

L'ASBL Arc-en-Ciel présente

# En route vers L'Opération !

8-12  
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](http://www.arc-en-ciel.be)**.

Contacte-nous au 02 675 73 11 ou à **[operation@arc-en-ciel.be](mailto:operation@arc-en-ciel.be)**.

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

**D**epuis 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'Écoles 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.**

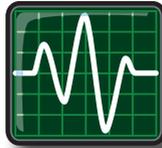
# *A vous de jouer !*

## Légende des pictos

Durée du jeu



Intensité du jeu



Nombre  
de joueurs



# 1. À nous les chaises !



20 min.



10 - 20  
ou plus



Intensité  
moyenne

Nombre d'animateurs : 1 ou 2

**MATÉRIEL :** Autant de chaises que de participants, musique

**BUT :** Prise de conscience des discriminations face à l'accès aux loisirs en trois étapes.

**PRÉPARATION :** Eparpiller autant de chaises que de participants dans l'espace de jeu.

**DÉROULEMENT :** Le jeu va se dérouler en **trois parties**.

La **première** reprendra le jeu « La chaise vide » ; au cours de celui-ci, certains enfants représenteront les jeunes n'ayant pas accès aux loisirs (1/3 du groupe) et les autres, les obstacles à cet accès. Cette activité mènera à une **deuxième partie** et à une courte réflexion sur l'accès de tous aux loisirs où les chiffres seront expliqués aux jeunes et où des pistes de solutions seront émises.

Une **troisième partie** plus coopérative pourra alors commencer sous la forme d'une chaise musicale coopérative.



## 1<sup>ère</sup> partie

**Objectif :** Faire réfléchir les jeunes sur le fait que 27% des enfants issus de ménages en risque de pauvreté monétaire n'ont pas d'activités de loisirs régulières, cela représente un tiers des enfants.

10 chaises sont éparpillées dans un grand espace. 7 jeunes sont assis, 3 sont debout ; Il reste donc 3 chaises vides (les quantités sont à adapter en fonction du nombre de joueurs, la proportion de jeunes debouts doit simplement correspondre à 1/3 du groupe).

Pratiquement, la surface de jeu représente un grand parc d'attraction parsemé de balançoires (les chaises) ; les personnes debouts ont pour but de venir s'asseoir sur une des balançoires libres, tandis que les autres enfants doivent les en empêcher.

*Comment ?* Les joueurs sans chaise ne peuvent que marcher calmement, sans courir, pour se diriger vers une balançoire vide et tenter de s'asseoir dessus. Les autres joueurs peuvent courir et changer de place autant qu'il est nécessaire pour les en empêcher. Le jeu s'arrête quand un des joueurs « sans chaise » s'est assis.





Les joueurs sans chaise représentent la difficulté pour certains enfants d'avoir accès aux loisirs, parcs d'attractions ou autres. Les autres joueurs ne doivent pas être vus comme des personnes voulant les priver de ce droit, mais comme les obstacles qu'ils rencontrent au quotidien (prix, transport...). Afin de bien différencier la personne de son rôle, pourquoi ne pas lui coller un post-it indiquant l'obstacle qu'elle joue ?

## 2<sup>ème</sup> partie : Retour sur le jeu

**Objectif :** Avoir un court moment de réflexion sur l'accès de tous aux loisirs.

Pour un aspect pratique (et pour déjà mettre en place l'activité suivante), nous vous conseillons de rassembler les jeunes en cercle avec leur chaise.

Voici quelques pistes de réflexions par rapport au jeu :

- Comment se sont sentis les 3 enfants défavorisés ?
- Comment se sont sentis les enfants assis ?
- Savent-ils déjà que tous les enfants n'ont pas les mêmes droits ?
- Que peut-on faire pour qu'ils se sentent bien, pour les intégrer ?

Nous terminons le débat en les amenant sur les termes de "SOLIDARITÉ" et de "COOPÉRATION". Pour exercer ces aptitudes, nous vous proposons de faire une chaise musicale coopérative.

### 3<sup>ème</sup> partie : Chaises musicales coopératives

**Objectif :** Ce jeu permet de véhiculer un message de solidarité, les enfants jouant les enfants défavorisés sont intégrés au sein du reste du groupe, même s'il y a de moins en moins de balançoires (loisirs). Les jeunes vont donc devoir dialoguer et collaborer pour réussir tous ensemble.

Les 10 chaises sont placées en cercle, dos à dos. Le but du jeu est que tout le monde soit sur une balançoire lorsque la musique s'arrête.

Pendant que la musique fonctionne, les participants tournent autour des chaises dans le sens des aiguilles d'une montre. Dès le son éteint, tous doivent se retrouver sur les chaises. Sans exception, et ce, même si l'animateur enlève des chaises au fur et à mesure. Il va donc falloir coopérer.



27% des enfants en Belgique 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.

<http://statbel.fgov.be>

## 2. À nous les vivres !



1h30



plusieurs équipes



Intensité moyenne

Nombre d'animateurs : 3 à 6

**MATÉRIEL :** Plateau de jeu, dé, images de vivres périssables et non-périssables (disponibles sur [www.arc-en-ciel.be](http://www.arc-en-ciel.be)), matériel pour effectuer les épreuves.

**BUT :** Mettre en avant les différentes étapes réalisées par les bénévoles lors de l'Opération Arc-en-Ciel.

### PRÉPARATION :

- Déterminer les rôles au sein des animateurs :
  - Gérer le plateau de jeu et envoyer les équipes vers les épreuves,
  - Suivre une équipe ou gérer les espaces « épreuves ».
- Préparer et découper des images de vivres périssables et non-périssables.
- Préparer le matériel pour les épreuves.

### RÈGLE DU JEU :

Au cours du jeu, les jeunes devront récolter le maximum de vivres tous ensemble afin que les enfants défavorisés aient plus de loisirs actifs et éducatifs.

Le plateau de jeu se divise en 4 mondes représentant les quatre étapes de l'Opération Arc-en-Ciel. Chaque monde propose des épreuves touchant une compétence particulière (épreuves physiques, créatives...) et se compose de 10 cases.

**Bleu** : sensibilisation et organisation de la récolte au sein d'un groupe local (Épreuve intellectuelle),

**Vert** : récolte en porte-à-porte (Épreuve expression théâtrale/mime),

**Jaune** : tri des vivres au dépôt (Épreuve physique),

**Rose** : répartition des vivres pour les différentes associations (Épreuve créative).

#### Objectif des joueurs :

Vous êtes plusieurs groupes locaux et vous devez, en 1h30, réussir collectivement à amener au minimum 25 vivres dans l'association du quartier.

#### DÉROULEMENT :

Les animateurs forment 4 équipes. Chacune va se 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.

Les groupes jouent les uns après les autres. Pendant le jeu, l'animateur de plateau accueille les équipes dans l'ordre d'arrivée.

Chaque tour commence par un lancé de dé. Chaque fois qu'une équipe tombe sur une case, l'animateur-plateau envoie le groupe chez un animateur disponible pour passer une épreuve. L'équipe effectue son épreuve et reçoit un aliment non périssable lorsque l'épreuve est réussie. Si non, celle-ci reçoit un aliment périssable.

Le groupe revient ensuite au plateau et donne sa récolte à l'animateur. Si c'est non périssable (donc épreuve réussie), l'équipe peut relancer le dé ; si c'est périssable, l'animateur-plateau propose une nouvelle épreuve.

Lorsque la première équipe arrive au passage d'entre-deux mondes, celle-ci doit attendre les autres. Pour pouvoir rejoindre le monde suivant rapidement, il leur sera donc conseillé de donner un coup de main aux autres équipes.

Lorsque toutes les équipes se retrouvent sur les escaliers de l'association (après les 4 mondes), il est alors temps de rassembler tous les vivres récoltés afin de leur offrir. Le pari est gagné si, en 1h30, 25 vivres sont arrivés à l'association.

*Idées d'épreuves par monde :*

**Monde bleu :**

Récolte (épreuves physiques)

- Citer 10 aliments non-périssables.
- Ramener un objet et lui trouver une nouvelle fonction
- La banane : chaque enfant a un personnage sur le front. Par des questions, chaque joueur doit deviner qui il est (le camionneur, le trieur, le récolteur, le directeur d'une association, le vivre, le donateur).
- Trouver le plus de mots possible grâce aux lettres du mot "OPERATION", idem avec "ARC-EN-CIEL".





## **Monde vert:**

Récolte (épreuves physiques)

- Faire un slogan pour l'Opération.
- Écrire le mot Opération avec les corps (lettre après lettre).
  - Mimer la présentation du porte-à-porte.
- Créer un sketch comique sur la récolte de vivres.

## **Monde jaune:**

Tri des vivres au dépôts (épreuves physiques)

- Ramener tous les objets d'une caisse à une autre en un temps record (30 secondes par exemple).
- Parcours d'obstacles à l'aveugle avec un guide qui ne bouge pas de la ligne de départ.
- Faire deviner un mot, un métier...
  - au reste de l'équipe en utilisant le corps de quelqu'un d'autre.
- Réussir à sauter au-dessus de la corde agitée par l'animateur 5x. Les joueurs sont debout en cercle, l'animateur est au centre et il fait tourner la corde au ras du sol. Les jeunes sautent afin de l'éviter. Si quelqu'un touche la corde, l'épreuve est ratée. Vous avez 3 essais.



15

## **Monde rose:**

Associations (épreuves créatives)

- Créer un menu (entrée, plat, dessert) avec des aliments non-périssables.
- Créer une affiche pour l'Opération.
- Créer une chanson sur l'Opération.
- Avec les éléments de la nature, créer votre mascotte du parfait récolteur.



### 3. Et nous?



45 min.



à partir de 4 personnes



Intensité faible

Nombre d'animateurs : 2 à 4

**MATÉRIEL :** 6 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 quatre espaces de création distincts (affiches, draps tendus...) et y inscrire le nom de l'étape qui y sera travaillée (sensibilisation, récolte, tri, associations).
- Mettre à disposition, au sein de chaque espace, de la peinture, des marqueurs, des crayons...

#### **DÉROULEMENT :**

Idéalement, il serait plus efficace de diviser le groupe en 4 équipes afin de permettre à chaque enfant de s'exprimer au mieux. Chaque groupe serait alors géré par un animateur.

L'animateur commence par demander à son groupe ce qu'il a aimé ou non lors des activités. Il s'agit d'un tour de parole libre.

Quatre espaces de création seront disposés (affiches, draps clairs ou morceaux de rouleau de papier peint par exemple), chacun représentera une étape de l'Opération, comme dans le jeu. Tour à tour, les groupes se succéderont aux

quatre points. L'animateur leur proposera de s'exprimer sur la fresque par un mot, une phrase ou un dessin sur cette étape.

Après 10 minutes, les équipes changent de fresque jusqu'à ce que tous les enfants aient pu s'exprimer à chaque atelier.

Enfin, et après avoir exposé les fresques réalisées ensemble, il sera temps de voir avec les enfants (ensemble du groupe) 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 pas à prendre contact avec Arc-en-Ciel ou avec le délégué de section régional.



Illustrations © Cédric Voiron / OillyDoll



# 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

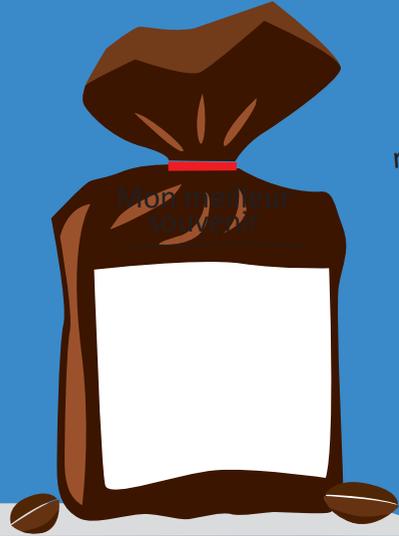
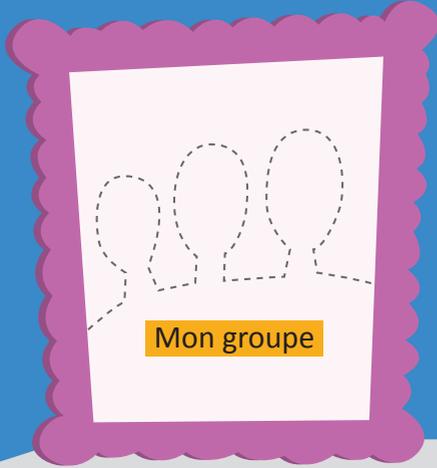
Comptes-tu participer à nouveau à l'Opération Arc-en-Ciel l'année prochaine ?

Oui/Non, pourquoi ?

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



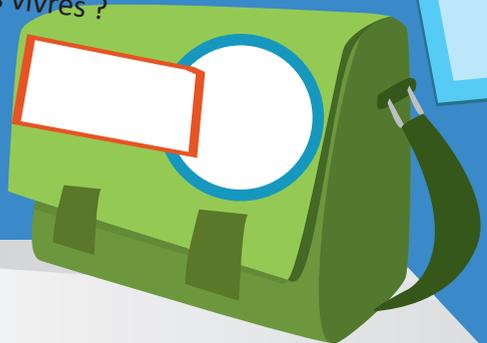
Mon opération  
Arc-en-ciel



.....  
KG  
récoltés



Où partent  
les vivres ?





## 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](mailto:arlon@arc-en-ciel.be)

[bastogneneufchateau@arc-en-ciel.be](mailto:bastogneneufchateau@arc-en-ciel.be)

[brabantwallon@arc-en-ciel.be](mailto:brabantwallon@arc-en-ciel.be)

[bruxelles@arc-en-ciel.be](mailto:bruxelles@arc-en-ciel.be)

[charleroi@arc-en-ciel.be](mailto:charleroi@arc-en-ciel.be)

[huy@arc-en-ciel.be](mailto:huy@arc-en-ciel.be)

[lalouviere@arc-en-ciel.be](mailto:lalouviere@arc-en-ciel.be)

[liege@arc-en-ciel.be](mailto:liege@arc-en-ciel.be)

[marche@arc-en-ciel.be](mailto:marche@arc-en-ciel.be)

[mons@arc-en-ciel.be](mailto:mons@arc-en-ciel.be)

[namurgedinne@arc-en-ciel.be](mailto:namurgedinne@arc-en-ciel.be)

[rochefort@arc-en-ciel.be](mailto:rochefort@arc-en-ciel.be)

[tournai@arc-en-ciel.be](mailto:tournai@arc-en-ciel.be)

[spa@arc-en-ciel.be](mailto:spa@arc-en-ciel.be)

[verviers@arc-en-ciel.be](mailto: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](mailto: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](http://www.arc-en-ciel.be)

[operation@arc-en-ciel.be](mailto:operation@arc-en-ciel.be)



[www.facebook.com/Arc.en.Ciel.asbl](https://www.facebook.com/Arc.en.Ciel.asbl)

EN COLLABORATION AVEC :



AVEC LE SOUTIEN DE :



Depuis 1954, des loisirs pour tous les enfants