SÉJOUR

1. Émergence
2. Situations de migrations
3. Préjugés et stéréotypes
4. Qui sont les immigrés ? Combien sont-ils en Belgique ?
5. Statuts de séjour
6. Récapitulatif



LOGEMENT

1. Émergence
2. Comment trouver un logement à louer ?
3. À quoi dois-je faire attention quand je visite un logement ?
4. Quel est le prix d'une location ?
5. Qu'est-ce qu'un contrat de bail ?
6. À quoi servent les compteurs ?
7. Quels sont mes droits et mes obligations en tant que locataire ?



SANTÉ

1. Émergence
2. L'organisation des soins de santé
3. À quoi sert une mutuelle ?
4. Enfant(s) – Parent(s)



ENSEIGNEMENT

1. Émergence
2. Le système scolaire
3. Les parcours scolaires et leurs débouchés professionnels
4. Le rôle des parents
5. Tout savoir (ou presque...) sur l'école



EMPLOI & SÉCURITÉ SOCIALE

1. Émergence
2. Savoir-faire et projets
3. Différence entre les statuts de salarié, d'indépendant et de fonctionnaire
4. Aide à la recherche d'emploi
5. Offres d'emploi et marché de l'emploi
6. Contrat de travail et législation sociale
7. Rôle des syndicats
8. Sécurité sociale



VIE QUOTIDIENNE

1. Émergence
2. Transports
3. Moyens de communication
4. Banques / Assurances
5. Économisons l'argent et l'énergie
6. Les produits de consommation
7. Le tri des déchets
8. Les loisirs
9. Le budget



INSTITUTIONS

1. Émergence
2. Formes de gouvernements
3. Organisation politique et administrative de la Belgique
4. Compétences
5. Rôle des Institutions: le Parlement fédéral (pouvoir législatif)
6. Rôle des Institutions: le Gouvernement fédéral (pouvoir exécutif)
7. Rôle des Institutions: le pouvoir judiciaire
8. Élections
9. Le pouvoir le plus proche du citoyen: la commune
10. Le CPAS
11. Les impôts
12. L'Union européenne
13. Récapitulatif



VIVRE ENSEMBLE

1. Émergence
2. À la découverte de la Belgique
3. Un peu d'histoire
4. La Belgique à travers la presse et les livres
5. Activités culturelles
6. Jours de « fête »
7. La Belgique en quelques chiffres
8. Normes et valeurs

3. DÉMARCHES PÉDAGOGIQUES

Toutes les animations sont des invitations aux échanges, aux témoignages, aux comparaisons avec les habitudes de vie, les traditions, les institutions en vigueur dans les pays d'origine des participants. Bien entendu, elles apportent également des éléments d'informations sur la vie en Belgique, en relation avec les différents thèmes abordés. Pour que ces échanges soient possibles, il faut que les participants possèdent un minimum de capacité à s'exprimer oralement en français. Si ce n'est pas le cas, il est nécessaire de constituer des groupes de personnes possédant la même langue d'origine et de mener les animations dans cette langue.

Nous aimerions insister une nouvelle fois sur le fait que le participant doit être acteur de son apprentissage. Il ne s'agit pas de lui communiquer un savoir, mais de le faire agir pour l'aider à s'ouvrir sur le monde dans lequel il arrive, à découvrir les cultures multiples des personnes qui l'accompagnent dans la réussite de son parcours d'intégration. Ainsi, chacun avance à son rythme et à sa manière, en utilisant ses canaux privilégiés. Ceci explique la variété des supports proposés (dessins, textes, documents audio, annonces, documents écrits plus officiels [bail d'appartement par exemple], photos, etc.) et les nombreuses activités qui ont été imaginées autour des différents thèmes.

Pour que le participant puisse construire ses propres compétences, l'animateur doit être un guide, un facilitateur qui perd son rôle central. C'est pour cela que nous proposons des activités qui requièrent la constitution de sous-groupes fonctionnant de manière autonome. La mise en commun des découvertes permet ensuite à chacun de profiter des richesses des autres. Le partage des expériences, quant à lui, souligne la diversité des situations de vie. L'animateur reste toujours attentif à ce qui émane en cours d'animation et qui pourra contribuer à l'enrichissement des échanges.

LA GESTION DU TEMPS

À la lecture des animations, vous constaterez que leur durée n'a pas été précisée. En effet, lorsque nous avons testé les différentes activités, nous avons constaté que leur durée pouvait varier en fonction des publics (scolarisés ou non, débutants en français ou non, etc.) De même, nous pensons qu'en fonction de l'intérêt porté ou non par le groupe au thème abordé, l'animateur adaptera le temps de travail. Nous avons voulu également laisser à l'animateur la possibilité d'approfondir l'un ou l'autre aspect proposé pour qu'il puisse se mettre en empathie avec son groupe. Trop de contraintes empêcheraient qu'une relation authentique s'installe alors qu'elle est très importante dans ce genre de travail.

LES SOUS-GROUPES

Idéalement, les sous-groupes seront constitués d'un minimum de trois personnes et d'un maximum de cinq personnes (au-delà de ce nombre, certains risquent de ne pas être entendus).

L'animateur veillera à constituer les groupes de manière équilibrée (groupes mixtes, brassage des langues d'origine et des niveaux scolaires). De même, il nous semble judicieux de constituer de nouveaux sous-groupes quand on passe à une nouvelle animation. C'est dans la variété que toute la richesse des animations pourra s'exprimer.

LA PRÉPARATION DES ANIMATIONS

Même si nous avons fourni les documents qui accompagnent les activités et décrit avec soin le déroulement des animations, nous rappelons qu'il est indispensable de les préparer, de prendre connaissance du contenu théorique du CIRÉ et de rechercher les adresses ressources de la région concernée (Bruxelles-Capitale ou Wallonie). C'est de cette façon que l'animateur saura où il va, pourra s'adapter aux imprévus, pourra être à l'écoute de son groupe, répondre aux besoins et aux attentes de chacun et prendre les bonnes décisions en cours d'animation : ce n'est donc jamais du temps perdu.

L'ensemble pédagogique que nous avons réalisé peut être utilisé par toute personne désireuse de proposer une formation de base sur la citoyenneté à des primo-arrivants, voire à des personnes d'origine étrangère qui vivent depuis un certain temps en Belgique. Cependant, ce guide du « vivre ensemble » sera utilisé de manière pertinente pour autant que les animateurs soient formés à la pédagogie interculturelle et aux approches socioconstructivistes, et qu'ils aient suivi des formations adéquates (par exemple, les formations de Lire et Écrire et du CBAI²).

² Centre Bruxellois d'Action Interculturelle

II. Animations

BIENVENUE EN BELGIQUE – P. 9

**VIE
QUOTIDIENNE**

REMARQUES GÉNÉRALES

Le thème de la vie quotidienne est abordé à partir d'où je vis et de ce que j'utilise dans ma vie de tous les jours.

Cette mallette doit permettre aux participants de s'ouvrir sur leur quartier, leur village, d'y poser un regard critique et citoyen, de participer à sa vie et d'en améliorer le quotidien.

Elle peut être la porte d'entrée pour toutes les autres mallettes, car elle est centrée sur la découverte de l'environnement des participants. C'est pour cela que nous y donnons beaucoup d'importance aux cartes et plans, en commençant par la carte du monde. Situer l'endroit où je vis par rapport au monde, voir d'où je viens et où je me trouve permet d'aborder le quotidien dans une vision plus large. Déjà, dans les mallettes « Santé », « Enseignement » et « Emploi », nous proposons de repérer sur un plan les ressources de la commune.

Ici, le plan devient un outil central et il est donc fondamental que l'animateur s'en procure un clair et de grand format.

De manière générale, les animations peuvent se prolonger par des visites dans le quartier.

La dernière animation concernant *le budget* permet de faire une synthèse de toutes les animations et peut donc être utilisée à la fin de la formation.

Comme les photos servent pour les différentes animations, elles sont toutes rassemblées dans une seule pochette.

En ce qui concerne le matériel fourni à dupliquer, nous conseillons de le reproduire en couleurs et de le plastifier pour en permettre une utilisation fréquente.


1. ÉMERGENCE

Cette animation est idéale dans un groupe qui vient de se former.

A. Où je vis

OBJECTIFS: *Voir où on est et d'où on vient*
Mieux connaître les autres participants
Aborder le thème de la migration

MATÉRIEL

<i>Fourni</i>	Une carte du monde
	
<i>Fourni, à dupliquer</i>	Néant
<i>À se procurer</i>	<ul style="list-style-type: none"> > Une carte de Belgique > Une carte ou un plan de la région > Un plan du quartier ou du village > Des épingles à tête de couleur
<i>À se procurer, à dupliquer</i>	Néant

DÉROULEMENT

- > L'animateur fixe sur le mur la carte du monde. Il demande aux participants de situer le plus précisément possible l'endroit de la formation. Lorsque les participants ont repéré la Belgique, l'animateur y fixe une épingle.
- > Il demande ensuite aux participants de situer les endroits dont ils sont originaires et il y fixe aussi des épingles.
- > Il divise ensuite les participants en 3 sous-groupes. Chaque sous-groupe reçoit une carte (un plan différent : le sous-groupe 1, une carte de la Belgique, le sous-groupe 2, une carte de la région et le sous-groupe 3, un plan du quartier, de la commune ou du village). Les sous-groupes doivent y situer le lieu de formation.
- > En plénière, chaque sous-groupe présente son travail. Une discussion s'ensuit sur l'utilisation des cartes, la différence de perspective suivant que l'on se place sur le plan du monde ou du quartier.

PROLONGEMENT

Cette animation permet de réfléchir aux trajets et trajectoires de chacun, aux motifs qui ont poussé les participants à migrer... On peut faire le lien avec la mallette « Statuts de séjour ».


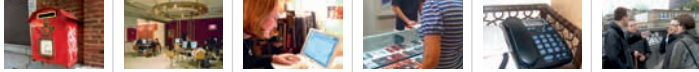
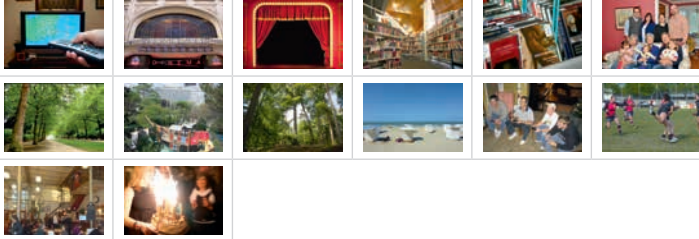




B. Ma vie quotidienne




OBJECTIFS: Aborder les thématiques de la vie quotidienne

Découvrir les problèmes que les participants ont en lien avec ces thématiques

Favoriser le dialogue et l'échange

MATÉRIEL

Fourni	<p>Des photos représentant différents endroits ou différentes situations de la vie quotidienne</p> <p>A – Les transports</p>  <p>B – Les moyens de communication</p>  <p>C – Les loisirs</p>  <p>D – Les déchets</p>  <p>E – Les banques et assurances</p>  <p>F – Les magasins</p>  <p>G – Lieux divers</p> 
--------	--

	H – Documents administratifs 
	I – Sinistres 
<i>Fourni, à dupliquer</i>	Un A4 avec 3 x 3 smileys: 1 content, 1 mécontent et 1 qui s'interroge (dans cette animation, nous n'utiliserons que les smileys positif et négatif) 
<i>À se procurer</i>	<ul style="list-style-type: none"> > Une carte ou un plan de la région > Un plan du quartier ou du village > Des buddies ou du papier collant > Des bandelettes
<i>À se procurer, à dupliquer</i>	Néant

DÉROULEMENT

- > Avant de commencer l'animation, l'animateur fixe au mur soit le plan de quartier, soit le plan de la commune, soit celui de la région (à adapter en fonction de la réalité de chaque groupe). Et il dispose sur une table proche du plan les photos A, B, C, E, F, G.
- > Il invite les participants à observer les photos.
- > L'animateur demande à chacun de penser à un endroit du quartier, ou du village, ou de la commune, qu'il connaît et apprécie particulièrement. Il laisse un moment de silence pour que tous puissent y réfléchir.
- > Il demande ensuite à un des participants de citer l'endroit qu'il apprécie et de dire pourquoi. Le participant choisit alors une des photos qui évoque cet endroit et la colle sur le plan. Si aucune photo ne correspond, l'animateur ou le participant écrit le lieu sur une bandelette et fixe celle-ci sur le plan. Il colle aussi un smiley content sur la photo. Les autres participants sont invités à dire s'ils connaissent cet endroit et ce qu'ils en pensent.
- > Lorsque tous les participants ont présenté leur endroit préféré, l'animateur leur demande de réfléchir à un endroit du quartier (ou du village ou de la commune) qu'ils n'aiment pas. Il procède de la même manière que ci-dessus. Chacun est invité à expliquer l'endroit, à y associer une photo ou une bandelette, à la coller sur le plan, avec le smiley mécontent. Les autres participants sont invités à dire s'ils connaissent cet endroit et ce qu'ils en pensent.
- > Lorsque tous les participants se sont exprimés, l'animateur invite à observer les photos qui restent. Il leur demande ce qu'elles représentent et si ce sont des lieux importants pour eux ou pas. Si ce sont des lieux importants, il les situe aussi sur le plan.
- > En fonction des questionnements et besoins exprimés par les participants au cours de cette animation, l'animateur choisira l'ordre dans lequel les thématiques seront travaillées. Par exemple, si les participants ont beaucoup de questionnements ou de problèmes avec les transports en commun, l'animateur proposera de commencer par les transports. Si les participants disent qu'ils ne connaissent rien aux activités de loisirs ou culturelles qui existent, l'animateur peut proposer de commencer par là.

REMARQUES

L'animateur doit prendre note de ce qui se dit lors des discussions car cela servira lors des différentes animations.

Si certains lieux ne sont pas connus, l'animateur pourra y revenir ultérieurement avec le groupe, si cela les intéresse.

PROLONGEMENTS

- > On peut organiser une visite des lieux que les participants ont mentionnés, le groupe prend des photos de ces endroits, photos que l'on collera sur le plan. Cette activité peut se répéter à la fin ou au début de chaque animation.
- > On peut aussi proposer aux participants de créer leur propre plan ou de faire une maquette du quartier.

2. TRANSPORTS







OBJECTIFS: Réfléchir à l'utilisation des transports : leurs avantages et inconvénients

Découvrir comment utiliser les différents transports en commun

Favoriser le dialogue et l'échange

A. Comment se déplacer

MATÉRIEL

<i>Fourni</i>	A – Les transports  Les photos de différents endroits : C – Les loisirs • E – Les banques et assurances • F – Les magasins • G – Les lieux divers    			
<i>Fourni, à dupliquer</i>	Un A4 avec 3 x 3 smileys : 1 content, 1 mécontent et 1 qui s'interroge			
				
<i>À se procurer</i>	<ul style="list-style-type: none"> > Une carte ou un plan de la région > Des affiches vierges > Des marqueurs et du papier collant > Facultatif : des gommettes 			
<i>À se procurer, à dupliquer</i>	Néant			

DÉROULEMENT

- > L'animateur demande aux participants de citer les endroits où ils se rendent habituellement. Au fur et à mesure que les participants énoncent les endroits, l'animateur prend les photos correspondantes et les place, les unes au-dessus des autres, soit sur le mur, soit sur le tableau, soit sur le côté gauche d'une affiche.
- > Il demande ensuite aux participants comment ils se rendent à ces endroits. Au fur et à mesure que les participants citent des moyens de transport, l'animateur pose les photos correspondantes dans la partie supérieure de l'affiche, les unes à côté des autres.
- > On obtient ainsi un tableau à double entrée. En voici un exemple :





	Train	Bus	Taxi	Voiture	Vélo	Piéton
École						
Supermarché						
Banque						
Formation						
etc.						

- > L'animateur demande aux participants de mettre soit une croix, soit une gommette, soit la 1^{ère} lettre de leur nom à chaque ligne en fonction du moyen qu'ils utilisent. Voici l'exemple du tableau rempli:

	Train	Bus	Taxi	Voiture	Vélo	Piéton
École		A				
Supermarché				A		
Banque						A
Formation		A				
etc.						

A prend le bus pour conduire ses enfants à l'école, il va en voiture au supermarché, à pied à la banque et en bus au centre de formation.

- > Lorsque tous les participants ont complété le tableau, le groupe observe quel est le moyen le plus utilisé et un partage d'expériences s'ensuit sur base de la question : pourquoi j'utilise ce moyen de transport plutôt que tel autre ?
- > L'animateur forme des sous-groupes et donne à chacun une affiche sur laquelle il aura disposé la photo d'un moyen de transport et les smileys de façon à obtenir un tableau à double entrée comme celui-ci :

Moyen de transport	Avantages 	Inconvénients 	Questions qui se posent 
			

Il n'est pas nécessaire de traiter tous les moyens de transport, mais bien les plus utilisés par les participants.

- > Chaque sous-groupe doit analyser les avantages, les inconvénients et les questions autour d'un moyen de transport. Il complète son tableau à l'aide de mots clefs.
- > En plénière, chaque sous-groupe présente son affiche et l'animateur demande aux autres participants s'ils veulent ajouter quelque chose. Il complète l'affiche avec leur apport.
- > Lorsque tous les sous-groupes ont présenté leur moyen de transport, un débat s'ensuit sur les avantages et les inconvénients de chaque moyen de transport. L'animateur peut faire référence aux observations qui ont été faites en relation avec les transports en commun lors de l'activité d'urgence.
- > Ensuite, animateur et participants réfléchissent à des propositions de solutions aux problèmes de mobilité soulevés et sur ce qui pourrait/devoir être amélioré.

REMARQUE

L'animateur veillera à ce qu'il y ait un scripteur dans chaque sous-groupe.

Si aucun participant ne sait écrire, l'animation peut se faire en plénière, ou le formateur peut passer de groupe en groupe. Attention toutefois à ne pas sous-estimer les compétences et la créativité des participants, même débutants à l'écrit.

PROLONGEMENTS

- > Élaborer des revendications sur les améliorations à apporter dans les transports en commun.
- > Élaborer une charte de courtoisie de l'utilisateur des transports.
- > Comparer avec ce qui se passe dans les pays d'origine des participants.

B. Comment utiliser les transports en commun ?

OBJECTIF : Informer sur le fonctionnement des différents transports en commun et sur les facilités et réductions qu'ils proposent

MATÉRIEL

Fourni	Les 3 photos de transports en commun (au sein de la série A)
	
	Les photos de différents endroits: C – Les loisirs • E – Les banques et assurances • F – Les magasins • G – Les lieux divers
	
Fourni, à dupliquer	Néant
À se procurer	<ul style="list-style-type: none"> > Différents titres de transport des transports en commun que les participants utilisent > Horaires de bus et de train de la région, localité > Brochure des organismes de transport
À se procurer, à dupliquer	Néant

DÉROULEMENT

- > L'animateur présente les tickets, cartes et abonnements aux participants et leur demande d'expliquer ce que c'est.
- > Il demande aux participants d'associer les titres de transport aux photos des transports en commun correspondants.
- > Il divise les participants en sous-groupes. Chaque sous-groupe va recevoir le cas précis d'une personne ou d'un groupe (voir cas ci-dessous). Le sous-groupe doit:
 - préparer le voyage de la personne ou du groupe. Pour cela, il doit choisir le moyen de transport le plus adéquat, chercher les horaires, voir quel titre de transport il doit utiliser et combien cela va lui coûter;
 - imaginer une saynète qui représente le voyage de la personne ou du groupe de façon concrète: il faut présenter son abonnement, mettre son ticket dans une machine, le contrôleur peut passer...

L'animateur est invité à adapter les cas à la réalité de sa région.

Exemples de cas:

1. une famille nombreuse (papa, maman, 4 enfants en bas âge) veut aller passer une journée à la mer
2. une personne âgée veut se rendre à la bibliothèque
3. un jeune de 15 ans va chaque jour à l'école
4. un adulte va travailler en ville et doit prendre le train tous les jours
5. le groupe souhaite faire une sortie à Gand

Si nécessaire l'animateur aide les groupes dans leurs recherches.

- > Chaque sous-groupe joue sa saynète. Après chaque représentation, l'animateur invite les autres participants à exprimer leurs remarques, questions, observations. Et l'animateur termine en attirant l'attention sur les points importants.

PROLONGEMENTS


- > Cette animation est une bonne occasion d'utiliser Internet afin d'y effectuer des recherches sur les sites des sociétés de transport en commun.
- > Préparer une ou plusieurs visites/excursions avec les participants.

3. MOYENS DE COMMUNICATION

OBJECTIFS: Réfléchir aux moyens de communication :
leurs avantages et inconvénients

Connaître les services postaux

MATÉRIEL

Fourni	 Les photos B – Les moyens de communication
Fourni, à dupliquer	Néant
À se procurer	<ul style="list-style-type: none"> > Une affiche > Le plan du quartier > Marqueurs, papier collant
À se procurer, à dupliquer	Néant

DÉROULEMENT

- > À partir de l'observation des photos, l'animateur demande aux participants quels sont les moyens de communication qu'ils utilisent dans leur vie quotidienne. Et pour communiquer avec qui. Il colle les photos sur une affiche et met des mots clefs. Par exemple,

Internet	Envoyer des mails à ma famille ...
Poste	Envoyer des paquets aux amis restés au pays ...
GSM	...

- > L'animateur propose d'observer le plan du quartier et d'y repérer les endroits liés aux moyens de communication.
- > L'animateur invite les participants à évoquer leurs expériences positives et négatives et les questionne, soit dans le cadre d'un débat, soit en reprenant l'animation avec les smileys.
- > Pour terminer le débat, l'animateur invite les participants à réaliser une affiche listant ce à quoi il faut faire attention.
- > Ensuite, l'animateur invite les participants à montrer sur le plan du quartier où se trouve la poste (ou le(s) point(s) poste).
- > Il demande ensuite aux participants s'ils connaissent les différents services de la poste, quels services ils ont déjà utilisés et leurs expériences. Si nécessaire, il complète les informations.

PROLONGEMENTS


- > Analyser les offres de différents opérateurs de téléphonie (coût/budget).
- > Visiter la poste ou faire des recherches sur son site Internet.
- > Utiliser le matériel pédagogique proposé sur le site b.post.
- > Compléter des documents authentiques de la poste : recommandé, déménagement...
- > Travailler sur la rédaction des enveloppes.
- > Voir aussi les fiches pédagogiques réalisées par les formateurs du groupe « Alpha-Tic » de Lire et Écrire: www.alpha-tic.be

4. BANQUES / ASSURANCES

A. Les banques

OBJECTIFS: Connaître les services que les banques offrent

MATÉRIEL

Fourni		Les photos E – Les banques et assurances
Fourni, à dupliquer	Néant	
À se procurer	<ul style="list-style-type: none"> > Le plan du quartier > Marqueurs, papier collant, colle > Post-it 	
À se procurer, à dupliquer	Divers documents authentiques des banques (au moins un par participant)	

DÉROULEMENT

- > L'animateur demande aux participants de citer des banques qu'ils connaissent.
- > Pour chaque banque citée, il demande aux participants de la situer sur le plan de quartier à l'aide d'un post-it où il écrit le nom de la banque.
- > Il demande ensuite aux participants à quoi sert une banque, les services qu'elle offre, et ceux que les participants utilisent. Il note les réponses sur une affiche de façon organisée.
- > Il distribue à chaque participant un (ou des) document(s) authentique(s), invite les participants à y rechercher les informations sur les différents services et à aller les coller sur l'affiche, en regard des éléments repris sur l'affiche, qui sera complétée si nécessaire.
- > L'animateur termine l'animation par un échange d'expériences et une discussion. L'animateur complète les informations si nécessaire.

PROLONGEMENTS

- > Demander aux participants de préparer en sous-groupes des saynètes sur des problèmes rencontrés en relation avec la banque. À partir de là, l'animateur pourra apporter les informations nécessaires, ou le groupe les cherchera.
- > Susciter une réflexion sur les différents modes de paiement: carte bancaire, argent liquide, virement, ordre permanent, domiciliation, carte de crédit. Dans quel cas les utiliser, quels en sont les avantages et les inconvénients?


B. Les assurances

OBJECTIFS: Aborder le principe de l'assurance

Savoir quelles assurances sont obligatoires

Savoir où s'adresser pour souscrire une assurance

MATÉRIEL

Fourni	Les photos: E – Les banques et assurances et I – Sinistres
	
Fourni, à dupliquer	Néant
À se procurer	<ul style="list-style-type: none"> > Un constat d'accident (document authentique) > Une déclaration de sinistre > Le cahier du CIRÉ consacré aux assurances
À se procurer, à dupliquer	Divers documents authentiques des assurances (au moins un par participant)

DÉROULEMENT

- > L'animateur affiche les photos et demande aux participants de dire ce que c'est, pour eux, une assurance. Il en précise éventuellement la notion.

« Qu'est-ce qu'une assurance ?

Toute personne peut rencontrer au cours de sa vie un certain nombre de difficultés : accident, vol dans son habitation ou vol d'un véhicule, inondation, maladie, etc.

Pour affronter plus aisément les conséquences financières de ce genre de difficultés, il est possible de prendre une assurance.

Il s'agit d'une forme de mutualisation des risques: les sommes payées chaque année par l'ensemble des personnes assurées servent à payer certains frais aux personnes qui ont eu un problème (et à financer les compagnies d'assurance).

Un contrat d'assurance est signé entre une personne et une compagnie d'assurances qui s'engage à intervenir au cas où la difficulté concrète envisagée survient effectivement.

L'intervention de la compagnie d'assurance est le plus souvent financière: moyennant le respect des conditions prévues dans le contrat, la personne assurée reçoit une somme d'argent qui compense les conséquences désagréables de la survenance de l'événement (exemple, en cas d'incendie, de vol, de dégâts des eaux). Dans certains cas, l'intervention peut prendre la forme d'un service (par exemple la mise à disposition d'un véhicule de remplacement en cas d'accident, le rapatriement d'un vacancier en cas d'accident ou de maladie à l'étranger.)»

Extrait de « Cahier du CIRÉ »

- > Il leur demande s'ils savent quelles assurances sont obligatoires. Au fur et à mesure que les participants citent des assurances, l'animateur affiche les photos sur le mur en les plaçant en deux colonnes : les obligatoires et les optionnelles. Il complète l'information si nécessaire.
- > Il leur demande ensuite quelles assurances ils ont souscrites. (Voir cahier du CIRÉ, p. 8 à 15)
- > Il lance le débat (utilité des assurances non obligatoires, coûts...) et invite les participants à partager leurs expériences.
- > Le débat se termine par l'établissement d'une liste de précautions à prendre avant de signer un contrat (voir cahier du CIRÉ, p. 22).

PROLONGEMENTS

- > Travailler le vocabulaire lié aux assurances. Voir cahier du CIRÉ p. 4 et 5.
- > Lire, comprendre et analyser différents contrats assurances apportés par les participants.
- > Si le groupe a accès à Internet, y chercher l'information sur les compagnies d'assurances, en comparer les avantages et les inconvénients.
- > Remplir des documents authentiques : constat d'accident, déclaration de sinistre.
- > Travailler à partir de la vidéo « Le Constat » : <http://www.gsara.tv/gsara2011/spip.php?article105>

5. ÉCONOMISONS L'ARGENT ET L'ÉNERGIE

OBJECTIFS: Sensibiliser aux questions d'énergie, d'économie d'énergie

Favoriser l'échange, la discussion

MATÉRIEL

Fourni	Néant
Fourni, à dupliquer	L'affiche des 15 gestes. Celle-ci est à photocopier et à découper
À se procurer	Néant
À se procurer, à dupliquer	Néant



DÉROULEMENT

- > L'animateur forme des sous-groupes de 3 personnes.
- > À chaque sous-groupe, il distribue un ou plusieurs « gestes » de l'affiche.
- > Le sous-groupe observe le(s) dessin(s) et se met d'accord sur sa (leur) signification, son (leur) message, qu'il va expliquer aux autres participants.
- > En plénière, un sous-groupe montre son « geste » et l'explique. Les autres participants sont invités à poser des questions ou faire des remarques. L'animateur lit ensuite le petit texte explicatif et vérifie s'il a bien été compris par tous. On procède ainsi pour l'ensemble des 15 « gestes ».
- > Les dessins qui viennent d'être utilisés sont retournés sur une table. L'animateur invite chaque personne à en tirer un et à mimer ce qu'elle voit. Les autres participants disent ce qu'ils ont compris.
- > Ensuite, le débat s'engage autour de la question de l'énergie, de son importance et de son utilisation dans la vie quotidienne : en quoi ces gestes sont-ils faciles/difficiles, possibles/impossibles ? Quels sont les freins à leur mise en pratique ? Quelles sont les pistes de solutions ?

PROLONGEMENTS


- > On peut reprendre le plan de la maison de la mallette « Logement » et l'examiner du point de vue des économies d'énergie : que peut-on améliorer dans cette maison ? Les participants peuvent dessiner les améliorations sur des petits cartons qu'ils iront poser sur le plan.
- > Proposer une réflexion sur les appareils électroménagers les plus utilisés par les participants : lesquels consomment plus ? Comment diminuer la consommation ?
- > Voir aussi les animations de Cultures et Santé sur cette thématique (lien en bibliographie).
- > Voir la mallette « 15 gestes » à se procurer au Centre doc du Collectif Alpha.

6. LES PRODUITS DE CONSOMMATION

OBJECTIFS: Réfléchir à nos achats et aux aspects auxquels il faut être attentif





Favoriser le dialogue et l'échange

MATÉRIEL

Fourni	 Les photos F – Les magasins
Fourni, à dupliquer	Un A4 avec 3 x 3 smileys: 1 content, 1 mécontent et 1 qui s'interroge
	  
À se procurer	<ul style="list-style-type: none"> > Des affiches vierges > Le plan du quartier ou de la commune > Du papier collant et des marqueurs
À se procurer, à dupliquer	Néant

DÉROULEMENT

- > L'animateur demande aux participants de citer les endroits où ils vont habituellement faire leurs courses. Au fur et à mesure que les participants énoncent les endroits, l'animateur prend les photos correspondantes et les place les unes au-dessus des autres, ou écrit le nom de l'endroit sur un papier.
- > Le groupe doit situer ces endroits sur le plan du quartier.
- > L'animateur donne à chaque sous-groupe une affiche sur laquelle il aura disposé la photo d'un magasin et les smileys de façon à obtenir un tableau à double entrée comme celui-ci :

Magasin	Avantages 	Inconvénients 	Questions qui se posent 
			

- > Chaque sous-groupe doit analyser les avantages, les inconvénients et les questions autour de ce magasin. Il complète son tableau à l'aide de mots clefs.
- > En plénière, chaque sous-groupe présente son affiche et l'animateur demande aux autres participants s'ils veulent ajouter quelque chose. Il complète l'affiche avec l'apport des autres.
- > Il demande aux participants de citer les aspects auxquels il faut être attentif quand on achète un produit: date de péremption, garantie, crédit facile, surcoût, etc. Il invite les participants à partager leurs expériences à ce sujet.
- > Les participants élaborent une affiche de type « conseils aux consommateurs » reprenant ces aspects.

PROLONGEMENTS

- > Voir l'animation de Cultures et Santé « Des slogans dans nos assiettes » <http://www.cultures-sante.be/nos-outils/education-permanente/2011/des-slogans-dans-nos-assiettes.html>
- > Et l'animation « Tentations en rayons » <http://www.cultures-sante.be/catalogue/item/72-tentations-en-rayons.html>

7. LE TRI DES DÉCHETS


Le thème des déchets se prête à de multiples animations et peut déboucher sur une analyse et un regard critique sur notre société, notre mode de production, la surconsommation...

Dans le cadre de cette mallette, nous proposons uniquement une animation pratique d'information sur la manière de trier les déchets, là où les participants habitent.

Mais vous trouverez dans la bibliographie et dans la brochure « Gestion des déchets dans une approche d'éducation permanente », éditée par Lire et Écrire Bruxelles, une série d'informations et d'animations qui permettent d'aborder la thématique dans toutes ses dimensions: environnementale, politique, sociale et économique.

OBJECTIF : *Connaître le système de tri des déchets et de collecte des déchets dans ma commune ou mon quartier*

MATÉRIEL

Fourni		Les photos D – Les déchets
Fourni, à dupliquer	Néant	
À se procurer	<ul style="list-style-type: none"> > Le plan du quartier > Du papier collant, des marqueurs, des buddies > Les sacs poubelles utilisés dans la commune > Les informations spécifiques relatives à la collecte des déchets de la commune, de la région où se déroule l'animation ainsi que les informations sur les déchetteries et parcs à conteneurs de la région. Un dépliant ou une affiche par personne 	
À se procurer, à dupliquer	Néant	

DÉROULEMENT

- > L'animateur invite les participants à observer les photos, puis à lister tout ce qu'on produit comme déchets. Au fur et à mesure, il colle les photos au tableau (ou écrit sur un papier) les unes au-dessus des autres.
- > Il demande ensuite aux participants de dire où l'on doit mettre chaque déchet: poubelle ordinaire, sac PMC, vieux papiers, bulle à verre, parcs à conteneurs, etc. On procède ainsi à une classification des déchets en fonction de leur logique de récolte.
- > Il demande ensuite aux participants pourquoi, à leurs avis, on doit trier ainsi et ce qu'on fait de ces déchets triés. Les réponses sont notées sur une affiche. Elles pourront faire l'objet de débats, de recherches et d'autres animations ultérieurement.
- > En sous-groupes, les participants sont ensuite invités à observer les dépliants de la commune sur les collectes des déchets et à faire la liste des problèmes que cela leur pose dans la vie quotidienne.
- > Chaque sous-groupe présente son travail. On analyse les problèmes communs à tous et une discussion s'ensuit sur la manière d'améliorer et de résoudre les problèmes concrets. Il s'agit surtout d'un échange d'expériences et de bonnes idées.
- > Le groupe réexamine alors sa classification des déchets, voit s'il y a des choses à modifier en fonction des indications de la commune et ajoute des éléments concrets à côté des photos; par exemple, le camion poubelle passe tous les lundis, les sacs PMC se ramassent tous les 3^e mercredis du mois, le parc à conteneurs est ouvert...
- > L'animateur reprend toutes les photos des déchets, les mélange et les met face cachée sur une table. Au tableau il colle les photos des endroits où l'on dépose les déchets: bulle à verre, camion poubelle, parc à conteneurs... Un participant prend une photo, dit ce qu'il y voit et va la coller à l'endroit adéquat. On procède ainsi avec toutes les photos.
- > Les participants sont invités à situer sur le plan les endroits clés: bulles à verre, parc à conteneurs, endroit et horaire de passage pour la collecte des produits chimiques.

PROLONGEMENTS

- > Adresser un courrier en lien avec les problèmes rencontrés à l'administration communale ou à la société de recyclage.
 - > Les animations proposées dans le guide de LEE Bruxelles.
 - > L'animation « Le recyclage » de Cultures et Santé <http://www.cultures-sante.be/nos-outils/education-permanente/avant-2011/218-le-recyclage.html>
 - > On peut aussi utiliser le jeu de l'oie de la mallette « Santé » et proposer pour chaque case une question. Voici quelques exemples de questions:
 - Mon enfant a grandi, ses vêtements sont encore en bon état mais trop petits, où puis-je les déposer ?
 - J'ai cassé de la vaisselle. Qu'est-ce que j'en fais ?
 - Où puis-je déposer mes bouteilles en verre ?
 - Quand passe le camion poubelle ?
 - Que puis-je mettre dans le sac bleu des PMC ?
- L'animateur peut aussi proposer des cases comme suit : vous allez au parc à conteneurs mais celui-ci est fermé, vous passez un tour.
- > Proposer une affiche de conseils sur le tri des déchets à mettre dans le local de formation.





8. LES LOISIRS

OBJECTIFS: Analyser la place des loisirs dans le quotidien des participants, notamment avec un regard centré sur le genre

Découvrir les lieux culturels et de loisirs du quartier

Découvrir les possibilités d'accès et les 'bons plans'

MATÉRIEL

Fourni	 Les photos C – Les loisirs
Fourni, à dupliquer	Un A4 avec 3x3 smileys: 1 content, 1 mécontent et 1 qui s'interroge
	  
À se procurer	<ul style="list-style-type: none"> > Des affiches vierges > Des revues > De la colle, des ciseaux > Des marqueurs, du papier collant
À se procurer, à dupliquer	Néant

DÉROULEMENT

- > L'animateur demande à chaque participant de réfléchir à ce qu'il fait toute la journée pendant la semaine.
- > Il répartit ensuite les participants en sous-groupes en constituant si possible des sous-groupes d'hommes et des sous-groupes de femmes, ce qui permettra une analyse de genre.
- > Il donne à chaque sous-groupe deux affiches vierges, des revues, des ciseaux, de la colle et demande de réaliser, sur la première affiche, un collage qui représente ce que les personnes font pendant la semaine, y compris le week-end; sur la deuxième affiche, un collage qui représente ce qu'elles font pendant les vacances.
- > Les groupes présentent leurs affiches.
- > L'animateur demande aux participants d'observer et de comparer les différentes affiches. Il prend note et invite les participants à relever les différences liées au genre et à en discuter.
- > Il leur demande de citer leurs activités (travail...) Il illustre chaque activité citée par une photo qu'il place sur une affiche. Il demande à chaque sous-groupe de signaler l'activité qui lui prend le plus de temps par le chiffre 1 dans le tableau ci-dessous. La deuxième activité en nombre d'heures sera notée 2, et ainsi de suite. On peut ajouter dans le tableau le nombre d'heures consacrées à chaque activité par jour ou par semaine. Par exemple :

	Groupe A	Groupe B	Groupe C	Groupe D
Travail	1 (8h/jour)			
Formation	2 (12 h/semaine)			
Ménage, nettoyage				

**VIE
QUOTIDIENNE**

- > Il invite le groupe à observer le tableau et à analyser les différences (questions de genre, questions d'emploi/travail...)
- > Ensuite, il propose d'analyser le temps consacré aux loisirs en demandant aux participants de citer des activités qui relèvent des loisirs.
- > Au fur et à mesure que les participants citent des activités, l'animateur colle au mur une photo ou écrit la proposition, en demandant en quoi c'est une activité de loisir, ce qui peut susciter débat: bricolage, broderie... = loisir, travail ou volonté d'économie ?
- > À partir des échanges des participants, il propose une réflexion sur la place des loisirs suivant le genre et la culture.
- > Il pose alors la question du temps consacré à ce loisir, des personnes avec qui on a ce loisir, des avantages et des inconvénients, en invitant à un partage d'expériences.

On construit ainsi un tableau à double entrée:

	Temps consacré par semaine	Avec qui	Avantages 	Inconvénients 
Télé				
Café				
Cinéma				
Jeux de console				
Promenade				
...				

- > À la fin, s'il reste des photos qui n'ont pas été mentionnées, l'animateur les présente une par une aux participants en leur demandant s'ils savent de quoi il s'agit et donne si nécessaire les informations utiles.

PROLONGEMENTS

- > Compléter le plan de quartier avec les endroits de loisirs comme le cinéma, le club de sport, le théâtre... En connaître les horaires, les conditions d'accès, etc. à partir de dépliants, de publicités, de sites Internet, d'annonces des activités...
- > Faire découvrir aux participants les bons plans comme article 27.
- > Proposer au groupe des activités nouvelles qu'on pourrait faire ensemble.
- > Cette animation permet aussi de faire une analyse du temps consacré aux différentes catégories d'activités et se prête facilement à une analyse de genre en faisant une comparaison du temps des hommes et des femmes.


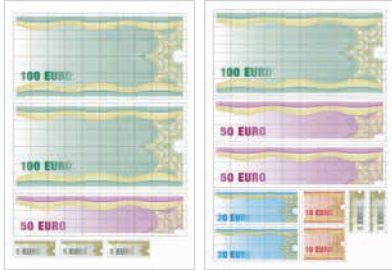
9. LE BUDGET

OBJECTIFS: Prendre conscience du budget d'un ménage

Permettre l'échange d'expériences et le débat

Faire une synthèse de l'ensemble des contenus des mallettes

MATÉRIEL

Fourni	<p>L'ensemble des photos</p> 
Fourni, à dupliquer	<p>Feuilles cartonnées A4 quadrillées avec les 'billets de banque' dont les surfaces sont proportionnelles à la valeur. Reproduire chaque page huit fois et découper les billets</p> 
À se procurer	<ul style="list-style-type: none"> > Bandelettes > Billets de banques de jeux (uniquement si l'on veut approfondir le budget)
À se procurer, à dupliquer	Néant
À préparer	Une ou plusieurs études de cas (voir Déroulement et Remarque)

DÉROULEMENT

- > L'animateur met sur la table toutes les photos et demande aux participants de les trier: d'une part celles qui représentent des dépenses d'argent et d'autre part celles qui représentent des rentrées d'argent.
- > Il répartit ensuite, autour de deux tables, les participants en deux sous-groupes, un sous-groupe « rentrées » et un sous-groupe « dépenses », et leur propose :
 - d'observer les photos
 - d'ajouter, si nécessaire et en fonction de leur réalité, des sorties ou des dépenses en les dessinant ou écrivant, si nécessaire avec l'aide de l'animateur, sur une bandelette
 - de les classer, d'organiser les rentrées ou les dépenses, comme ils l'entendent.
- > Il invite ensuite chaque sous-groupe à présenter son classement à l'autre groupe, qui réagit.
- > Si nécessaire, il répond aux questionnements et/ou anime la discussion.

- > L'animateur dépose des 'billets de banque' sur les tables et propose alors aux participants d'élaborer ensemble le budget de la famille suivante :

Jeanne vit seule avec ses deux filles qui sont à l'école primaire. Elle touche le revenu d'intégration sociale du CPAS : 948 € par mois et des allocations familiales : 257 € pour ses deux filles. Elle habite un logement social dans la ville de Z (ou le village W, à adapter suivant le lieu de formation et la provenance des participants). Ses filles vont à l'école communale du quartier. L'aînée a eu besoin d'un appareil dentaire. La mutuelle a remboursé X Euros pour l'appareil.

- > Il relit la situation de la famille en demandant au sous-groupe « rentrées » de lui donner les photos/bandelettes qu'il va placer sur le mur/tableau, puis de lui donner les billets de banque correspondant aux rentrées, qu'il va placer en colonne à côté des photos, en distinguant les rentrées mensuelles des autres rentrées : annuelles ou imprévisibles.
- > Il invite ensuite le groupe « dépenses » à faire de même en commençant par les photos/bandelettes correspondant à ce qu'il estime être la plus grosse dépense mensuelle.
- > Ici, il s'agira alors d'évaluer les dépenses avec les groupes : montant du loyer, charges, nourriture, etc., puis de placer les billets de banque correspondant aux dépenses.
- > On observe alors l'équilibre/le déséquilibre du budget: qu'a-t-on oublié? Comment prendre en compte les dépenses imprévues? Les dépenses qui ne sont pas mensuelles? Est-ce possible de faire des économies? Quelles sont les aides possibles?...
- > Après ce premier exemple, l'animateur répartit les participants en sous-groupes. Chaque sous-groupe reçoit une étude de cas que l'animateur aura préparée. Il a à sa disposition les photos et l'argent et est invité à construire le budget, comme dans l'exemple précédent.
- > Lorsque les sous-groupes ont terminé, chaque sous-groupe expose le cas examiné et le travail effectué sur le budget.
- > Lorsque tous les cas ont été présentés, l'animateur lance une discussion à partir de questions telles que :
 - Quels sont les postes de dépenses les plus importants?
 - À quoi faut-il être attentif?
 - À qui s'adresser lorsqu'on a des problèmes financiers?
- > En plénière, le groupe élabore une affiche avec les conseils qu'il estime importants.

REMARQUES

L'animateur construit les cas en fonction des questionnements travaillés au cours des animations et de la réalité des participants. Il peut aussi laisser au groupe le soin de déterminer les dépenses pour chaque cas.

La surface des billets de banque est proportionnelle à leur valeur. Cela rend visible les coûts, les écarts entre rentrées et dépenses, sans devoir faire d'opérations mathématiques.

PROLONGEMENTS

- > Le site: <http://www.journeesanscredit.be/> fournit du matériel à lire et discuter.
- > On peut aussi faire le lien avec l'animation sur les banques, sur les moyens de paiement. Comment je paie mes dépenses? Et mes rentrées, comment sont-elles payées?
- > L'animateur peut, bien sûr, travailler les mathématiques à partir de ce sujet. Si l'animateur propose un travail individuel, il est bon de prévoir des billets de jeu, type Monopoly.

III. Bibliographie

BIENVENUE EN BELGIQUE – P. 29

VIE
QUOTIDIENNE

OUTILS PÉDAGOGIQUES

Cultures et Santé :

« **Des slogans dans nos assiettes** », <http://www.cultures-sante.be/nos-outils/education-permanente/2011/des-slogans-dans-nos-assiettes.html>

« **Tentations en rayons** », <http://www.cultures-sante.be/catalogue/item/72-tentations-en-rayons.html>

« **Le recyclage** », <http://www.cultures-sante.be/nos-outils/education-permanente/avant-2011/218-le-recyclage.html>

L'eau de javel, <http://www.cultures-sante.be/nos-outils/education-permanente/avant-2011/228-leau-de-javel.html>

La consommation de l'eau dans la maison, <http://www.cultures-sante.be/nos-outils/education-permanente/avant-2011/206-la-consommation-de-leau-dans-la-maison.html>

La pollution de l'eau dans la maison, <http://www.cultures-sante.be/nos-outils/education-permanente/avant-2011/207-la-pollution-de-leau-dans-la-maison.html>

Le frigo qui consomme moins, <http://www.cultures-sante.be/nos-outils/education-permanente/avant-2011/216-le-frigo-qui-consomme-moins.html>

L'électricité, <http://www.cultures-sante.be/nos-outils/education-permanente/avant-2011/217-lelectricite.html>

Lire et Écrire Bruxelles :

www.alpha-tic.be

Gestion des déchets dans une approche d'éducation permanente, Lire et Écrire Bruxelles, 2014, téléchargeable sur bruxelles.lire-et-ecrire.be

Collectif Alpha :

Malle pédagogique sur la gestion des déchets disponible au Centre Doc
Mallette « 15 gestes » à se procurer au Centre doc

Le site : <http://www.journeesanscredit.be/> fournit du matériel à lire et discuter

Le site : <http://www.bpost.be/site/fr/residential/stamps/actions/schools.html> fournit une série d'animations sur la poste et l'écriture

INFORMATIONS LÉGALES ET ADMINISTRATIVES

www.assurances.be

<http://www.bruxelles.irisnet.be/a-propos-de-la-region/les-organismes-regionaux/bruxelles-proprete>

<http://socialsante.wallonie.be/surendettement/>

http://www.belgium.be/fr/economie/commerce_et_consommation/protection_du_consommateur/services_financiers/surendettement/

RESSOURCES GÉNÉRALES

Agence Alter : <http://www.belgique-infos.be/belgium/vivre-en-belgique/#.U2uEF1ca6mE>

Cahiers du CIRÉ : <http://www.vivreenbelgique.be/7-assurances>

<http://www.vivreenbelgique.be/8-vie-quotidienne>

<http://www.article27.be/>



Lire et Ecrire



Fonds Européen d'Intégration
des ressortissants de pays tiers



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES



Wallonie

