

23

fiches pratiques pour animer le collectif





SOMMAIRE

Introduction	3
Forum santé mentale	4
Concours photo des résident-e-s	6
Atelier cuisine avec un-e professionnel-le	8
Soirée buffet-finance	10
Se défendre face au harcèlement de rue	12
Sensibilisation au vote	14
Rencontre avec un-e élu-e	16
Organiser une soirée ciné-débat en résidence-FJT	18
Organiser des olympiades inter-FJT	20
Atelier d'upcycling : créer votre vase flacon	22
Initiative aux gestes de premier secours	24
Mentorat dating : mettre en place du mentorat entre jeunes au sein de sa résidence-FJT	26
Animer un débat	28
Soirée pour booster sa confiance en soi	30
Soirée créative pour lutter contre les discriminations	32
Un atelier pratique sur l'entretien du logement	34
Atelier-débat sur les addictions	36
Soirée chasse aux fake news	38
Soirée ciné-débat LBGT+	40
Pot de départ	42
Théâtre-forum en résidence-FJT	44
Un jeu de piste pour découvrir son quartier	46
Soirée jeu de rôle : travailler la posture professionnelle en entreprise en tant qu'apprenti-e	48
Pratiquer la langue française à travers des jeux	50
Annexes	52



INTRODUCTION

Après deux années de travail, avec le réseau, sur les questions d'animation du collectif en résidence-FJT, nous vous proposons un recueil des 23 fiches actions collectives. Imprimez ce livret, afin de l'avoir à disposition dans votre bureau, pour trouver de l'inspiration et lancer une action collective avec les jeunes de votre résidence !

Le pôle socio-éducatif de l'URHAJ Île-de-France



En tant qu'intervenante socio-éducative en FJT, l'animation collective occupe une place essentielle dans ma pratique professionnelle. Elle représente pour moi un espace dynamique où les jeunes peuvent s'exprimer, partager leurs expériences et construire ensemble un cadre de vie épanouissant. Passionnée par l'animation et l'accompagnement des jeunes, je considère ces temps collectifs comme un véritable levier pour renforcer la cohésion, développer l'autonomie et valoriser les compétences de chacun.

En résidence-FJT, l'animation collective est un outil indispensable. Elle permet de créer du lien dans un lieu où les parcours, les histoires et les cultures se croisent sans toujours se rencontrer. Ces animations donnent du sens au quotidien des résident-e-s : elles favorisent la participation, rompent l'isolement, encouragent la solidarité et contribuent à faire de la résidence un espace vivant et inclusif. Elles répondent à des objectifs socio-éducatifs essentiels : accompagner l'insertion, soutenir les démarches, favoriser l'ouverture culturelle et développer la vie collective. L'URHAJ joue un rôle déterminant dans cette dynamique. À travers les BOSE, les espaces d'échanges entre pairs et le travail mené avec la commission socio-éducative, l'URHAJ nous accompagne, nous outille et valorise l'importance de l'animation collective dans nos missions. Les ressources proposées soutiennent les équipes, nourrissent nos échanges, notre créativité et nous permettent de renouveler nos pratiques au service des jeunes.

Un exemple marquant de mon expérience en FJT est la réalisation d'un livre de recettes avec les jeunes et les seniors du quartier, mais surtout la création du "club des ambassadeurs" au FJT de Bagneux, qui se transforme en collectif autonome au sein du réseau Habitat Jeunes avec la structure *FJT and co* : un jeu innovant qui a pour ambition de révolutionner les pratiques du réseau. Les jeunes ont pensé, construit et porté ensemble cette initiative avec pour objectif de renforcer les équipes socio-éducatives et de faciliter l'accès aux droits et un parcours plus serein pour les autres résidents. Ce type d'expérience illustre pleinement la force et l'impact de l'animation collective : elle transforme, rassemble et ouvre de nouvelles perspectives.

Agréablement,

Faïmath INOUSSA



Objectifs

- **Sensibiliser** les jeunes à l'accès aux soins en matière de santé mentale
- **Prévenir** les dangers et les risques liés aux souffrances psychiques
- **Permettre** aux jeunes de conserver une bonne santé mentale en résidence-FJT



Publics visés

Ce type d'atelier s'adresse en particulier **aux jeunes déjà concerné-e-s par des souffrances psychiques**, mais c'est un moment convivial ouvert à tou-te-s.



Moyens

- Un **buffet** convivial
- Des supports de **communication** pour promouvoir l'atelier (affiches, QR code, mur d'exposition...)
- **Matériel** : vidéoprojecteur
- Un-e **intervenant-e socio-éducatif-ve**, des **partenaires**, le **CVS**...



Etude sur
l'accompagnement des
jeunes en souffrance
psychique dans les
résidences-FJT franciliennes



Pour aller plus loin...

Retrouvez les ressources et les partenaires de cette boîte à outils socio-éduc' sur le site de l'URHAJ Île-de-France.





Contenu et déroulé

L'action proposée permet aux jeunes d'en apprendre plus sur la **santé mentale** à travers un forum dans lequel **différents partenaires** présents proposeraient des stands d'**informations**, des **ateliers** ou encore des **interventions**. Vous pouvez clôturer ce forum par un **goûter convivial** afin de partager un moment tou-te-s ensemble.

Phase 1

Quelques semaines avant l'action



- **Rédaction** du projet d'animation et définition du **budget**

Exemple de thématiques : santé mentale, accès aux droits santé, gestion du stress, estime de soi, vie affective et sexuelle...

- Prise de **contact avec les potentiels partenaires** : la CPAM, des associations d'information et d'orientation, sophrologue, psychologue...

Par exemple : le Céapsy, le Festival Facette, le CRIPS, Aremedia...

- **Rencontre avec tous les partenaires** pour établir le déroulement de la soirée forum, cadrage de leurs stands, ateliers et/ou interventions
- Invitation des jeunes et **communication sur la soirée** (affichage, RS...)
- Organisation d'ateliers en parallèle du forum pour attirer les jeunes : atelier bien-être (socio-esthétique), groupe de parole, ateliers de cuisine...

Phase 2

Le jour de l'action



- Accueil des intervenant-e-s et **installation de leurs stands**
- Accueil des **participant-e-s** et début du forum.
- Buffet de clôture et **distribution aux jeunes de documentations**



Objectifs

- **Encourager** la créativité des jeunes à travers la photographie
- **Promouvoir** la diversité des talents et des perspectives des jeunes
- **Renforcer** le collectif en participant à une activité commune



Publics visés

Ce type d'atelier s'adresse en particulier **aux jeunes passionné·e·s de photographie**, mais c'est un moment convivial ouvert à tou·te·s.



Moyens

- Un **buffet convivial** pour le vernissage
- Du matériel **photo** : mur d'exposition, matériel d'encadrement des photos...
- Des supports de communication pour promouvoir l'atelier (affiches, QR code...)
- **Prix** pour les gagnant·e·s
- Un·e **intervenant·e socio-éducatif·ve**, le **CVS**...



Pour encourager l'expression des jeunes, vous trouverez ici 7 ateliers d'écriture !



Pour aller plus loin...

Retrouvez les ressources et les partenaires de cette boîte à outils socio-éduc' sur [le site de l'URHAJ Île-de-France](#).





Phase 1

2 semaines
avant l'action



- Annonce du concours photo sur un **thème choisi avec les jeunes** lors d'une précédente animation (ex : "La vie au foyer" ou "mon quartier").
- **Fixer les règles du concours** (ex: pas plus de 3 photos par résident·e·s, une photo en noire et blanc, une photo de bâtiment ou avec avec un objet imposé au préalable...)
- Annoncer qu'il y aura **3 gagnant·e·s**, et qu'il·elle·s obtiendront **un prix** (à réfléchir **en fonction du budget** : places de cinéma, jeux de société ou simplement le prix d'être premier·ère !)

Les résident·e·s ont quelques semaines pour capturer et envoyer leurs photos.

Phase 2

Le jour de
l'action



- **Accueil** des participant·e·s
- **Tirage des photos** et **encadrement**. Exposition de l'entièreté **des photos** des jeunes.
- **Vernissage** et **remise des prix des 3 meilleurs photos** par un jury composé de **résident·e·s** et de **membres du personnel**.
- Les photos gagnantes sont affichées **en ligne** sur le site internet ou peuvent rester **de façon permanente exposées au FJT**.



Objectifs

- **Développer** de **nouvelles connaissances et compétences** en matière d'alimentation
- **Ouvrir** le dialogue entre les jeunes et l'équipe socio-éducative sur la question de la précarité alimentaire
- **Renforcer** le collectif et le lien social autour d'une activité du quotidien



Publics visés

Ce type d'atelier s'adresse en particulier **aux jeunes qui souhaitent développer leurs connaissances en cuisine**, mais c'est un moment convivial ouvert à tou-te-s.



Moyens

- Du **matériel** : grilles ou mur d'exposition, outils de cuisine, recettes sur des feuilles plastifiées, fruits, légumes et autres produits...
- Des supports de **communication** pour promouvoir l'atelier (affiches, QR code...)
- Un-e intervenant-e socio-éducatif-ve avec une appétence pour la cuisine, un-e cuisinier-ère, cuisinier-ères bénévoles...



Pour aller plus loin...

Retrouvez les ressources et les partenaires de cette boîte à outils socio-éduc' sur le site de l'URHAJ Île-de-France.





Contenu et déroulé

Phase 1

1 mois avant
l'action



- Définition du **budget** de l'atelier cuisine et du nombre de participant-e-s
- Prise de **contact avec les partenaires** : cuisinier-e-s, diététicien-ne-s, mais également les partenaires en lien avec l'alimentation ; AMAP, épiceries solidaires, EDVO...

Phase 2

2 semaines
avant l'action



- **Rencontre avec tous le/les partenaires** pour établir le déroulement de l'atelier, la récupération des fruits, légumes et autre denrées, puis réfléchir à des recettes pour les distribuer aux jeunes
- Invitation des jeunes et **communication sur l'atelier cuisine** (affiches, flyers...)

Phase 3

Le jour de
l'action



Mise en oeuvre de l'atelier **cuisine** :

- Accueil du/des **partenaire-s**
- Accueil des **participant-e-s** et début de l'atelier (aux alentours des heures du repas du soir)
- Repas de clôture et distribution aux jeunes de recettes possibles à faire avec les paniers distribués aux jeunes



Objectifs

- Développer de nouvelles **connaissances et compétences en matière d'éducation financière et de gestion budgétaire**
- **Prévenir les situations de difficultés financières**, d'endettement et d'impayés
- **Ouvrir le dialogue** entre les jeunes et l'équipe socio-éducative



Publics visés

Ce type d'intervention ne s'adresse pas seulement à des jeunes en difficultés financières, mais permet **à tout le monde d'acquérir des connaissances et compétences utiles** dans la vie quotidienne, quelque soit ses revenus ou sa situation.



Moyens

- Matériel de **communication** pour promouvoir l'intervention du/des partenaires (affiches, flyers, dépliants...), grilles ou mur d'exposition
- Un·e **intervenant·e socio-éducatif·ve**, le **CVS...**



Pour aller plus loin...

Retrouvez les ressources et les partenaires de cette boîte à outils socio-éduc' sur le site de l'URHAJ Île-de-France.





Contenu et déroulé

Phase 1

1 mois avant
l'action



- Définition du **budget de l'intervention** en fonction des tarifs du·de la conseiller·ère financier·ère, du **nombre de jeunes participant·e·s** et du **buffet** (boissons, petits fours, chips...).
- Prise de **contact avec un·e conseiller·ère financier·ère** (issu·e·s d'une association, d'une banque ou autres : **Crédit municipal de Paris, Crédit agricole, N26...**)

Phase 2

2 semaines
avant l'action



- **Rencontre avec l'intervenant·e** pour établir le déroulement de l'intervention (2h maximum pour ne pas surcharger les jeunes) et réfléchir **aux ressources "Gestion budgétaire" à donner aux jeunes** pendant ou après la soirée
- Invitation des jeunes et **communication sur l'intervention** (affiches, flyers, dépliants...)

Phase 3

Le jour de
l'action



Mise en œuvre de l'intervention :

- **Accueil de l'intervenant·e et des participant·e·s**
- **Installer les jeunes en "U"** sur des chaises dans la **salle commune** de la résidence, **disposer le buffet** sur une table centrale.
- **Animation table ronde** de l'intervenant·e avec l'aide d'un vidéoprojecteur (si besoin), **phase de questions** des jeunes et buffet.
- **Distribution aux jeunes de ressources informatives** (aider les jeunes à mieux **gérer leur budget** dans la vie de tous les jours, savoir **suivre et établir un budget**, avoir une **bonne relation avec sa banque...**) à la fin de la soirée



Objectifs

- Ouvrir le dialogue entre les jeunes et l'équipe socio-éducative sur les questions de harcèlements
- Apprendre à reconnaître une situation de harcèlement de rue ou savoir comment agir en tant que victime ou témoin·e de tous types de harcèlements



Publics visés

Ce type d'intervention s'adresse à **tou-te-s les jeunes de la résidence**, mais plus particulièrement à celles·eux ayant **vécu** des situations de harcèlement de rue **ou susceptibles d'en vivre** (personnes racisées, femmes, minorités de genre...)



Moyens

- Des supports de **communication** pour **promouvoir l'atelier** (affiches, QR code...), grilles ou mur d'exposition, vidéoprojecteur et mur blanc ou drap blanc pour faciliter la projection
- Le budget pour cette activité peut **varier**. Concernant la formation en elle-même, celle de **En avant toutes** est gratuite, mais **ce n'est pas le cas de toutes les formations** proposées par d'autres structures



Pour aller plus loin...

Retrouvez les ressources et les partenaires de cette boîte à outils socio-éduc' sur [le site](#) de l'URHAJ Île-de-France.





Contenu et déroulé

Phase 1

1 mois avant
l'action



- Prise de contact avec une association, définition du **budget de l'intervention** en fonction des tarifs de l'intervenant-e et du **nombre de jeunes participant-e-s**
- A titre d'exemple, l'association **En avant toutes**, propose ce type de formation gratuitement

Phase 2

2 semaines
avant l'action



- **Rencontre avec l'intervenant-e** pour établir le déroulement de l'intervention et prévoir la distribution des ressources **traitant des questions de harcèlements** aux participant-e-s pendant la soirée. Vous pouvez trouver des ressources utiles auprès du centre Hubertine Auclerc ou d'associations spécialisées.
- Invitation des jeunes et **communication sur l'intervention** (affiches, flyers, dépliants...)

Phase 3

Le jour de
l'action



Mise en œuvre de l'intervention :

- **Accueil de l'intervenant-e et des participant-e-s**
- Installation des jeunes dans la salle commune de la résidence
- **Déroulé de l'animation** : 1h de formation "repérer et réagir face au harcèlement de rue", suivie d'un temps d'échanges et de débats avec les jeunes et l'intervenant-e

Cette **fiche action collective** a été proposée en 2024 dans le **cadre des législatives anticipées**, mais, qui peut resservir pour aborder les **questions de politiques** et les **enjeux électoraux** à venir.



Objectifs

- **Informers les jeunes sur les enjeux et les modalités de vote** aux élections législatives
- **Ouvrir le dialogue** entre les jeunes et l'équipe socio-éducative sur les questions politiques et nourrir l'intérêt des jeunes pour ces sujets
- **Développer l'esprit critique** des jeunes vis-à-vis de la politique



Publics visés

Cette action vise particulièrement les **jeunes citoyen·enne·s français·e·s en âge de voter**, notamment pour la partie "modalité du vote". Cependant, **la politique concerne chaque résident·e et tou·te·s les jeunes peuvent être concerné·e·s** par cette action.



Moyens

Cette action peut être animée en **interne** par **un·e intervenant·e socio-éducatif·ve** de la résidence-FJT, mais il est aussi possible de faire appel à un·e **intervenant·e extérieur·e** au besoin : bénévole de l'association A voté, animateur·rice de café-débats, sociologue...



"Il ne faut pas avoir peur d'aborder les enjeux politiques avec les jeunes en résidence : on ne fait pas de pub pour un parti en particulier, il s'agit juste de sensibiliser sur l'importance du vote comme devoir citoyen, et aussi de permettre aux jeunes d'échanger sur des sujets qui les concernent tous et toutes et peuvent être source de beaucoup de confusion et d'angoisses"

Une intervenante socio-éducative d'une résidence-FJT



Pour aller plus loin...

Retrouvez les ressources et les partenaires de cette boîte à outils socio-éduc' sur le site de l'URHAJ Île-de-France.





Contenu et déroulé

Phase 1

2 semaines
avant l'action



- **Faire imprimer des supports d'information sur les élections législatives, l'inscription sur les listes électorales, la procuration...** Vous pouvez créer des supports prêts à l'emploi créés par l'URHAJ ici.
- **Préparez des petites notes sur les programmes des différents partis** afin de pouvoir répondre aux questions des jeunes !
- **Appuyez-vous sur le CVS** pour vous aider à tenir un stand d'information à l'entrée de la résidence ou mobiliser les jeunes pour la soirée.

Phase 2

Le jour de
l'action



- **Premier temps** : introduction de la séance par un petit **Quiz sur le droit de vote**. Vous pouvez utiliser [celui de la Ligue des droits de l'Homme](#) et le transposer sur Kahoot par exemple pour rendre le jeu plus interactif.
- **Deuxième temps** : **récapitulatif de l'actualité politique en cours**. Explication des enjeux liés à la dissolution de l'Assemblée nationale, de ce que sont les élections législatives, les modalités de vote, les dates... Vous pouvez **utiliser à ce moment un des supports vidéos proposés dans la partie ressources** de la boîte à outils.
- **Troisième temps** : **débat mouvant "mon positionnement sur l'échiquier politique"**. A partir de l'article de décryptage du Monde ou de la grille réalisée par l'UNHAJ, **proposez aux jeunes de se positionner par rapport à une ou plusieurs propositions électorales et laissez les débattre ensuite, tout en resituant la mesure citée** (quelle force politique la porte, laquelle s'y oppose, quels sont les enjeux...). L'idée est de **rester dans une posture neutre, et sans jugement** et de laisser les jeunes s'exprimer tout en apportant de l'information



Des idées d'animation !

Découvrez en complément, **dans l'annexe 1,2 et 3 (page 53, 54 et 55), des idées de jeux** pour animer cette action.

Cette **fiche action collective** peut être à faire **après les élections municipales de 2026** pour **renforcer les liens entre les nouveaux-elles élu-e-s et la résidence**"



Objectifs

- **Informer les enjeux politiques en général** : la notion de représentation, les élections, l'engagement citoyen...
- **Ouvrir le dialogue** entre les jeunes et l'équipe socio-éducative sur les questions politiques et nourrir l'intérêt des jeunes pour ces sujets
- **Développer l'esprit critique** des jeunes vis-à-vis de la politique



Publics visés

Cette action vise particulièrement les **jeunes citoyen-ne-s français-e-s en âge de voter**, notamment pour la partie "modalité du vote". Cependant, **la politique concerne chaque résident-e et tou-te-s les jeunes peuvent être concerné-e-s** par cette action.



Moyens

Cette action peut être **animée en interne par un-e intervenant-e socio éducatif-ve** de la résidence-FJT, et ne nécessite pas de matériel spécifique



Nous avons tous apprécié cette rencontre qui n'était pas sur un fond politique mais plutôt un **échange citoyen**. Une manière de sensibiliser à la **citoyenneté** et de commencer en douceur la période des élections présidentielles. C'est aussi parfois **casser des préjugés sur la politique** et montrer aux jeunes qu'en tant qu'habitants et citoyens, ils peuvent agir à leur échelle **dans la vie collective et du quartier**.

Un intervenant socio-éducatif d'une résidence-FJT



Pour aller plus loin...

Retrouvez les ressources et les partenaires de cette boîte à outils socio-éduc' sur le site de l'URHAJ Île-de-France.





Contenu et déroulé

Phase 1

1 mois avant
l'action



- **Prendre contact avec un-e élu-e locale** : membre du Conseil Municipal, Elu-e à la jeunesse...
- **Programmer une date** pour la rencontre et une autre date en amont de l'événement afin de discuter par téléphone de l'organisation

Phase 2

2 semaines
avant l'action



- Installer dans le hall de la résidence des feuilles blanches "mur d'expression" avec les questions suivantes :
"Pour vous, quel est le rôle d'un-e élu-e locale ?"
"De quoi avez-vous envie de parler avec un-e élu-e local-e ?"
"Quelles sont les questions que vous souhaiteriez poser à l'élu-e à la jeunesse ?"
- **Mobiliser les résident-e-s via tous les canaux de communication** (groupe WhatsApp, Instagram, sms, audio, affichage, invitation dans les boîtes aux lettres...)
- Constituer un groupe de **10 à 15 jeunes maximum** pour pouvoir échanger librement

Phase 3

Le jour de
l'action



- **Tour de table des participant-e-s** : permettre à l'élu-e mais aussi aux jeunes de se présenter et parler de leurs parcours
- **Présentation du rôle d'un-e élu-e local-e**, explication du fonctionnement des différentes institutions politiques et temps de question-réponse
- Présentation par certain-e-s jeunes de leur **projets personnels d'engagement, de projets mis en place au sein de la résidence...**



Objectifs

- **Développer l'esprit critique** et la réflexion sur des sujets variés
- **Encourager le débat** et les échanges entre les résident·e·s
- **Rompre l'isolement** et favoriser la convivialité au sein de la résidence



Publics visés

Ce type de soirée s'adresse à **tou·te·s les jeunes de la résidence**. Un public spécifique peut être ciblé selon la thématique du film choisi.



Moyens

- Matériel de **communication** pour **promouvoir la soirée** (affiches...), grilles ou mur d'exposition, vidéoprojecteur et mur blanc ou drap blanc ou télévision
- Le budget pour cette activité peut varier en **fonction du prix de la location/achat du film**. Si vous achetez un DVD à l'ADAV, **comptez environ 50-100€ pour un film** (vous recevrez le DVD directement dans votre structure).



Pour aller plus loin...

Retrouvez les ressources et les partenaires de cette boîte à outils socio-éduc' sur [le site](#) de l'URHAJ Île-de-France.





Contenu et déroulé

Phase 1

1 mois avant l'action



- **Choisir le film à projeter, en lien avec une thématique socio-éducative** ou un sujet intéressant particulièrement les résident-e-s. Ne pas hésiter à associer les jeunes ou le CVS à la programmation
- Prise de contact avec **une centrale d'achat pour s'acquitter des droits de diffusion publique d'un court ou long métrage**. A titre d'exemple, la centrale d'achat **ADAV** est **réservée exclusivement aux secteurs culturels et éducatifs non-commerciaux**

Phase 2

2 semaines avant l'action



- **Préparer une fiche d'inscription** avec une **dizaine de places**. Au-delà de 15 participant-e-s la phase de débat sera plus complexe à animer
- **Communiquer sur la soirée** à l'aide d'affiches, communication réseaux sociaux...

Phase 3

Le jour de l'action



- **Introduire la séance et la thématique du film** en préparant en amont une petite présentation de l'oeuvre et un quizz ludique sur le sujet du film
- **Projection du film** dans la salle collective de la résidence
- Terminer par un **temps d'échange et de débat** d'une trentaine de minutes



Des idées d'animation !

Découvrez en complément, **dans l'annexe 4 (page 56), des idées de jeux** pour animer cette action.



Objectifs

- **Découvrir** un panel varié d'activités sportives et leurs bienfaits
- **Renforcer** le collectif en participant à une activité commune, qui peut investir les espaces collectifs de la résidence et valoriser les regards des jeunes sur leurs espaces de vie
- **Favoriser** la convivialité et la rencontre entre jeunes de différentes résidences-FJT



Publics visés

Cette action s'adresse à **tou-te-s les jeunes de la résidence-FJT**, attention à porter, dans les sports proposés et la communication, une **attention particulière à l'inclusion des personnes éloignées** de ce type d'activités (personnes en situation de handicap, familles monoparentales...)



Moyens

Cette action s'adresse à **tou-te-s les jeunes de la résidence-FJT**, attention à porter, dans les sports proposés et la communication, une **attention particulière à l'inclusion des personnes éloignées** de ce type d'activités (personnes en situation de handicap, familles monoparentales...)



Pour aller plus loin...

Retrouvez les ressources et les partenaires de cette boîte à outils socio-éduc' sur le site de l'URHAJ Île-de-France.





Contenu et déroulé

Phase 1

2 mois avant
l'action



- Prise de **contact avec les autres résidences-FJT** du secteur - n'hésitez pas à contacter l'URHAJ ou à vous référer à notre [annuaire](#) des résidences-FJT d'Île-de-France !
- Organisation d'une **première réunion d'organisation** avec les résidences intéressées (entre 3 à 5 résidences maximum). Compter **5 à 10 jeunes participant-e-s par résidences pour constituer des équipes**
- **Définition du lieu d'accueil des olympiades** : dans une résidence disposant d'un jardin ou d'un grand espace extérieur, ou hors-les murs du FJT dans un parc ou un espace sportif de la commune (environ 3h)

Phase 2

1 mois avant
l'action



- **Choix des ateliers sportifs** d'équipe à faire pendant l'évènement et réflexion sur le potentiel matériel à acheter. **Privilégier des petits défis sportifs sur lesquels les jeunes peuvent tourner rapidement et qui nécessitent peu de logistique** : saut en hauteur, lancer de disque, pétanque, fléchettes... Ne pas hésiter à demander aux membres des CVS leur avis concernant le contenu Olympiades.
- Définition du **budget de l'évènement** en fonction du matériel, du buffet et du nombre de participant-e-s
- **Achat du matériel nécessaire** (poids, plots, dossards, pétanque, cartes cadeaux, friandises, place de cinéma pour le lot de cadeaux de l'équipe gagnante ainsi qu'une coupe de victoire) = **environ 100 à 150 euros**
- Invitation des jeunes et **communication sur l'évènement** (affiches, communisation sur les RS...)

Phase 3

Le jour de
l'action



- Mise en œuvre des Olympiades :
 - **Préparation des terrains de jeux et du buffet** avant l'arrivée des participant-e-s.
 - **Accueil des participant-e-s et des équipes**
- Introduction et explication du déroulé de l'évènement :
 - **Regroupement** des équipes (équipe de 5 à 10 jeunes pour chaque résidence participantes) et **explications des mini ateliers sportifs** (système de tournante, toutes les 15', les équipes changent d'atelier sportif et d'équipe rivale).
 - **Déroulement des défis sportifs**
 - Remise de la coupe de la victoire et d'un lot de cadeau à l'équipe gagnante.
 - **Buffet** de fin et **musique**



Objectifs

- **Favoriser** l'autonomie et la créativité des jeunes en leur apprenant à réutiliser des objets du quotidien
- **Sensibiliser** à l'écologie en réduisant le gaspillage grâce à l'upcycling
- **Créer** du lien social en participant à une activité commune



Publics visés

Cette action s'adresse à **tou-te-s les jeunes de la résidence-FJT** et en particulier, ceux et celles qui sont intéressé-e-s par la revalorisation d'objets, le bricolage et la décoration.



Moyens

- **Objets à recycler** : bouteilles vides de gel douche, shampooing, etc.
- **Outils de bricolage** : cutteurs, ciseaux, pinceaux, peinture acrylique, morceaux de papier de verre, règle, scotch de masquage, papier magazine
- **Tutoriels** sur les différentes techniques d'upcycling
- Le **budget** pour cette activité va être minime car, l'objectif est de faire avec ce que les jeunes ont chez eux-elles. Prévoir **20 €** pour le matériel de peinture



Pour aller plus loin...

Retrouvez les ressources et les partenaires de cette boîte à outils socio-éduc' sur [le site](#) de l'URHAJ Île-de-France.





Contenu et déroulé

Phase 1

1 mois avant
l'action



- Collecte ou achat du **matériel** nécessaire
- Préparation des **exemples de peintures** à réaliser sur les vases
- Invitation des jeunes et **communication sur l'atelier d'upcycling** (affiches, flyers...) dans les résidences-FJT
- Mise en place d'une **boîte de collecte** à l'entrée de la résidence, pour que les jeunes puissent en amont déposer leurs bouteilles plastiques vides

Phase 2

Le jour de
l'action



- **Accueil** des participant·e·s puis début de l'atelier
- **Nettoyage** des flacons
- **Décoration** du flacon comme il·elle·s souhaitent (ex : utiliser le scotch pour faire des bande)
- **Dépolissage** avec le **papier de verre** pour avoir un aspect givré
- Application de la **peinture/papier**
- Séchage et application d'une autre couche pour un fini parfait



Objectifs

- **Sensibiliser** les jeunes aux gestes de premiers secours
- **Rendre** les résident·e·s plus responsables face aux situations d'urgence
- **Créer** du lien social en favorisant la cohésion et la solidarité entre les jeunes
- Leur **donner envie** de passer le PSC1 ou un autre diplôme de premiers secours



Publics visés

Cette action s'adresse à **tou-te-s les jeunes de la résidence-FJT** qui sont intéressé·e·s par une initiation aux gestes de premiers secours et particulièrement aux **membres du Conseil de la Vie Sociale (CVS)** afin de les responsabiliser et valoriser leurs rôles dans la résidence-FJT.



Moyens

Le coût de l'atelier initiation aux gestes de premier secours d'une durée de **2 heures** est estimé à **environ 400 €** pour faire venir un intervenant extérieur.



Parfois, on réalise un **exercice de rassemblement incendie** juste avant l'animation "**premiers secours**". Lorsqu'on déclenche l'alarme incendie de la résidence-FJT sans prévenir les jeunes qu'il s'agit d'un exercice, cela crée une **surprise**. De cette manière, les jeunes sont **plus réceptif·ve·s lorsqu'il·elle·s découvrent qu'un atelier sécurité suit l'exercice**. Les jeunes repartent conquis·es d'avoir appris **quelque chose d'utile** pendant 2 heures notamment grâce au **professionnalisme de l'intervenant·e** qui s'adapte aux jeunes.

Une intervenante socio-éducative d'une résidence-FJT



Pour aller plus loin...

Retrouvez les ressources et les partenaires de cette boîte à outils socio-éduc' sur le site de l'URHAJ Île-de-France.





Contenu et déroulé

Phase 1

1 mois avant
l'action



- **Prise de contact** avec un **partenaire potentiel** (ex : Sauvegarde Formation)
- Programmer une date pour la rencontre et une autre date en amont de l'événement afin de discuter par téléphone de l'organisation
- Mettre des affiches de l'atelier au sein de la résidence-FJT
- Mobiliser les résident-e-s et le CVS via tous les canaux de communication (groupe WhatsApp, Instagram, sms, audio, affichage, invitation dans les boîtes aux lettres...)

Phase 2

Le jour de
l'action



- Accueil du **partenaire**
- Accueil des **participant-e-s** puis début de l'atelier
- Présentation des **objectifs** de l'atelier (rappel de l'importance de connaître les gestes de premiers secours, sensibilisation aux risques les plus courants...)
- Démonstration des **gestes de base** des premiers secours et des **comportements** à adopter en situation d'urgence



Des idées d'animation !

Découvrez en complément, **dans l'annexe 5 (page 57), des idées de jeux** pour animer cette action.



Objectifs

- **Mobiliser** les nouveaux-elles arrivant-e-s et les ancien-ne-s pour participer activement à la vie de la résidence-FJT
- **Permettre** aux jeunes de trouver le-a mentor-e qui correspond à leurs besoins
- **Développer la pair-aidance** entre les jeunes de la résidence



Publics visés

Cette action s'adresse à **tou-te-s les jeunes de la résidence-FJT** qui souhaitent bénéficier d'un accompagnement par le mentorat et particulièrement aux **nouveaux-elles arrivant-e-s** afin de créer des liens et **valoriser l'engagement des ancien-ne-s** dans la vie résidentielle.



Moyens

- Le coût de l'atelier **varie** selon que vous faites appel à un partenaire ou non
- Les **jeunes du CVS, l'intervenant-e socio-éducatif-ve...**



Pour aller plus loin...

Retrouvez les ressources et les partenaires de cette boîte à outils socio-éduc' sur le site de l'URHAJ Île-de-France.





Contenu et déroulé

Le **mentorat dating**, c'est quoi ?

5 nouveaux-elles résident-e-s vont rencontrer 5 ancien-ne-s afin de trouver la personne qui correspond le mieux à leurs besoins. Ainsi, les ancien-ne-s accompagneront les nouveaux-elles dans leur arrivée à la résidence, dans le quartier...

Phase 1

1 mois avant
l'action



- **Prise de contact avec des ancien-ne-s résident-e-s, des résident-e-s actuel-le-s et des nouveaux-elles arrivant-e-s** afin de leur demander de participer à un speed dating "mentorat"
- Préparer **une série de questions** à se poser entre duos (1 ancien-ne et nouveau-elle) pour faciliter les échanges
- Mettre des **affiches** de l'atelier au sein de la résidence-FJT
- **Mobiliser les résident-e-s et le CVS via tous les canaux de communication** (groupe WhatsApp, Instagram, sms, audio, affichage, invitation dans les boîtes aux lettres...) pour avoir au moins une dizaine de participant-e-s

Phase 2

Le jour de
l'action



- **Disposition des tables** en plusieurs petits îlots
- **Accueil** des participant-e-s
- **Présentation** et **explication** de l'atelier (rappel de l'importance du mentorat, fonctionnement du speed dating...)
- **Début** de l'atelier



Des idées d'animation !

Découvrez en complément, **dans l'annexe 6 (page 58)**, des idées de jeux pour animer cette action.



Objectifs

- **Rompre l'isolement** et favoriser la convivialité au sein de la résidence
- **Donner une endroit** où les jeunes se sentent écouté·e·s et soutenu·e·s
- **Favoriser le lien social** entre les jeunes



Publics visés

Ce type de soirée s'adresse à **tou-te-s les jeunes de la résidence** qui souhaitent débattre et échanger entre eux-elles sur un thème proposé.



Moyens

- Matériel de **communication** pour **promouvoir la soirée débat** (affiches, QR code...), post-it, paperboard, marqueurs, feutres, feuilles
- Les **jeunes du CVS**, l'**intervenant·e socio-éducatif·ve...**



Pour aller plus loin...

Retrouvez les ressources et les partenaires de cette boîte à outils socio-éduc' sur le site de l'URHAJ Île-de-France.





Contenu et déroulé

Phase 1

1 mois avant
l'action



- **Faire un questionnaire en ligne** au sein de la résidence pour voir combien de personnes souhaitent participer au débat
- **Répondre aux questions** des jeunes s'il-elle-s en ont sur le déroulé du débat
- **Ouvrir les inscriptions en ligne** (maximum 12 personnes pour que cela soit agréable)
- **Communiquer sur la soirée** à l'aide d'affiches, communication groupe Whatsapp....

Phase 2

Le jour de
l'action



- **Introduire le débat** avec une petite présentation (l'importance de débattre, respect, bienveillance)
- **Début du débat** dans la salle collective de la résidence (voir fiche suivante sur le déroulé de l'animation)
- Terminer par un **temps de remerciement**
- **Proposer un prochain thème** et date de débat



Des idées d'animation !

Découvrez en complément, **dans l'annexe 7 (page 59), des idées de jeux** pour animer cette action.



Objectifs

- **Cultiver la confiance et l'estime de soi** des jeunes
- **Proposer un lieu sécurisant** où les jeunes se sentent écouté·e·s et soutenu·e·s
- **Favoriser le lien social** entre les jeunes



Publics visés

Ce type de soirée s'adresse à **tou·te·s les jeunes de la résidence** qui souhaitent développer leur estime de soi à travers un atelier précis.



Moyens

- Matériel : feuilles, stylos, ardoises, feutres...
- Les cartes "action" et "vérité" à imprimer (dans les documents à découvrir)



Pour aller plus loin...

Retrouvez les ressources et les partenaires de cette boîte à outils socio-éduc' sur [le site](#) de l'URHAJ Île-de-France.





Contenu et déroulé

Phase 1

1 mois avant
l'action



- **Communiquer** sur la soirée à l'aide d'affiches, communication groupe Whatsapp....
- **Installer** une fiche d'inscription sous forme de tableau/feuille pour que ceux-elles qui souhaitent y participer puissent s'inscrire
- **Imprimer** les cartes "action" et "vérité" en amont de l'atelier

Phase 2

Le jour de
l'action



- **Accueil** des participant-e-s
- **Petite présentation** de l'atelier (rappeler l'importance de renforcer l'estime de soi, respect, bienveillance)
- Créer deux piles distinctes des cartes "**action**" et "**vérité**"
- Chaque participant-e lance le **dé** et pioche la **carte correspondante**
- Le-la jeune **lit la carte** et **réalise l'action ou la vérité piochée**
- A la fin de l'atelier, proposer un **temps d'échange** avec les questions suivantes : Comment vous sentez-vous après cet atelier ? Qu'avez-vous appris sur vous-même ou sur les autres ?
- Terminer par un temps de **remerciements**



Objectifs

- **Favoriser** la solidarité et l'engagement des jeunes
- **Développer** l'esprit critique des jeunes face aux stéréotypes
- **Susciter** la créativité et l'expression des vécus individuels



Publics visés

Envie de comprendre et lutter contre les discriminations ? Cette soirée est faite pour toi.



Moyens

- Matériel de **communication** pour **promouvoir la soirée créative sur la lutte contre les discriminations** (affiches, QR code...)
- Matériel **créatif**: feuilles, stylos, feutres, papier canson, accessoires pour le théâtre, chaises...



Pour aller plus loin...

Retrouvez les ressources et les partenaires de cette boîte à outils socio-éduc' sur [le site de l'URHAJ Île-de-France](#).





Contenu et déroulé

Phase 1

1 mois avant
l'action



- **Communiquer sur la soirée** à l'aide d'affiches, communication groupe Whatsapp...
- **Avoir du matériel créatif** : feutres, papier de couleur, feuilles, pinceaux, peintures, magazines, stylos, marqueurs...
- **Installer une fiche d'inscription** sous forme de tableau/feuille pour que ceux-elles qui souhaitent y participer puissent s'inscrire

Phase 2

Le jour de
l'action



- **Accueil** des participant-e-s (bienveillance, écoute active)
- Brève **présentation** des notions d'égalité de genre, discriminations, intersectionnalité (montrer les vidéos disponibles dans la partie ressources)
- Proposer **plusieurs ateliers créatifs** au choix pour un groupe de 4 personnes (annexe 14)
- Pour **conclure l'animation**, partagez un buffet et remerciez les participant-e-s d'avoir accepté de venir exprimer leur art.



Des idées d'animation !

Découvrez en complément, **dans l'annexe 8 (page 60)**, des idées de jeux pour animer cette action.



Objectifs

- **Sensibiliser** les jeunes aux gestes d'entretien et de réparation dans leur logement
- **Renforcer** le pouvoir d'agir des jeunes
- **Prévenir** les dégradations et réduire les coûts de réparation



Publics visés

Ce type d'atelier s'adresse à **tou-te-s les jeunes de la résidence** qui souhaitent recevoir des **astuces pour entretenir leur logement**. Vous pouvez viser spécifiquement **les jeunes dont l'état des lieux de sortie approche** pour assurer un départ serein vers le logement autonome.



Moyens

- Support de **communication** pour **promouvoir l'atelier** (affiches pratiques, QR code...).
- Matériel : **outils** (selon l'atelier choisi : tournevis, clés, joints, ampoules, etc.)
- Moyens humains : un voire plusieurs **professionnel-le-s** pour animer l'atelier et faire des démonstrations auprès des jeunes.



Pour aller plus loin...

Retrouvez les ressources et les partenaires de cette boîte à outils socio-éduc' sur [le site](#) de l'URHAJ Île-de-France.





Contenu et déroulé

Cet atelier sera l'occasion de partager aux jeunes des conseils sur l'utilisation de produits ménagers et d'outils "basiques" (tournevis, clé à molette, etc.). Vous pouvez **mobiliser les agent·e·s d'entretien de votre résidence ou des partenaires** (voir liste partenaires sur la BOSE) pour animer cet atelier.

Phase 1

1 mois avant
l'action



- **Communiquer sur la soirée** à l'aide d'affiches, communication groupe Whatsapp...
- **Installer une fiche d'inscription** sous forme de tableau/feuille pour que ceux-elles qui souhaitent y participer puissent s'inscrire
- **Préparer l'atelier** : en fonction de la thématique choisie, rassembler le matériel, préparer la salle... Nous recommandons (si cela est possible dans votre résidence) d'utiliser un appartement témoin, un logement vacant ou la cuisine collective pour animer l'atelier.

Phase 2

Le jour de
l'action



- **Accueil** des participant·e·s (bienveillance, écoute active)
- Brève **présentation** de chaque jeune pour comprendre leurs motivations et leurs besoins.
- Explication des **objectifs** de l'atelier.
- Présentation des différents **ateliers possibles** (selon compétences et appétences des intervenant·e·s) :
 - **Entretien courant** : nettoyer et entretenir les équipements (robinets, joints de douche, ventilation...), etc.
 - **Plomberie** : déboucher un évier, changer un joint de robinet, détecter une fuite d'eau, etc.
 - **Electricité** : changer une ampoule, identifier une panne, allumer et éteindre son compteur, etc.
 - **Fixation et réparations** : fixer une étagère, resserrer une poignée de porte, etc.



Objectifs

- **Créer** un espace d'échange bienveillant et sécurisant pour les jeunes
- **Favoriser** la prise de conscience des consommations addictives
- **Déconstruire** les idées reçues sur les addictions



Publics visés

Ce type d'atelier est ouvert à **tou-te-s les jeunes de la résidence** qui souhaitent échanger sur les addictions, qu'il-elle-s soient concerné-e-s ou non directement par des situations d'addictions.



Moyens

- Un **goûter convivial**
- Support de **communication** pour **promouvoir l'atelier** (affiches pratiques, QR code...)
- Matériel : 1 projecteur, paperboard, feutres
- Moyens humains : 1 **intervenant-e socio-éducatif-ve** et 1 personne d'une **association partenaire** afin d'animer le débat sur les addictions



Pour aller plus loin...

Retrouvez les ressources et les partenaires de cette boîte à outils socio-éduc' sur [le site](#) de l'URHAJ Île-de-France.





Contenu et déroulé

Phase 1

1 mois avant
l'action



- **Communiquer sur la soirée** à l'aide d'affiches, groupe Whatsapp de la résidence...
- **Expliquer** que l'objectif de cette soirée est de débattre sur les addictions dans le respect et la bienveillance
- **Installer une fiche d'inscription** sous forme de tableau/feuille pour que ceux-celles qui souhaitent y participer puissent s'inscrire
- **Préparer l'atelier** : quizz, film Arte, questions...

Phase 2

Le jour de
l'action



- **Accueil** des participant-e-s
- **Brise-glace** sous forme de **quiz vrai/faux** sur les addictions pour déconstruire les idées reçues (à retrouver ci-dessous)
- Projection d'une vidéo Arte "[Le crack, une drogue qui gagne du terrain | ARTE Regards](#)" pour amener le débat sur les addictions
- **Débrief** sur la vidéo à chaud et début du **débat**

Quelques questions que vous pouvez poser pour maintenir le débat actif :

- Est-ce que les addictions peuvent toucher tout le monde ?
- Pourquoi pensez-vous que les jeunes sont plus susceptibles de tomber dans des comportements à risques ?

Le but étant que les jeunes se saisissent de ce temps pour échanger en partageant ce qu'il-elle-s souhaitent partager, à savoir leurs vécus, poser des questions, etc.

- Finir par présenter des **ressources** et **partenaires** vers lesquels il-elle-s peuvent se tourner
- **Remerciements**



Objectifs

- **Apprendre à décrypter** l'information et les sources
- **Donner** des réflexes simples aux jeunes afin d'identifier les sources fiables
- **Développer** l'esprit critique des jeunes



Publics visés

Cet atelier s'adresse à **tou-te-s les jeunes de la résidence** qui souhaitent mieux appréhender la désinformation et distinguer les fausses informations des vraies avec des **astuces simples et efficaces**.



Moyens

- Un **goûter** convivial
- Support de **communication** pour **promouvoir l'atelier** (affiches pratiques, QR code...)
- Matériel : les jeux imprimés, paperboard, feutres
- Moyens humains : 1 **intervenant-e socio-éducatif-ve** et si 1 professionnel-le d'une **association partenaire** afin d'animer la soirée



Pour aller plus loin...

Retrouvez les ressources et les partenaires de cette boîte à outils socio-éduc' sur le site de l'URHAJ Île-de-France.





Contenu et déroulé

Phase 1

1 mois avant
l'action



- **Communiquer sur la soirée** à l'aide d'affiches, communication groupe Whatsapp....
- **Expliquer** que l'objectif de cette soirée est de comprendre le fonctionnement des fake news, d'être capable de les repérer et surtout d'en être conscient-e lorsqu'on lit l'actualité
- **Préparer** le type d'animations que vous souhaitez mettre en place quizz, vidéos, débat...

Phase 2

Le jour de
l'action



- **Accueil** des participant-e-s
- **Brise-glace** avec le jeu collaboratif "Dépêche ton info"
- **Visionnage** de la série "Les clés des médias" pour appréhender les médias à travers des courts films de 2 minutes
- **Echange** après chaque visionnage pour renforcer la prise de conscience de la désinformation
- **Remerciements**



Objectifs

- **Déconstruire** les stéréotypes et les préjugés liés aux identités LGBT+
- **Créer** un espace de parole et d'échange bienveillant autour des représentations LGBT+ dans la société plus particulièrement les films
- **Renforcer** la cohésion des jeunes résident-e-s



Publics visés

Cette soirée est ouverte **à tou-te-s les résident-e-s**, qu'il-elle-s soient directement concerné-e-s par les thématiques LGBT+, simples alliés ou juste curieux-ses de découvrir un bon film.



Moyens

- Un **vidéo-projecteur**
- Trouver le **film** et s'assurer des droits de diffusion (voir BOSE "[organiser une soirée ciné-débat en résidence-FJT](#)")
- Un **repas convivial**
- Matériel **créatif** : cartons, feutres, ficelle, peinture, ciseaux ...
- Support de **communication** pour **promouvoir l'atelier** (affiches, QR code...) Moyens humains : 1 **intervenant-e socio-éducatif-ve** et éventuellement 1 professionnel-le d'une **association partenaire** afin d'animer le débat.



Pour aller plus loin...

Retrouvez les ressources et les partenaires de cette boîte à outils socio-éduc' sur [le site](#) de l'URHAJ Île-de-France.





Contenu et déroulé

Phase 1

2 semaines
avant l'action



- **Communiquer** sur la soirée à l'aide d'affiches, groupe WhatsApp de la résidence
- **Expliquer** que l'objectif de cette soirée est de les sensibiliser aux réalités et à l'histoire des luttes LGBT+ à travers le cinéma et de leur permettre d'échanger de manière bienveillante entre eux-elles
- **Préparer** le film que vous souhaitez visionner en lien avec la Marche des Fiertés (Pride) ou les luttes LGBT+.

Choix des films possibles : 120 battements par minute (2017) ; Call Me by Your Name (2017) ; Love, Simon (2018) ; La fabrique de l'orgueil (documentaire), Paris is Burning (documentaire) ; du contenu disponible sur ARTE/FranceTV1ère

Phase 2

Le jour de
l'action



- **Accueil** des participant-e-s
- **Présentation** de la soirée et de son objectif
- **Visionnage** du film sélectionné
- **Temps d'échange et de débat** autour du film : debrief sur ce qu'il-elle-sont ressenti, sur ce qu'il-elle-s ont compris etc..
- Possibilité de faire **intervenir un-e professionnel-le** (cf voir liste des partenaires)
- Proposer un **temps créatif** "Pancartes et slogans" en vue de participer à la Marche des Fiertés de votre
- commune ou afin de décorer l'espace collectif de la résidence
- **Remerciements**



Objectifs

- **Valoriser** le parcours des jeunes qui quittent la résidence
- **Créer** un espace de convivialité pour marquer le départ des résident·e·s
- **Favoriser** la cohésion entre les jeunes résident·e·s



Publics visés

Ce type d'atelier s'adresse en particulier **aux jeunes qui quittent bientôt la résidence**, mais c'est un moment convivial ouvert à tou·te·s.



Moyens

- Un **repas** convivial
- Une **enceinte**
- Du matériel **créatif** : guirlandes, photos souvenirs, feutres, papier, post-it...
- Des supports de **communication** pour promouvoir l'atelier (affiches, QR code...)
- Un·e **intervenant·e socio-éducatif·ve**, le **CVS**...



Au FJT, nous trouvons ça important de **célébrer l'évolution et les avancées de parcours de tous et toutes les jeunes** : cérémonie de remise de diplômes, pot de départs etc. Chaque jeunes à, à un moment dans son parcours quelque chose qui peut être **valorisé** et **célébré**.

Un directeur de résidence-FJT



Pour aller plus loin...

Retrouvez les ressources et les partenaires de cette boîte à outils socio-éduc' sur le site de l'URHAJ Île-de-France.





Contenu et déroulé

Phase 1

2 semaines
avant l'action



- **Communiquer** sur la soirée à l'aide d'affiches, groupe WhatsApp de la résidence
- **Expliquer** que l'objectif de cette soirée est de célébrer le départ des jeunes qui quittent la résidence tout en valorisant leur temps à la résidence, leur parcours de vie, etc...

Phase 2

Le jour de
l'action



- **Préparer** la soirée avec : un buffet, une playlist collaborative, une décoration de la salle collective (guirlandes, photos souvenirs...)
- **S'organiser** avec les jeunes qui sont sur le départ pour qu'il-elles prennent la parole lors de la soirée
- **Imprimer** une fausse "attestation de séjour" (cf attestation de séjour) à remettre aux jeunes qui quittent la résidence-FJT
- **Préparer et imprimer** les jeux (malette éco'logis, jeu logement...)
- **Accueil** des participant-e-s
- **Présentation** de la soirée
- **Brise-glace** photolangage avec le jeu Dixit

Question à poser : choisissez une image qui représente votre temps passé en résidence-FJT

- **Temps de parole** de la part des équipes
- **Témoignages** des jeunes qui quittent la résidence-FJT
- **Atelier** : demander aux jeunes d'écrire un mot/faire un dessin pour le mur des départs ou dans un carnet de passage mis en place pour la résidence-FJT
- **Faire des jeux** autour du logement : jeu logement de l'URHAJ Île-de-France, Malette Eco'logis, etc...
- Lancer la playlist pour réaliser un **blindtest**
- **Donner** la check-list déménagement
- **Remerciements**

Des idées d'animation !

Découvrez en complément, **dans l'annexe 10 et 11 (page 61 et 62), des idées d'ateliers** pour animer cette thématique.



Objectifs

- **Permettre** aux jeunes d'avoir un espace dans lequel il-elle-s peuvent s'exprimer de manière sécurisante et bienveillante
- **Co-construire** des pistes de solution aux problématiques évoquées par les jeunes
- **Développer** la confiance et l'estime de soi des jeunes



Publics visés

Ce type d'atelier s'adresse en particulier **aux jeunes qui sont curieux-ses de découvrir le théâtre**, mais c'est un moment convivial ouvert à tou-te-s.



Moyens

- Un **repas** convivial
- Du **matériel** : guirlandes, chaises, feutres, papier, post-it, accessoires (chapeaux, lunettes...)
- Des supports de **communication** pour promouvoir l'atelier (affiches, QR code...)
- Un-e **intervenant-e socio-éducatif-ve**, le CVS...



Pour aller plus loin...

Retrouvez les ressources et les partenaires de cette boîte à outils socio-éduc' sur le site de l'URHAJ Île-de-France.





Contenu et déroulé

Phase 1

1 mois avant
l'action



- **Communiquer** sur la soirée à l'aide d'affiches, sur le groupe WhatsApp de la résidence
- **Contacter** le partenaire choisi (ex : la compagnie à l'Affût)
- **Co-construire** l'évènement avec les jeunes en organisant un temps d'échange pour connaître les problématiques qu'il-elle-s rencontrent sur des thématiques bien précises comme le harcèlement de rue, le racisme, etc...
- **Organiser** une réunion avec le partenaire pour lui faire remonter les problématiques évoquées par les jeunes
- **Définir** avec le partenaire les thématiques à aborder avec les jeunes

Phase 2

2 semaines
avant l'action



- **Organiser** une réunion avec le partenaire pour lui faire remonter les problématiques évoquées par les jeunes
- **Définir** avec le partenaire les thématiques à aborder avec les jeunes
- **Préparer** la soirée avec : un buffet convivial, organiser la salle pour avoir de l'espace...

Phase 3

Le jour de
l'action



- **Accueil** des participant-e-s
- **Présentation** de la soirée avec le théâtre-forum
- **Brise-glace** pour que les jeunes se sentent à l'aise entre eux-elles Ex : photolangage, placez-vous en ligne, personnage lego, etc...
- **Tour de table** pour que les jeunes puissent partager des problématiques auxquelles il-elle-s font face en résidence-FJT
- **Mise en groupe** de 2 à 4 jeunes pour jouer les scènes
- Intervention du **partenaire** en tant que co-animateur-ice afin d'aider les jeunes à améliorer leurs scènes
- **Présentation** des scénettes aux autres jeunes
- **Temps d'échange collectif** autour des scènes jouées en groupe
- **Remerciements**



Objectifs

- **Permettre** aux jeunes de découvrir le quartier dans lequel il-elle-s résident
- **Proposer** un temps convivial aux jeunes résident-e-s
- **Favoriser** l'intégration des nouveaux-elles résident-e-s et valoriser le collectif



Publics visés

Ce type d'atelier s'adresse en particulier **aux jeunes nouveaux-elles**, mais c'est un moment convivial ouvert à tou-te-s.



Moyens

- Un goûter convivial
- Du matériel : enveloppes, papier, stylo, étiquettes, feutres, post-it...
- Des supports de communication pour promouvoir l'atelier (affiches dans les lieux d'intérêts, QR code...)
- Les défis imprimés
- Un-e intervenant-e socio-éducatif-ve, le CVS...



Pour aller plus loin...

Retrouvez les ressources et les partenaires de cette boîte à outils socio-éduc' sur [le site](#) de l'URHAJ Île-de-France.





Contenu et déroulé

Un jeu de piste est une activité extérieure qui consiste à relever des énigmes/défis en équipe. Le parcours est balisé afin d'atteindre un point final. Vous pouvez vous inspirer des défis proposés ci-dessous pour les adapter à votre résidence-FJT, ainsi que des partenaires autour. La durée du jeu de piste ne devrait pas excéder 1h30.

Phase 1

2 semaines
avant l'action



- **Communiquer** sur la soirée à l'aide d'affiches et sur le groupe WhatsApp de la résidence
- Préparer une **série de défis/énigmes** à réaliser en lien avec la résidence-FJT et le quartier :
 - Interroger le-la technicien-ne de la résidence-FJT sur son métier
 - Trouver la boulangerie la plus proche et prenez une photo de groupe devant
 - Faire une photo avec un objet trouvé dans la résidence-FJT qui résume la convivialité ou le vivre ensemble
 - Trouver la pharmacie la plus proche et échanger avec le-la pharmacien-ne (preuve nécessaire)
 - Prenez-vous en photo devant le tableau des animations collectives
 - Trouver le centre social/maison de quartier/lieu d'accueil pour les jeunes le plus proche

Phase 2

Le jour de
l'action



- **Accueil** des participant-e-s
- **Brise-glace** (afin de constituer les équipes) : demander aux jeunes de se regrouper selon la couleur qui leur a été attribuée.
- **Présentation du jeu** en expliquant les consignes et l'objectif : découvrir le FJT et son quartier
- **Fournir une carte** du quartier et des points d'intérêts
- Donner une enveloppe avec les **défis/énigmes** possible dans le FJT et dans le quartier
- **Retour d'expérience** en groupe auprès des autres jeunes
- Distribution d'une **liste de bons plans** autour de la résidence-FJT
- **Atelier créatif** "Mon portrait de résident-e" : chaque nouveau-elle réalise un dessin ou un poster (hobbies, portraits, origines, attentes) qui lui-la représente
- **Photo de groupe** pour garder un souvenir collectif de cette journée
- **Remerciements**

Des idées d'animation !

Découvrez en complément, **dans l'annexe 12 (page 63)**, des idées de jeux pour animer cette action.



Objectifs

- **Permettre** aux jeunes de découvrir les attitudes attendues en entreprise
- **Développer** ses compétences relationnelles à travers un jeu de rôle
- **Favoriser** la cohésion de groupe au sein de la résidence-FJT



Publics visés

Ce type d'atelier s'adresse en particulier **aux jeunes apprenti·e·s et jeunes professionnel·le·s**, mais c'est un moment convivial ouvert à tou·te·s.



Moyens

- Un **goûter** convivial
- Du **matériel** : grandes feuilles A3, feutres, post-it...
- Des supports de **communication** pour promouvoir l'atelier (affiches, QR code...)
- Un·e **intervenant·e socio-éducatif·ve**, le **CVS**...



Pour aller plus loin...

Retrouvez les ressources et les partenaires de cette boîte à outils socio-éduc' sur le site de l'URHAJ Île-de-France.





Contenu et déroulé

La soirée du jeu de rôle permet aux jeunes de se réunir autour de **situations concrètes** qu'il-elle-s auraient pu vivre en entreprise. En incarnant les **différents rôles** (apprenti-e, tuteur, responsable...), les participant-e-s s'approprient des postures attendues en entreprise. L'objectif est de **leur permettre de se sentir plus à l'aise et de mieux les préparer à leur vie en entreprise.**

Phase 1

2 semaines
avant l'action



- **Communiquer sur la soirée** à l'aide d'affiches et sur le groupe WhatsApp de la résidence
- Recueillir des **situations vécues** en entreprise par les jeunes pour créer des scénarios de mise en scène
- Créer des **scénarios** (voir exemples ci-dessous)
- Faire des **rappels aux inscrit-e-s** une semaine avant, quelques jours et la veille de l'atelier

Phase 2

Le jour de
l'action



- **Accueil** des participant-e-s
- **Brise-glace** : un quiz sous la forme de vrai/faux
 - C'est acceptable d'avoir 10 minutes de retard le premier jour si on a prévenu son tuteur-ricer ?
 - Poser trop de questions à son tuteur-ricer est un signe de mauvais signe ?
 - Être organisé-e en entreprise vous permettra de mieux gérer le travail en entreprise/école ?
 - Être autonome dans votre travail vous permettra de gagner en compétences ?
- **Présentation du jeu** en expliquant les consignes et l'objectif : adopter la bonne posture en entreprise
- **Retour d'expérience** en groupe auprès des autres jeunes après chaque scène

Remerciements

Des idées d'animation !

Découvrez en complément, **dans l'annexe 13 (page 64), des idées de jeux** pour animer cette action.



Objectifs

- **Permettre** aux jeunes de découvrir et pratiquer la langue française à travers des jeux
- **Tisser des liens** autour d'un moment de partage
- **Favoriser** l'intégration des résident·e·s non-francophones au sein de la résidence



Publics visés

Ce type d'atelier s'adresse en particulier **aux jeunes non-francophones**, mais c'est un moment convivial ouvert à tou·te·s.



Moyens

- Un **goûter** convivial
- Du matériel **créatif** : papier, stylos, feutres, tableau, des contenants...
- Des supports de **communication** pour promouvoir l'atelier (affiches, QR code...)
- Un·e **intervenant·e socio-éducatif·ve**, le **CVS**...



Pour aller plus loin...

Retrouvez les ressources et les partenaires de cette boîte à outils socio-éduc' sur le site de l'URHAJ Île-de-France.





Contenu et déroulé

Les jeux proposés permettent aux jeunes d'apprendre le français de manière ludique. Après avoir sélectionné les jeux que vous souhaitez mettre en place, vous pouvez clôturer l'atelier par un goûter ou un repas convivial afin de partager un moment tou-te-s ensemble.

Phase 1

2 semaines
avant l'action



- **Communiquer sur la soirée** à l'aide d'affiches et sur le groupe WhatsApp de la résidence
- Se renseigner et **choisir une série d'idées de jeux** à réaliser (voir liste non exhaustive ci-dessous)

Phase 2

Le jour de
l'action



- **Accueil** des participant-e-s
- **Brise-glace** : la mémoire d'éléphant
- En cercle, les participant-e-s vont devoir dire leurs prénoms et une chose qu'il-elle-s aiment tout en répétant ce qui a été dit précédemment. Cela permettra de connaître les prénoms de chacun-e.
- **Présentation de différents jeux**
- Pour terminer cette série de jeux, sous un format libre, les jeunes vont pouvoir partager **ce qu'il-elle-s ont retenu** : les mots qu'il-elle-s ont appris, les mots qu'il-elle-s n'ont pas compris, ce qu'il-elle-s aimeraient voir lors du prochain atelier sur la pratique de la langue française...



Des idées d'animation !

Découvrez en complément, **dans l'annexe 14 (page 65), des idées de jeux** pour animer cette action.



ANNEXES

C'est quoi les élections législatives ?



Ce sont des élections qui permettent aux français·e-s de choisir leurs représentant·e-s : **les député·e-s**.

La France est découpée en petites parties de territoire appelées **circonscriptions**, et les électeurs et électrices vivant dans chaque circonscription votent pour leur député·e. Si aucun·e candidat·e n'est élu·e au premier tour, il y a un deuxième tour la semaine suivante, avec au moins deux candidat·e-s finalistes.

Comme il y a 577 **circonscriptions**, à la fin 577 **député·e-s** sont élu·e-s. Ils et elles **constituent l'Assemblée Nationale**.



Pourquoi on vote cette année alors que ce n'était pas prévu ?



Normalement, les élections législatives ont lieu tous les cinq ans. Mais le président de la République peut décider de les organiser avant la date prévue en ordonnant la **dissolution de l'Assemblée Nationale**. C'est ce qui s'est passé ce mois-ci.

C'est vraiment important ces élections ?



Oui, parce que le Président de la République tient compte de leurs résultats pour **nommer le-la Premier·e Ministre**, qui choisira ensuite le futur Gouvernement.. De plus, **les député·e-s ont beaucoup de pouvoir**. Leur rôle, c'est de discuter les idées de lois, puis de voter **pour ou contre**.

Comment voter aux législatives le 30 juin et le 7 juillet ?

Suis-je inscrit·e sur les listes électorales ?

Seul·es les citoyens et citoyennes français·es de plus de 18 ans peuvent voter. Chaque français·e qui devient majeur·e est inscrit·e **AUTOMATIQUEMENT** sur les listes électorales.



Si vous avez déménagé récemment ou que vous ne savez pas où est votre bureau de vote, vous pouvez vérifier cela en deux clics sur www.service-public.fr

en tapant "vérifier son bureau de vote"

Est-ce que c'est grave si je n'ai pas ma carte électorale ?



NON ! La carte électorale n'est PAS OBLIGATOIRE !

Il est possible de voter avec une carte d'identité, un passeport, un permis de conduire, et même une carte vitale !



Je ne suis pas là le 30 juin et/ou le 7 juillet, comment faire ?



Pour que votre vote ne soit pas perdu, et pouvoir faire quand même entendre sa voix, c'est le moment de faire **PROCURATION** !

C'est quoi une procuration ? A qui la donner ?

Faire procuration, c'est donner officiellement le droit à quelqu'un·e de voter pour vous dans votre bureau de vote.

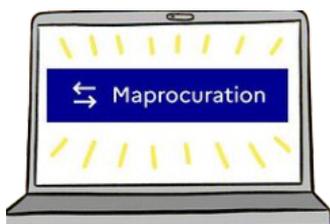


La personne qui reçoit la procuration doit être inscrite sur les listes électorales elle aussi, mais pas besoin que cette personne soit inscrite dans le même bureau de vote ou la même commune que vous.

Privilégiez une personne de confiance



Comment on fait une procuration ?



C'est super rapide, en ligne sur www.service-public.fr en tapant "vote par procuration" 🔍

- Faites votre demande de procuration en ligne : il y a besoin du **numéro d'électeur-riche de la personne OU de son nom complet + date de naissance + commune de vote**
- Allez faire valider la procuration dans n'importe quel commissariat ou gendarmerie. Il faut se déplacer mais ça prend 5 minutes et l'enjeu est super important !



Une personne ne peut prendre qu'une seule procuration ! Et il faut faire sa procuration le plus tôt possible pour être sûr·e qu'elle soit bien enregistrée !



LE SABLIER

- Chaque participant·e est invité·e, à tour de rôle, à s'exprimer de façon libre sur le film. Pour aider les jeunes à structurer leur pensée, proposez-leur de citer un élément qui leur a plu, déplu et un élément marquant par exemple
- Le temps de parole est limité : avant de s'exprimer, le-la participant·e tourne le sablier
- L'intervention doit se terminer avant que le sablier ne se termine

LE QUIZZ

- Préparer en amont un quizz sur le film
- Poser des questions à chacun·e des participant·e·s
- Si les résident·e·s souhaitent réagir après ma réponse d'un·e jeune, la parole leur est donnée.

L'ANALYSE EN PETITS GROUPES

- Diviser le public en petits groupes (4 à 5 jeunes) et assigner à chaque groupe une question sur un thème ou une partie spécifique du film (ex : si vous aviez été à la place de tel personnage, qu'auriez-vous fait ? Quel est selon vous la ou les leçons à tirer de cette histoire ?)
- Chaque groupe aura 15 minutes pour échanger sur le sujet qui leur a été attribué
- Chaque groupe partage ensuite ses conclusions avec l'ensemble des participant·e·s

Annexe 5

Les numéros d'appel d'urgence permettent de **joindre gratuitement les secours 24h/24**. Si je me trompe de numéro d'urgence, je bloque les lignes téléphoniques des secours. Ce qui est dangereux. Si je connais bien les numéros d'urgence, j'aide les secours à intervenir rapidement.

SAMU	15	J'appelle le SAMU pour qu'une équipe médicale se déplace, en cas de blessure grave ou de problème de santé urgent
POMPIERS	18	J'appelle les sapeurs-pompiers en cas d'urgence de problème dangereux ou de santé (incendies, risques d'explosion, accident à la maison...)
POLICE	17	J'appelle la police en cas d'urgence, de faits graves ou en cas de faits immédiats que que je suis victime ou témoin d'un danger
URGENCE SMS	114	J'envoie un message si je souhaite contacter les secours par sms que ça soit pour les personnes sourdes et malentendantes mais aussi si l'alerte exige une discrétion totale.
URGENCE EUROPEEN	112	J'appelle le numéro Européen quand je ne connais pas le numéro d'urgence du pays où je suis.
VIOLENCES CONJUGALES	3919	J'appelle ce numéro pour recevoir une oreille d'écoute et une orientation, pour les femmes victimes de violences sexistes, sexuelles ou conjugales
PREVENTION SUICIDE	3114	J'appelle si je me sens en détresse et/ou j'ai des pensées suicidaires et/ou si vous voulez aider une personne en souffrance
CYBERHARCELEMENT ET HARCELEMENT	3018	J'appelle pour alerter et signaler les situations de harcèlements scolaire, cyberharcèlement endurées, revenge porn ou usurpation d'identité

Les règles du jeu

Ecrire le nom de chaque participant·e sur un bout de papier. Laisser les nouveaux·elles piocher le nom d'un·e ancien·ne afin de former les binômes. Les binômes s'installent face à face pour apprendre à se connaître (voir fiche questions). S'il·elle·s souhaitent continuer à échanger et devenir mentor·e et mentoré·e, il·elle·s s'échangent leurs coordonnées et signalent à l'animateur·ice qu'il·elle·s souhaitent s'arrêter là.

INTÉRÊTS PERSONNELS

- Quel est ton genre musical préféré ?
- Quel est le sport que tu n'as jamais fait mais qui t'a toujours donné envie ?
- Le dernier film que tu as vu au cinéma ?
- As-tu déjà assisté à un concert ?
- Souhaites-tu me partager un de tes rêves ?»

INSERTION / FORMATION

- Tu as toujours su ce que tu souhaitais faire ?
- Ton premier job, c'était quoi ?
- Est-ce qu'il y a des études que tu aurais aimé faire ?
- Est-ce qu'il y a une formation que tu aimerais faire ?
- C'est quoi ce que tu aimes le moins dans le travail ?
- Comment tu as vécu ton premier stage ?

VIE DANS LA RÉSIDENCE

- Ce que tu apprécies dans la résidence-FJT ?
- Est-ce que tu connais bien le quartier ?
- Est-ce qu'il y a quelque chose qui manque dans la résidence-FJT ?
- Est-ce qu'il y a des animations collectives qui t'ont plu ?
- Est-ce que tu trouves qu'on communique bien entre jeunes de la résidence-FJT ?

Animer un débat sur l'amitié homme-femme

Cette fiche animation propose un exemple sur un thème spécifique, mais il est possible de réutiliser et d'adapter cette trame à n'importe quel sujet de débat.

ETAPE 1 : ENTRÉE DANS LE SUJET (SUPPORT VIDÉO)

- **Projeter la vidéo** « TCHAT'CH' #04 | L'AMITIÉ FILLE - GARÇON »
- **Poser des questions** sur la vidéo vue auparavant pour faire réagir les jeunes
- Que vous évoque cette vidéo ? Qu'avez-vous compris de cette vidéo ? Etes-vous d'accord avec le point de vue d'un des personnages ?

ETAPE 2 : ORGANISATION DU DÉBAT "AVOCAT DU DIABLE"

- L'**objectif** du débat est d'**échanger autour de l'amitié homme/femme** à travers la technique de l'**avocat du diable**.
- **Proposer l'organisation suivante** : les jeunes ne débattent pas avec leurs opinions personnelles. La moitié du groupe défend le "contre" ou l'opposition, l'autre moitié défend la position inverse.

ETAPE 3 : RÉFLEXIONS DE GROUPE, CRÉATION D'UN ARGUMENTAIRE

- Diviser le groupe en 2 sous-groupes de taille égale
- Désigner parmi les jeunes, ou l'équipe, un-e modérateur-ricer pour noter et suivre le débat
- Préciser aux jeunes qu'un groupe devra défendre une position avec laquelle il n'est pas forcément d'accord -> l'objectif est de travailler la notion d'argumentaire, travailler l'exercice du débat, et se mettre "dans la peau" de tou-te-s les contradicteur-ricer-s
- Temps de réflexion entre groupe pour brainstormer et trouver des arguments pendant 15 minutes

ETAPE 4 : DÉBAT AVOCAT DU DIABLE

- **Au bout du temps imparti**, chaque groupe arrête de travailler et se prépare à débattre
- **Débattre pendant 30 à 40 minutes** pour laisser tou-te-s les jeunes donner un argument
- **Encourager les prises de paroles courtes et dynamiques** pour maintenir de l'intérêt autour du sujet
- Le but étant que les participant-e-s **rebondissent sur la synthèse réalisée** par le sous-groupe précédent, enrichissent les idées, prolongent la réflexion.

ETAPE 5 : ECHANGES PERSONNELS

- **Inviter** les jeunes à donner leurs opinions personnelles sur le sujet
- **Clôturer** le débat

L'objectif de ces ateliers est que les jeunes s'expriment de manière visuelle et créative en montrant ce que représentent les discriminations pour eux-elles. Il-elle-s doivent aussi être capables de montrer la manière dont les discriminations les touchent (qu'il-elle-s soient concerné-e-s ou pas) et les résistances que chacun-e souhaite mettre en place pour lutter contre ces injustices.

UNE FRESQUE COLLECTIVE

A travers une peinture, un collage ou un dessin libre sur une grande toile ou plusieurs feuilles, il-elle-s doivent, représenter visuellement les discriminations et résistances qu'il-elle-s peuvent rencontrer dans leur vie quotidienne

ATELIER D'ÉCRITURE

Avec un stylo et une feuille pour écrire un texte court (poème, slam, chanson...) sur le vécu ou l'observation des discriminations qu'il-elle-s rencontrent.

RESTITUTIONS DES TRAVAUX

Nous vous invitons à prendre le temps avec eux-elles d'échanger sur ce qui a été fait et à ouvrir le débat sur une discussion collective en posant les questions suivantes :

- "Qu'est-ce qui vous a touché ?"
- Avez-vous déjà été témoin·e-s ou victimes de discriminations ?"
- "Comment peut-on réagir face à une discrimination ?"
- "Qu'est-ce qui vous marque dans ce que chacun·e a produit ?"
- "Comment percevez-vous le fait qu'on puisse être touché·e par plusieurs discriminations ?"

Vous pouvez ici introduire le fait que les discriminations se croisent, se combinent et se renforcent lorsqu'elles concernent une même personne et que cela se nomme l'intersectionnalité. Prendre en compte le fait que des personnes qui subissent plus d'une discrimination sont souvent celles qui sont les plus marginalisées permet de proposer une approche globale et un meilleur accompagnement.

CHECK-LIST DÉMÉNAGEMENT

Vous allez accéder à un logement autonome et vous vous apprêtez à déménager ?
Il y a quelques éléments à avoir en tête pour emménager sereinement dans un nouveau logement, cette fiche est là pour vous accompagner !

Votre dossier a été accepté pour un logement



- Se renseigner **auprès du· de la futur·e propriétaire/bailleur** notamment concernant :
 - La manière dont va être prélevé le loyer
 - Le DPE du logement
 - Le mode de chauffage et les charges comprises dans le loyer
- Se renseigner sur **ses droits** : aide au déménagement, primes de déménagement, jours de congés,.. l'ANIL récapitule les aides disponibles ([cliquez ici](#))
- Les travaux à sa charge / à la charge du· de la propriétaire
- Consulter le site de l'ANIL à ce sujet, [cliquer ici](#)
- Se préparer à l'état des lieux d'entrée dans le nouveau logement (connaître les questions à poser et être attentif·ve pendant la visite)
- A la signature du bail, le lire attentivement avant de signer (attention aux arnaques !)
- Contracter une assurance habitation (le logement doit être couvert avant installation)
- Donner son préavis à la résidence-FJT 8 jours avant (attention, le nombre de jour peut varier en fonction des résidences)
- Préparer le nettoyage et l'état des lieux de départ du logement

Pour comprendre ce qu'est un diagnostic de performance énergétique, vous pouvez visionner une vidéo ou lire l'explication proposée par le Ministère de la Transition Ecologique, de la Biodiversité, de la Forêt, de la Mer et de la Pêche.

➤ [Location sans DPE : que risque le propriétaire ?](#)



➤ [Diagnostic de performance énergétique - DPE](#)



Pour connaître les questions à poser lors de l'état des lieux et de la signature du bail, plusieurs sources sont référencées ci-dessous :

[PAP - Etat des lieux d'entrée : à quoi faut-il faire attention ?](#)



[Manda - Signature du bail avant l'état des lieux : ce que tout locataire devrait savoir](#)



[Service Public - État des lieux d'entrée dans un bail d'habitation](#)





Vous vous installez dans votre logement

- Faire son changement d'adresse :
- Sur le site [service-public.fr](https://www.service-public.fr) (vos nouvelles coordonnées seront automatiquement transmises au service des impôts, au service en charge des cartes grises, à la sécurité sociale et à France Travail)
- Changer son adresse des contrats internet, TV, téléphone et autres abonnements
- Penser à informer également : la CAF, la CPAM (via son compte Ameli) sa mutuelle et son employeur
- S'inscrire sur les listes électorales en mairie ou sur le site du service public
- Ouvrir ses compteurs (eau, gaz, électricité), et vérifier que tout fonctionne
- Repérer les commerces et services disponibles dans son nouveau quartier (commerces, centre social, CCAS, mairie...)
- Chercher à qui s'adresser en cas de problème (ADIL, assistant.e social.e, etc.)
- Acheter des meubles et connaître les bons plans pour ne pas acheter cher

1 mois après l'installation

- Récupérer le dépôt de garantie auprès de la résidence-FJT
- Continuer à mettre à jour sa demande de logement social (DLS)
- Dans les 10 jours qui suivent votre état des lieux, si vous rencontrez un problème technique dans votre logement, alertez le propriétaire pour modifier l'état des lieux.
- Passer dire bonjour au FJT !

Bons plans pour se meubler pas cher :

- [Leboncoin](https://www.leboncoin.fr) – site et application d'annonces entre particuliers
- [Facebook marketplace](https://www.facebook.com/marketplace) – annonces entre particuliers
- [Geev](https://www.geev.fr) – une plateforme (version web et application) de don entre particuliers
- Emmaus – des boutiques proposant des articles de seconde-main. Le site Emmaus France propose une carte pour trouver les boutiques les plus proches, [accessible en cliquant ici](#)
- [Electro-dépôt](https://www.electrodepot.com) – pour de l'électroménager pas cher



BONNES PRATIQUES POUR L'ACCUEIL DES NOUVEAUX-ELLES EN RÉSIDENCE-FJT

- **Contacter le-la jeune par téléphone** afin d'anticiper sa venue
- Créer une **ambiance accueillante** dès l'arrivée du jeune (faire preuve de bienveillance, être disponible...)
- Laisser le temps au jeune de lire le **règlement intérieur**
- Sensibiliser le-la jeune à la **vie collective** et aux valeurs de **respect, solidarité** et **bienveillance**
- Préparer un **kit d'accueil** pour le donner aux nouveaux-elles pour faciliter l'intégration de ces dernier-ère-s
- Lors de l'accueil du jeune, ne pas hésiter **à reformuler ce qui est dit** pour s'assurer que le-la jeune comprenne bien les informations qui lui sont partagées
- Présenter l'**organigramme** de l'équipe au jeune
- Organiser un **moment de convivialité** pour les nouveaux-elles afin de les intégrer dès le début à la vie collective de la résidence-FJT
- Faire intervenir des **jeunes du CVS, ancien-ne-s jeunes** pour qu'il-elles viennent témoigner de leur expérience
- Inviter le-la résident-e à participer à une **animation collective**
- Proposer une **boîte à questions anonyme** afin de recueillir les retours des jeunes
- Instaurer une habitude marquante d'inscrire son prénom sur un **mur/album de la résidence à l'arrivée**
- Proposer une **visite des espaces communs** de la résidence au jeune
- Donner la possibilité au jeune de **poser des questions** sans jugement
- Recueillir le **retour du jeune** pour améliorer vos compétences en accueil de nouveau-elle jeune

SCÉNARIO 1

L'apprenti·e arrive souvent en retard. Même si le·la tuteur·rice veut comprendre ce qu'il se passe, il·elle doit lui rappeler l'importance de la ponctualité.

SCÉNARIO 2

L'apprenti·e a du mal à comprendre une tâche, mais n'ose pas demander de l'aide à son·sa tuteur·rice. Le·la tuteur·rice décide de parler à son apprenti·e.

SCÉNARIO 3

Le·la tuteur·rice fait un retour sur le travail de l'apprenti·e, mais il·elle le prend mal et se referme tout de suite en décidant de mettre fin à la discussion.

SCÉNARIO 4

Le·la tuteur·rice demande au jeune de rester après ces horaires classiques afin de terminer une tâche. Mais, le·la jeune n'avait pas prévu ça.

SCÉNARIO 5

Le·la tuteur·rice remarque que l'apprenti·e reste toujours sur les mêmes types de tâches qui sont simples. Il·elle n'ose pas demander des tâches plus difficiles et le·la responsable décide de lui en parler.

SCÉNARIO 6

L'apprenti·e se sent complètement surchargé·e et n'ose pas en parler à son tuteur·rice. Il·elle ne veut pas que son·sa responsable pense qu'il·elle n'est pas motivé·e.

SCÉNARIO 7

L'apprenti·e s'implique dans ses missions, mais prend quand même des initiatives sans prévenir, ce qui cause des malentendus au sein de l'équipe. Le·la tuteur·rice décide de lui en parler afin de clarifier les choses.



JEU N°1 : LE JUSTE PRIX

Dans ce jeu, vous pouvez organiser vos équipes comme vous le souhaitez, selon le nombre de personnes présentes. Le but est de **faire travailler les nombres en français aux jeunes**. Pour ce faire, les équipes inscriront sur un bout de papier, un chiffre entre 0 et 1000. Puis, il-elle-s se poseront des questions mutuellement de manière alternée. La première équipe à trouver le nombre de l'autre a gagné la manche (1 manche = 1 point). L'équipe gagnante est celle qui aura remporté le plus de points sur la durée du jeu qui est de **15 minutes**. Vous trouverez un **support mémo sur les chiffres et nombres** à distribuer aux jeunes.

Exemple :

L'équipe **A** a choisi 766 et l'équipe **B** a choisi 289.

Tour 1 : Equipe **A** dit : « 246 ? » / Equipe **B** répond : « Plus ? »

C'est maintenant au tour de l'équipe **B** de deviner le nombre de l'équipe **A**.

Tour 2 : Equipe **B** dit : « 542 ? » / Equipe **A** répond : « Plus ? »

Les équipes continuent à tour de rôle [...]

Dernier tour : Equipe **A** dit « 289 ? » / Equipe **B** répond « Gagné ! »

JEU N°2 : DESSINER, C'EST GAGNÉ

Dans ce jeu inspiré du Pictionary, vous pourrez séparer le groupe des apprenant-e-s en deux équipes. **L'objectif est de faire deviner soit des objets, des animaux ou bien des actions en français à partir du dessin.** Avant de commencer la partie, les jeunes écrivent sur un bout de papier un objet, sur un autre un animal et enfin une action. Il-elle-s déposent leurs papiers pliés dans un contenant correspondant à la thématique. Lors d'une manche, un-e jeune par équipe pioche et dessine un mot différent sur la même thématique. Puis, le reste de l'équipe devra deviner ce que le dessin représente. La première des deux équipes à trouver la bonne réponse gagne la manche. Le jeu prends fin lorsqu'une équipe atteint les **5 points**.

Exemple sur la thématique objet :

Equipe **A** tire : « chaise » / Equipe **B** tire : « table »

Un-e joueur-se de chaque équipe dessine l'objet qu'il-elle a tiré. La manche se finit lorsqu'une équipe trouve l'objet représenté sur le dessin de son-sa partenaire. L'équipe qui remporte la manche gagne un point. Puis on peut recommencer le même processus en alternant à chaque manche de thématique (objet, animaux, action).

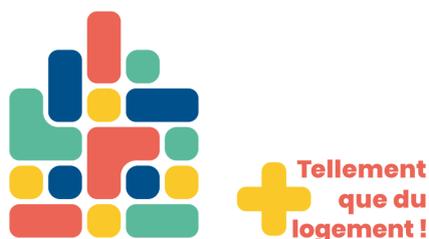
JEU N° 3 : LES ENCHÈRES

Par équipe de 3 ou 4, les jeunes vont devoir **tester leurs connaissances sur le vocabulaire et la grammaire**. Pour ce faire, l'animateur-riche va poser une question puis les différentes équipes vont faire des propositions (enchères) sur ce qu'elles pensent pouvoir faire. L'équipe qui annonce le plus haut chiffre doit relever le défi dans le temps imparti. Le jeu prends fin lorsqu'une équipe atteint les **5 points**.

Exemple de questions : combien d'animaux pouvez-vous dire en 1 minute ?

Les différentes équipes font des propositions :

Equipe **A** : « 20 » / Equipe **B** : « 16 » / Equipe **C** : « 8 » / Equipe **D** : « 11 »



**Habitat
Jeunes**
Île-de-France



166 rue de Charonne
75011 Paris

 01 42 16 86 66

 habitatjeunes-idf.fr

 contact@urhaj-idf.fr



Crédits photos :

P.19 : Benoit Billard

P. 29 et 31 : Luca Bozzi