

Temps :
20 min

Les paroles d'ados

Distribuer les **Paroles d'ados** à chaque jeune puis en répartir la lecture à haute voix entre les jeunes, pour l'ensemble de l'équipe.

Prendre un **temps de libre réaction** où chacun parle en son nom, réagit et complète ce que les jeunes de Paroles d'ados ont dit.

A télécharger : les Paroles d'ados

Temps :
30 min

Un quizz : sais-tu choisir ?

1er temps : faire le quizz

Distribuer le quizz à chaque jeune et leur demander de le remplir en leur rappelant que ce n'est qu'un moyen de réfléchir puis de débattre. Chacun peut alors voir à quel profil il correspond.

2e temps : échanger

Échanger autour de ce qui a été difficile, facile, et de ce qu'ils ont découvert d'eux. Est-ce difficile ou facile de choisir, pourquoi ?

A télécharger : le quizz photocopié par un jeune (un par jeune)

Temps :
50 min

Un comparateur : les choix d'hier et d'aujourd'hui

Cette proposition peut se vivre sur une ou deux séances.

1er temps : lire le témoignage

Lire devant le groupe le témoignage, dégager les points abordés. Les noter sur un tableau en essayant de les trier.

2e temps : préparation du questionnaire

Pour interroger les membres de leur famille, les jeunes vont rédiger les questions.

3e temps : Interviews à réaliser entre deux séances

À partir de ces questions, chaque jeune va interroger les personnes de sa famille. Si on ne réalise pas les interviews, passer directement au 4e temps.

4e temps : Lors d'une deuxième séance, ou à la suite du 2e temps

À partir des retours des questions, ou à partir des convictions des jeunes s'ils n'ont pas réalisé d'interviews, ouvrir un débat sur les choix et les non-choix qui se posent à chacun et les incidences de leurs choix sur leur vie pour eux-mêmes, pour leur famille, pour leurs amis...

- Matériel : tableau ou paperboard avec feutres
- Télécharger : le témoignage ou la fiche animateur

**Temps :
50 min**

Le jeu de la vie

1er temps : jouer

Chaque participant joue les dés à son tour. Aux croisements, il choisit la direction dans laquelle il veut aller. Lorsque le joueur tombe sur une carte numérotée, l'animateur prend la carte correspondante et la lui lit. Si c'est une carte "choix " : la réponse choisie donne la direction. Si c'est une carte décision, quelle que soit la réponse le joueur continue dans la même direction. Le jeu est terminé dès qu'un joueur arrive à la dernière case.

2e temps : échanger

Échanger avec l'aide des questions suivantes :

- Qu'est-ce que faire un choix pour chacun d'eux ?
- Qu'est-ce que cela implique ?
 - A télécharger : le plateau de jeu et les cartes

Temps :
3h

Un film : *Le ciel attendra*

Préalable : l'animateur(trice) doit avoir vu le film avant de le présenter à son groupe.

1er temps : visionner le film

Avant de lancer le film, faire un point sur l'histoire pour donner aux jeunes quelques clés de compréhension en s'aidant du synopsis. Diviser le groupe en 2 équipes et demander à la 1re d'être plus particulièrement attentive au personnage de Sonia, et à la seconde d'être attentive à celui de Mélanie, pour essayer de repérer ce qui a motivé ces 2 jeunes filles à poser des choix aussi radicaux.

2e temps : débattre

À chaud, demander aux jeunes ce qu'ils ont pensé du film, chacun disant un "j'aime" et un "je n'aime pas" en l'expliquant. Puis prendre le temps de l'échange avec les questions suivantes :

- Quelles sont les raisons de partir des deux héroïnes ? Pensaient-elles que c'était le "bon" choix, pourquoi ?
- Quelles conséquences leurs choix ont-ils eues ?
- Comment faire pour poser les bons choix ?

- Matériel : Ordinateur, vidéoprojecteur et enceinte - Le DVD ou la VOD du film
- A télécharger : la fiche du film

Un extrait du film *Un jour sans fin*

Temps :
1h30

Paragraphe

1er temps : regarder l'extrait

Faire un point sur l'histoire pour situer le passage dans le film. Il s'agit des 35 premières minutes du film. Le héros Phil Connors, présentateur météo, se rend compte qu'il est forcé de toujours revivre la même journée. Visionner l'extrait (de 7 min 41 à 34 min 30) en demandant aux jeunes d'être particulièrement attentifs aux comportements de Phil et à leurs conséquences.

2e temps : échanger

Prendre le temps de l'échange avec les questions suivantes :

- Quels sont les différents choix de Phil au cours de la journée qui vont la modifier ?
- Quels choix posez-vous (ou pas) qui sont susceptibles de modifier le cours de vos vies ?
 - Matériel : ordinateur, vidéoprojecteur et enceinte – le DVD ou la VOD du film
 - A télécharger : la fiche du film

Des chansons sur les choix

Temps :
20min

L'animateur(trice) choisi d'utiliser l'une des trois chansons (ou une autre de son choix). - Gauvain Sers - Mon fils est parti au Jihad https://www.youtube.com/watch?v=p_cQaA1_tsU&ab_channel=GauvainSers-Topic - Big Flo et Oli - Dommage https://www.youtube.com/watch?v=8AF-Sm8d8yk&ab_channel=BigfloetoliVEVO - Roxie - Libre de mes choix https://www.youtube.com/watch?v=EBuPLyW6DPk&ab_channel=JeanPierreSavelli

1er temps : regarder le clip

Laisser les jeunes réagir : quelles sont leurs premières impressions ?

2e temps : échanger

S'aider si besoin des questions suivantes :

- Quels choix ou non-choix sont faits dans ces chansons ?
- Pourquoi ces choix ou non-choix sont-ils faits ?
- Qu'est-ce que cela implique comme conséquences ?
- En quoi cela vous pose-t-il question dans vos propres choix ?

- Matériel : Ordinateur, vidéoprojecteur et enceinte
- A télécharger : Les paroles de la chanson choisie, le clip de la chanson choisie

Un jeu Unanimo : les choix de ma vie

Temps :
20min

1er temps : jouer

L'animateur(trice) annonce un mot de la liste ci-dessous. Les joueurs doivent alors secrètement écrire cinq mots ou expressions en relation avec le mot annoncé, en essayant de trouver les réponses qui seront les plus fréquentes parmi tous. Les réponses les plus évidentes sont généralement les meilleures ! Lorsque tous les joueurs ont écrit leurs cinq réponses, on passe au décompte qui est effectué comme suit : chaque réponse rapporte à ses auteurs autant de points que de joueurs l'ayant inscrite. Lorsqu'un joueur est seul à avoir écrit une réponse, il ne marque pas de point pour celle-ci. À la fin de chaque manche, l'animateur(trice) relève les associations qui lui semblent les plus pertinentes. Liste des mots : argent, gloire, études, famille, amis, travail, santé, bonheur...

2e temps : échanger

Proposer un temps de discussion autour des questions :

- Selon toi, quels choix sont difficiles à poser par rapport aux mots qui ont été énoncés ? Pourquoi ?
- Y en a-t-il de plus importants que d'autres, ou qui prêtent plus à conséquence que d'autres ? Pourquoi ?

- Matériel : Une feuille de papier et un stylo par joueur