

L'ASBL Arc-en-Ciel présente

En route vers L'Opération !

12-16
ans



Nous remercions vivement toutes les personnes ayant collaboré à la conception de ce carnet adressé aux animateurs et jeunes des Mouvements de Jeunesse.

Il a été réalisé en étroite collaboration avec les Scouts, les Scouts et Guides pluralistes, le Patro et les Guides Catholiques de Belgique.

Partenaires du projet :

K. CZERNICH (Les Scouts),
J. RAMACKER (Les Scouts et Guides pluralistes),
R. FOGLIA & M. MONCOUSIN (le Patro),
S. BAY (Guides Catholiques de Belgique).

Conception : S. DROUMART

Rédaction : S. DROUMART, C. HERRY & J. AGLAVE

Graphisme et mise en page : A. MUYSHONDT

Illustration de couverture : P. J. COLOMBO

Illustrations du « Collector » : M. PIETTE

Travail sur les illustrations du « Memory » : R. VERBIST

Arc-en-Ciel ASBL

Rue du Bien Faire 41

1170 Bruxelles

Tél. : 02 675 73 11

Fax : 02 675 28 98

operation@arc-en-ciel.be

www.arc-en-ciel.be

Facebook.com/Arc.en.Ciel.asbl



Pourquoi ce carnet ?

L'Opération Arc-en-Ciel, ça te parle ? Cette grande action de solidarité, par et pour les jeunes, t'évoque sûrement quelque chose. Peut-être en as-tu entendu parler ou as-tu vu les affiches... et peut-être y as-tu même déjà participé ! Et voici qu'à ton tour, en tant qu'animateur, tu voudrais mobiliser tes jeunes autour de ce projet...

Mais qui dit **mobilisation**, dit **sensibilisation** !

Voilà le but de ce carnet : te fournir un moment d'animation clé en main afin que tu puisses partager les valeurs d'Arc-en-Ciel avec tes jeunes.

Ce carnet est divisé en **3 parties** :

1. Une animation de sensibilisation à l'accès de tous aux loisirs : le memory de l'accès aux loisirs (pages bleues) ;
2. Un grand jeu sur la récolte de vivres : le collector (pages jaunes) ;
3. Une activité de clôture : la valse des images (pages mauves).

L'équipe Arc-en-Ciel est disponible pour toutes informations ou animations. De plus, elle peut appuyer ton action à l'aide de ses outils pédagogiques (Gloups, Droits de l'enfant, etc.). Tu peux tous les retrouver sur **www.arc-en-ciel.be**.

Contacte-nous au 02 675 73 11 ou à **operation@arc-en-ciel.be**.

*L'Opération Arc-en-Ciel,
par et pour les jeunes*

Depuis 1954, l'ASBL Arc-en-Ciel est active dans le domaine de l'enfance défavorisée.

Son objectif ? Faciliter l'accès de tous aux loisirs actifs et éducatifs. Arc-en-Ciel participe ainsi au développement de la personnalité de l'enfant parallèlement à son milieu familial et à l'école.

L'ASBL oriente prioritairement son travail et ses activités vers l'enfance et la jeunesse défavorisées en Fédération Wallonie- Bruxelles et soutient donc les associations travaillant dans ce secteur. En effet, ce sont plus de 300 associations qui sont membres d'Arc-en-Ciel et, de ce fait, des milliers d'enfants qui bénéficient des différentes actions organisées par l'ASBL.

4

*Les actions menées
s'articulent autour de
9 axes :*

c'est quoi?

Opération récolte de vivres non périssables

Séjours de vacances

Récolte de jouets

Journées de loisirs

Centres Arc-en-Ciel

Fonds AEC

Kot à projets

Formations d'animateurs

Outils pédagogiques



→ (ou "OP.")

L'Opération Arc-en-Ciel

C'est quoi ?

Une grande opération de **récolte de vivres non périssables** (boîtes de conserve, farine, riz, pâtes, biscuits, chocolat, boissons, etc.).

Quand ?

Chaque année, lors du **deuxième week-end du mois de mars**.

Pour qui ?

Ce sont **plus de 300 associations et près de 13 000 enfants** qui profitent de cette récolte de vivres non périssables **au sein de la Fédération Wallonie-Bruxelles**. Ces jeunes proviennent d'Ecoles de Devoirs, de Maisons de Quartiers ou de Jeunes ou encore de Maisons d'Hébergement... En effet, certains jeunes sont placés dans ce type d'institution par le juge ; ils n'ont pas commis de délits et ne sont pas punis, mais leurs parents n'ont pas les moyens financiers ou les possibilités de s'en occuper. Malgré cela, il s'agit de jeunes comme les autres... Tu les côtoies d'ailleurs sans le savoir au sein de ton école, de ton Mouvement de Jeunesse... Ils ont donc les mêmes droits mais aussi les mêmes besoins que toi !

Pourquoi ?

Afin d'**offrir des journées de loisirs et de vacances aux jeunes défavorisés**. Les associations qui reçoivent la nourriture peuvent ainsi économiser sur leur budget alimentation au profit du budget loisirs.

Comment ?

Des milliers de jeunes, notamment issus des mouvements foulards, récoltent des vivres via le porte-à-porte, les écoles, les grands magasins, etc. C'est donc grâce à la combinaison des efforts de ces jeunes et de la générosité de la population que cette action de solidarité est possible.

Objectif ?

Que des jeunes participent à la récolte et aident ainsi d'autres jeunes à bénéficier de loisirs et de vacances. Une grande opération de récolte de vivres non périssables (boîtes de conserve, farine, riz, pâtes, biscuits, chocolat, boissons, etc.).

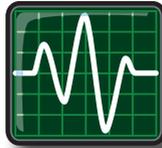
A vous de jouer !

Légende des pictos

Durée du jeu



Intensité du jeu



Nombre
de joueurs



1. Un pas en avant



35 min.



entre 4 et 16
personnes



intensité
faible

Nombre d'animateurs : 1 ou 2

MATÉRIEL : Cartes Rôles, liste de questions à poser aux jeunes.

BUT : Les jeunes seront sensibilisés à l'inégalité des chances dans la société et à l'empathie (et non pitié) nécessaire à l'égard de l'autre. Ce jeu aide les jeunes à comprendre les conséquences sur la personne de son appartenance à certaines minorités sociales ou culturelles.

PRÉPARATION :

- Découper les cartes Rôle ou éventuellement les dupliquer si le nombre de jeunes est important.
- Distribuer les cartes aux joueurs en s'arrangeant pour qu'un tiers des cartes distribuées soit des cartes grises.

DÉROULEMENT :

1^{ère} partie : Devenir un personnage

Objectif : Laisser un temps à chaque participant afin qu'il puisse rentrer dans son personnage et ainsi répondre aux questions posées en 2^{ème} partie.

Chacun reçoit une carte Rôle (en annexe). Les joueurs doivent la garder secrète. Ils lisent leur carte et entrent dans la peau de leur personnage. Sur ces cartes Rôles se trouvent des symboles représentant l'état de force ou faiblesse de chaque personne.



Famille : représente l'état des relations avec les membres de sa famille ;



Richesse : représente le niveau de confort de vie du point de vue économique (argent de poche, pouvoir d'achat...);



Amis : représente les relations du personnage avec des enfants et des jeunes de son âge et ses relations amicales.

Les cartes Rôles bleutées représentent des personnages issus de milieux plus défavorisés. Elles permettent donc à l'animateur de pouvoir respecter le quota 1/3.



Fais attention à ce que chaque participant se sente bien et que l'activité ne stigmatise personne.

Afin d'aider les jeunes à imaginer la vie de leur personnage, l'animateur leur pose des questions sans qu'ils doivent y répondre tout haut :

- À quoi ressemble ta maison ? Es-tu riche ?
- À quels jeux joues-tu ? As-tu des amis ?
- Quel est ton objet préféré ?
- Pense à un souvenir marquant. Comment ça se passe avec ta famille ?

2^{ème} partie : J'avance ou pas ?

Objectif : Prendre position par rapport à une série de questions afin de se rendre compte des discriminations existantes.

Une fois prêts, les participants se placent sur une même ligne, les uns à côté des autres avec un espace assez grand devant eux.

L'animateur lit alors les phrases ci-dessous ; si, selon leur personnage, ils peuvent y répondre **OUI**, ils avancent d'un pas. S'ils y répondent **NON**, ils restent sur place.



Propositions :

- Tu as accès à Internet chez toi.
- Tu peux t'acheter de nouveaux vêtements au moins une fois par mois.
- Tu vas au cinéma une fois tous les 15 jours.
- Tu pars chaque hiver au ski.
- Tu peux célébrer les fêtes importantes avec tes parents.
- Tu n'as pas peur d'être attaqué ou embêté par les autres.
- Tu pars au moins une fois par an en vacances.
- Tu as la télévision dans ta chambre.
- Tu peux choisir ce que tu veux faire durant les vacances.
- Tu peux t'inscrire à un club de sports sans problème.
- Tu peux participer à un Mouvement de Jeunesse.
- Tu peux voir tes amis quand tu le souhaites.



Il est important de faire des pauses entre les questions afin que chacun se rende compte de la place qu'il occupe par rapport aux autres.

3^{ème} partie : Retour

Objectif : Laisser chacun s'exprimer sur son ressenti et réfléchir ensemble sur les inégalités sociales au sein de notre société.

Lorsqu'il a fini la liste de questions, l'animateur demande à chacun de mémoriser sa position par rapport aux autres. Lorsque c'est fait, tout le monde se regroupe assis en cercle.

Le débat peut être lancé en posant les questions suivantes au groupe :

- Qu'avez-vous ressenti pendant les questions ?
- Avez-vous l'impression que les droits de votre personnage sont respectés ?
- Etes-vous rentrés facilement dans votre rôle ?
- Quels sont les éléments qui vous ont aidés pour imaginer votre personnage ?
- Avez-vous une idée du rôle des autres participants ?
- Que peut-on faire pour changer les choses ?



Ce jeu a été créé en respectant les chiffres de jeunes défavorisés en Fédération Wallonie-Bruxelles. (<http://statbel.fgov.be>).

27% des enfants n'ont pas accès à des activités de loisirs. Cela représente 1/3 des enfants. De plus, 13% (un enfant sur 10) n'a pas d'équipement de loisirs (vélo, rollers, ballon...) et 9% n'ont pas de livres adaptés à leur âge.

Arc-en-Ciel a pour mission de favoriser l'accès aux loisirs actifs et éducatifs pour tous. Cet objectif est un droit repris dans la Convention Internationale des Droits de l'Enfant.

Convention Internationale des Droits de l'Enfant

Article 31 : Tu as droit aux loisirs

- 1) Tu as le droit au repos, aux loisirs, au jeu, aux activités récréatives. Tu as le droit de participer librement aux activités artistiques et culturelles.
- 2) Les États doivent protéger ce droit et encourageront toutes les initiatives favorisant le développement de ce droit.

Rôles :

Brandon, tu as 8 ans. Tes parents n'ont pas beaucoup d'argent et un Juge de la Jeunesse a pris la décision de te placer dans une association pendant la semaine. Le week-end, tu rentres chez toi rejoindre tes 3 frères.



Alice, tu as 12 ans. Tu vis dans un quartier chic de Bruxelles. Tu n'as ni frère ni sœur.



Diego, tu as 9 ans. Tes parents viennent d'arriver en Belgique avec tes 5 sœurs pour fuir la guerre. Tu ne parles pas le français. Tu as parfois des difficultés à t'habituer à ton nouveau pays.



Guillaume, tu as 6 ans. Tes parents sont morts il y a trois ans. Comme personne ne pouvait s'occuper de toi, tu vis dans un home pour enfants « le Soleil du Coin » dans la région de Mons.



Ronald, tu as 14 ans. Ton père est ambassadeur des Etats-Unis à Bruxelles.



Donovan, tu as 7 ans. Tu vis avec ta maman qui travaille tard le soir. Elle a plusieurs emplois. Après l'école, tu vas dans une Ecole de Devoirs qui fait aussi garderie. Tu n'es donc pas souvent en famille.



Sébastien, tu as 10 ans. Tu habites avec tes parents et ta sœur dans une chouette maison, ni trop grande, ni trop petite. Vous passez les week-ends en famille.



Geert, tu as 11 ans et tu vis à Anvers. Ta famille n'est ni riche, ni pauvre. Tu fréquentes beaucoup tes amis et tu fais de l'athlétisme tous les dimanches avec ton papa.





Sarah, tu as 13 ans et tu vis à Liège dans une chouette maison avec tous tes animaux. Malheureusement, tu es dans un fauteuil roulant depuis toute petite, ce qui n'empêche que tu as un moral d'acier.



Chloé, tu as 14 ans. Depuis que tu es petite, tu souffres de troubles du comportement. Comme ce n'était plus possible à la maison, tu vis dans un centre spécialisé. Tu rentres une fois par mois à la maison pour le week-end.



Jérôme, tu as 17 ans. Depuis quelques années, la vie n'est plus possible à la maison. Avec tes parents, ça ne va pas du tout. Vous avez pris contact avec une association dans laquelle tu vis maintenant. Pour l'instant, on te conseille de ne pas rentrer trop souvent à la maison.



Bénicia, tu as 14 ans et tes parents sont journalistes. Tu ne les vois pas souvent.



Adeline, tu as 10 ans. Tu vis avec tes parents, mais la vie n'est pas facile du tout. L'argent manque et tu n'es pas à la mode comme tes copains. Cette année, Saint-Nicolas n'est pas passé chez toi.



Monika, tu as 15 ans. Tu habites un village à la campagne. Tu es Guide et tu vois souvent les membres de ta troupe. Tu es heureuse, ta vie sociale est au top, ça se passe bien à l'école... Que demander de plus ?



Pierre, tu as 13 ans. Tu es en deuxième secondaire. Tu adores la lecture et l'équitation. Tu passes toutes tes vacances dans une colonie.



Pierrick, tu as 9 ans. Tes parents ont divorcé et tu vis avec ta maman. Tu vois ton papa tous les week-ends pour jouer au tennis. Tu as de la chance car tes parents s'entendent bien et gèrent super bien la situation.





2. Arc-nium



45 min.



tout le groupe
en équipes



intensité
moyenne

Nombre d'animateurs : 5

MATÉRIEL : Dé, plateau de jeu (à reproduire ou agrandir), matériel pour effectuer les épreuves, images de vivres non périssables (disponibles sur le site Arc-en-Ciel), chronomètres (1 par stand).

BUT : Acquérir de nouvelles connaissances sur l'Opération Arc-en-Ciel, régulièrement surnommée « OP ».

PRÉPARATION :

Déterminer les rôles au sein des animateurs :

- Gérer le plateau de jeu et envoyer les équipes vers les épreuves ;
- Gérer les espaces « épreuves » (un animateur par couleur).

Règle du jeu :

Les joueurs vont devoir effectuer le tour complet du plateau en accomplissant des épreuves pour pouvoir avancer.

Le plateau de jeu est composé de boîtes de 4 couleurs différentes. Chaque couleur propose des épreuves touchant une compétence particulière. 4 animateurs se placent donc dans l'aire de jeu et gèrent les épreuves d'une couleur.

Bleu : "Dessine-moi l'OP"

Vert : "Que sais-tu de l'OP ?"

Jaune : "Mime-moi l'OP"

Rose : "Parlons de l'OP"



Déroulement :

Les animateurs forment des groupes comprenant 5 à 6 jeunes. Les équipes vont choisir un nom de personnage de BD, un pion ainsi qu'un cri de ralliement. La première équipe à avoir ces 3 éléments commence, et ainsi de suite. La case départ est celle du logo de son mouvement. C'est l'occasion d'expliquer aux jeunes que ces animations sont le fruit d'une collaboration inter-mouvements.

Les groupes jouent les uns après les autres. Pendant le jeu, l'animateur de plateau accueille les équipes dans l'ordre d'arrivée. Elles lancent le dé, avancent leur pion et se rendent au stand de la couleur de leur case afin d'y effectuer une épreuve. Si une file d'attente se crée à certains stands, l'animateur responsable peut donner des défis différents aux équipes afin qu'elles ne se gênent pas.

L'équipe effectue son épreuve et reçoit un vivre non-périssable lorsque l'épreuve est réussie. Si non, celle-ci reçoit un vivre périssable. Lors du retour au plateau de jeu, si l'équipe possède un vivre non-périssable, elle peut lancer le dé ; si elle revient avec un vivre périssable, l'animateur lui donne un gage afin de pouvoir relancer le dé (par exemple, couper un fruit chacun pour une salade de fruits à déguster au goûter).

Toutes les dix minutes, l'animateur gérant le plateau de jeu siffle un rassemblement. C'est le moment d'un défi entre équipes. L'équipe gagnante remporte le droit de lancer deux dés lors de son prochain passage au plateau. Une fois le défi collectif fini, chacun retourne au stand où il était.

L'équipe gagnante est celle qui a effectué, le plus rapidement, un tour complet du plateau et qui est revenue à sa case de départ.





Mime-moi l'OP!

Par le mime, faites deviner à votre équipe SAINT-NICOLAS, PORTE-À-PORTE et CHOCOLAT en moins de 2min. Le défi est réussi si elle trouve au moins 2 mots.

Effectuez une pyramide humaine en moins de 1min et tenez au moins 45 sec.

Mimez grâce au corps d'un de vos partenaires : CAMIONNEUR, CAISSE et PARC D'ATTRACTIONS en moins de 3 min. Le défi est remporté si l'équipe trouve au moins 2 mots.

Ecrivez le mot OPÉRATION en utilisant votre corps (une lettre à la fois) en moins de 2 min.

Créez un sketch humoristique mettant en scène l'Opération.



Que sais-tu de l'OP?

Citez 20 aliments non-périssables et donc récoltables lors de l'Opération en moins de 2min.

Trouvez une définition à « non-périssable » comprenant max. 25 mots et écrivez-la sur une affiche. Le défi doit être effectué en moins de 5 min.

Créez un menu (entrée-plat-dessert) avec des aliments non-périssables. Le défi doit être effectué en 8 min.

Inventez un slogan pour l'OP en moins de 5 min.

Créez une chanson sur l'OP sur un air connu en moins de 12 min.

Résolvez ces 3 problèmes en moins de 5 min. Le défi est remporté si 2 réponses au moins sont correctes.

→ Dans mes vivres récoltés (63 kg), j'ai 2x plus de pâtes que de riz. Combien ai-je de chaque ? (42 kg de pâtes, 21 kg de riz)

→ 278 kg de vivres à répartir entre 4 associations = ? (69.5 kg chacune)

→ 48 kg de pâtes + 69 kg de café + 18 kg de riz = ? (135 kg)



Épelez en équipe (chacun donne 1 lettre) COOPÉRATION, RÉCOLTE et OPÉRATION correctement en moins de 2 min.

Épelez à l'envers : BÉNÉVOLE, LOISIRS et CONSERVE en moins de 2 min.

Grâce aux lettres de SOLIDARITÉ, trouvez 5 nouveaux mots en moins de 2 min.

Trouvez un mot de 6 lettres en rapport avec l'Opération, ensuite un de 5 lettres... en moins de 4 min.

Ecrivez un poème sur l'Opération comprenant les mots : ROUE DE SECOURS, CONSERVE, ATTRACTIONS, PARTAGER, RÉCOLTER.



Par le dessin, faites deviner à votre équipe COLOMBE, WALLONIE et BALANCE en moins de 2 min. Le défi est remporté si elle trouve au moins 2 mots.

Grâce à des pliages, construisez 3 caisses miniatures pour la récolte en moins de 8 min.

Un membre de l'équipe se bande les yeux et, par le dessin, fait deviner à l'équipe CONSERVE, ARC-EN-CIEL et ENFANTS en moins de 2min30. Le défi est remporté si elle trouve au moins 2 mots.

Créez 1 affiche pour l'Opération de cette année. Elle doit être jolie et contenir toutes les infos (quand, quoi, qui, où...).

Avec les éléments de la nature, créez un endroit de loisirs pour enfants en moins de 12 min.



Faire un mots-mêlés (disponible sur le site web d'Arc-en-Ciel).

Course d'obstacles les bras chargés de vivres (sans en perdre).

Le relais malin : les participants de chaque équipe s'assoient les uns derrière les autres en file indienne. Un sac contenant 15 vivres non-périssables est placé, fermé, devant la première personne de chaque file. Un sac vide est placé à côté de la dernière personne. On donne aux participants la consigne de passer les objets le plus rapidement possible de l'un à l'autre pour vider le premier sac et remplir l'autre. Attention, ils ne peuvent se retourner et doivent donc passer les objets au-dessus de leur tête. Au signal, le jeu commence. Quand toutes les équipes ont terminés, la première croit avoir gagné... Mais on rajoute une consigne : l'équipe gagnante sera celle qui saura se souvenir et écrire un maximum d'objets qui sont passés entre leurs mains !

...



3. Fresque



30 min.



à partir de 4
personnes



intensité
faible

Nombre d'animateurs : 2 à 4

MATÉRIEL : Grandes feuilles ou draps clairs, marqueurs de couleurs ou peinture.

BUT : Faire un retour sur les animations vécues et faire le point sur les nouvelles connaissances acquises au fil de la journée. C'est aussi le moment de voir avec les jeunes si le projet les intéresse et s'ils veulent s'y investir cette année.

PRÉPARATION :

- Disposer 3 espaces de création distincts (affiches, draps tendus, morceaux de rouleau de papier à tapisser...).
- Dans chacun des espaces, y reproduire les schémas en annexe ou les agrandir.

DÉROULEMENT :

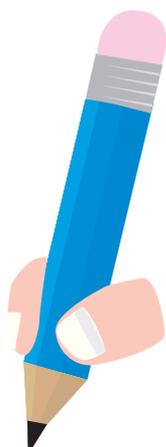
3 espaces de création ainsi que du matériel sont disposés. Chacun d'entre eux a son thème propre :

- L'Opération Arc-en-Ciel, pour moi c'est... : En un mot, un dessin, une citation... Chacun s'exprime sur ce qu'il a retenu, compris ou ce qui l'a marqué.
- M'engager, être utile ? Les ingrédients : suite aux activités, chacun peut ici proposer des pistes de changements, qu'elles soient personnelles ou pour le groupe.
- Mes questions, mes interrogations.

Les jeunes peuvent alors déambuler au sein de trois espaces et s'exprimer.

À la fin du temps imparti (environ 20 minutes), un temps est laissé pour que chacun puisse jeter un œil sur les fresques maintenant terminées.

Un dernier moment en groupe est alors nécessaire pour ceux qui désireraient s'exprimer. Il sera alors temps de mesurer leur envie de participer à une Opération Arc-en-Ciel et d'organiser ensemble ce projet. Dans la mise en place de celui-ci, n'hésitez à prendre contact avec Arc-en-Ciel ou le délégué de section régional (page 27).



Évaluation pour les animateurs

Nous tenons avant tout à te remercier pour ta participation à l'Opération! Arc-en-Ciel a besoin de ton avis et de celui des participants à l'activité pour améliorer sans cesse cette action de solidarité. Alors merci de prendre quelques minutes pour répondre à ce petit questionnaire. En échange, tu recevras des **PIN'S à l'effigie d'Arc-en-Ciel** pour tout ton groupe.

Nom :

Mouvement de Jeunesse dont tu fais partie :

Ton unité et ton groupe :

De quelle régionale Arc-en-Ciel ton groupe dépend-il (voir p.55) ?

Penses-tu que les animations présentes dans ce livret ont permis de sensibiliser les enfants sur l'accès aux loisirs ainsi qu'aux inégalités sociales ?

Oui/Non, pourquoi ?

Les activités proposées ont-elles permis de mobiliser les enfants pour l'OP ?

Oui/Non

Tous tes commentaires sur ces livrets sont les bienvenus. As-tu des modifications ou des améliorations à nous proposer :

- sur ce livret d'animation ? Oui/Non

- sur les jeux qui y sont présentés ? Oui/Non



Comment as-tu participé à l'Opération ? (barre les mentions inutiles)

- collecte en porte à porte
- collecte dans les grands magasins
- tri au dépôt
- autres (précise) :

Depuis combien d'années participes-tu à l'Opération ?

As-tu reçu le « *Guide du récoltant* » avant ton Opération ? Oui/Non

T'a-t-il été utile ? Oui/Non

Comptes-tu participer à nouveau à l'Opération Arc-en-Ciel l'année prochaine ?

Oui/Non, pourquoi ?

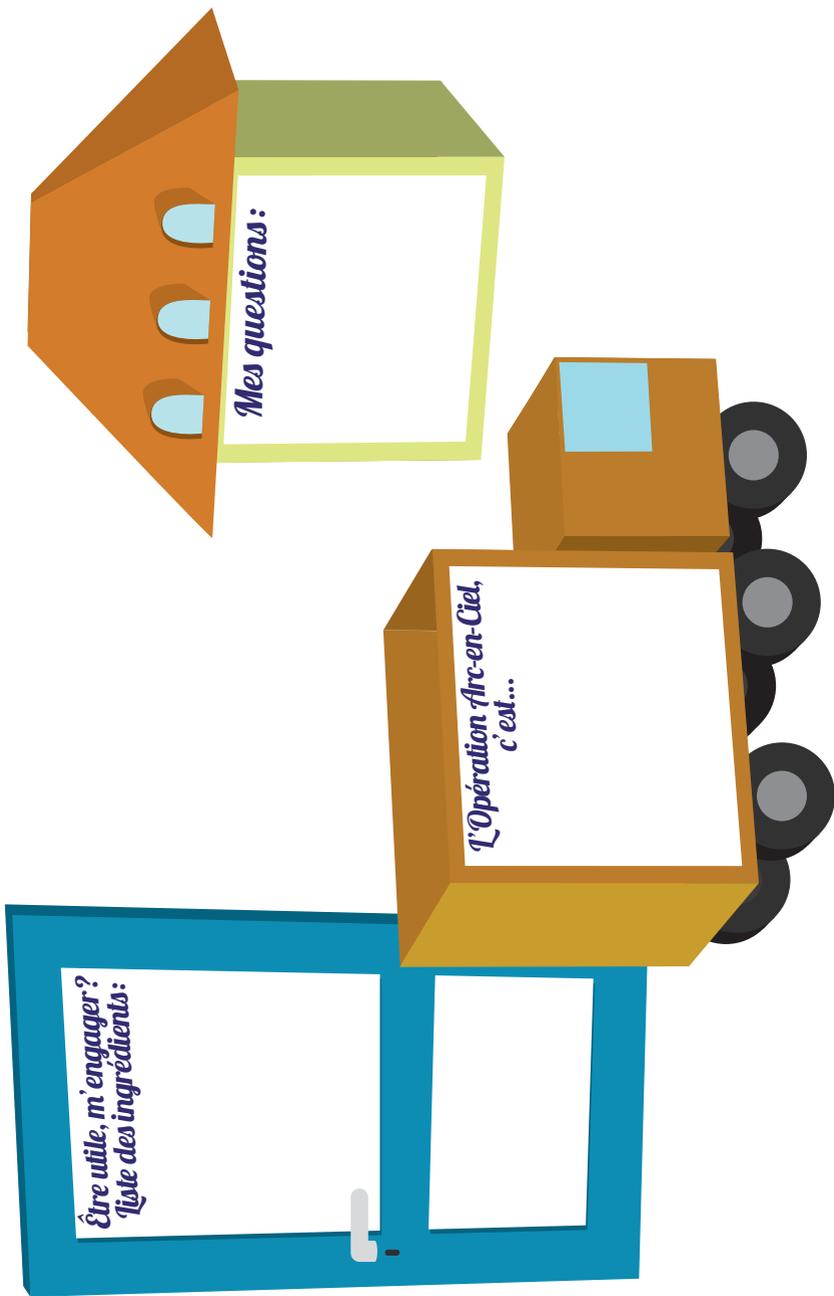
Tu peux télécharger cette évaluation sur www.arc-en-ciel.be et nous la renvoyer par courrier au bureau d'Arc-en-Ciel ou à operation@arc-en-ciel.be. Et n'hésite pas à joindre, si tu le veux, une photo souvenir de votre Opération !



Souvenirs de l'Opération

Mon opération
Arc-en-ciel





Les délégués régionaux

Comme toi dans ton Mouvement de Jeunesse, nous travaillons par régions au sein de l'ASBL Arc-en-Ciel. Cela nous permet d'être au plus proche des associations et des récoltants. Nous en avons 16 dans toute la Fédération Wallonie-Bruxelles. Chacune d'entre elles est dirigée par un délégué.

N'hésite pas à prendre contact avec le délégué de ta région, il pourra te fournir toutes les informations ou outils dont tu as besoin (affiches, carnets du récoltant, aide...).

arlon@arc-en-ciel.be

bastogneneufchateau@arc-en-ciel.be

brabantwallon@arc-en-ciel.be

bruxelles@arc-en-ciel.be

charleroi@arc-en-ciel.be

huy@arc-en-ciel.be

lalouviere@arc-en-ciel.be

liege@arc-en-ciel.be

marche@arc-en-ciel.be

mons@arc-en-ciel.be

namurgedinne@arc-en-ciel.be

rochefort@arc-en-ciel.be

tournai@arc-en-ciel.be

spa@arc-en-ciel.be

verviers@arc-en-ciel.be

Si tu ne sais pas de quelle région tu dépends,
contacte le Service Arc-en-Ciel à l'adresse suivante :

operation@arc-en-ciel.be ou au 02 675 73 11



Organisation de Jeunesse de catégorie Service, reconnue par la Fédération Wallonie-Bruxelles, l'ASBL Arc-en-Ciel se donne pour mission principale de favoriser l'accès aux loisirs actifs et éducatifs des jeunes et des enfants issus d'institutions travaillant principalement en milieu populaire.

Arc-en-Ciel regroupe plus de 300 associations actives dans le secteur de la Jeunesse et de l'Aide à la Jeunesse.

Une initiative de :

Arc-en-Ciel ASBL

Rue du Bien Faire 41
1170 Bruxelles

Tél. : 02 675 73 11

Fax : 02 675 28 98

www.arc-en-ciel.be

operation@arc-en-ciel.be



www.facebook.com/Arc.en.Ciel.asbl

EN COLLABORATION AVEC :



AVEC LE SOUTIEN DE :



Depuis 1954, des loisirs pour tous les enfants