

Cho COALA - gom

Périodique trimestriel / Octobre - Novembre - Décembre 2020

#100

Et hop !
Un nouveau look
pour fêter ça !

DOSSIER :
100 PEURS & SANS REPROCHE !

Nouveau design • Voeux 2021 • Actus • CONCOURS

SOMMAIRE



6
Zoom

Évolution graphique
du ChoCOALA-gom

9
Dossier

100 peurs &
sans reproche !

5
Actus

8
Concours

25
Coups de ♥

26
Agenda

Pssst ! Je suis sorti des vieux
cartons pour vous accompagner
dans la lecture de ce #100!
On y va ?



Rédaction : Charlotte Alexandre, Olivier Bayer, Fanny Defossez, Caroline Demaiffe,
Olivier Geerkens, Valentine Gérardy, Marie Loiselet, Julien Vandepas
et Tanguy Vandepas. Avec la participation de Sarah Cseho.

Crédits photos : freepik.com (couverture) / Unsplash (pp 2,9,14,20,23) / COALA asbl
Graphisme et mise en page : Caroline Demaiffe

ÉDITO

SANS PEUR ET SANS REPROCHE

100 trop 100barrasser des préoccupations actuelles ni d'informations 100sationnelles,
ce 100^e numéro du ChoCOALA-gom vous invite à passer un cap !

- Le cap de l'optimisme en période crise sanitaire : pas simple au vu du climat de peur entretenu 100 arrêt dans les journaux et les conversations.
- Le cap de la fierté : jamais en découpant et collant 100 relâche les textes, les images pour le 1^{er} numéro (en 1988 !), je ne m'imaginai pouvoir atteindre ce 100^e envoi.
- Le cap d'une nouvelle année : 2021 s'annonce ! Une évidence chronologique du calendrier qui nous permet en pa100 de vous partager cette 100tence inspirée d'Antoine 100 Exupéry (!) :

"Faisons de 2021 un rêve : vivons cette réalité".

Il y a plus de 100 ans, lorsque le chevalier Bayard, fon100 vers l'ennemi,

hurlait : "100 peurs et 100 reproches" (petit aménagement avec la vérité historique), celui-ci 100fuyait à toutes jambes.

Aujourd'hui, COALA prend la maxime à son compte pour chasser et faire fuir la 100taine de peurs qui peut pourrir la vie des enfants, des parents... et des animateurs-trices !

Si la peur est nécessaire, elle n'est utile que lorsque nous apprenons à la gérer.

Plongez donc 100 crainte dans cette édition Collector relookée et relayez-nous votre 100timent 100 attendre sur notre page Facebook ; par mail ou en photo (en sautant directement en page 8).

En cette période de fêtes (on a tendance à l'oublier), permettez-moi de lever mon verre à une distance de 100 pas au moins, en criant en100ble : 100TÉ !

Olivier

L'actu des secteurs

Focus sur les activités organisées en ce moment...



On vous souhaite tout le bonheur du monde
Pour aujourd'hui comme pour demain

Toute une vie s'offre devant vous
Tant de rêves à vivre jusqu'au bout
Sûrement plein de joie au rendez-vous
Libre de faire vos propres choix
De choisir quelle sera votre voie
Et où celle-ci vous emmènera
Nous espérons juste que vous prendrez le temps
De profiter de chaque instant

SINSEMILIA

ÉCOLES DE DEVOIRS

À Gembloux, Mont-Saint-Guibert et Wavre, nous avons décidé, depuis la rentrée, de partir en voyage ! Si, si... Pour contrer la morosité actuelle, rien de tel que de sortir de nos murs et visiter le monde !

Passeport en poche, enfants et équipes s'envolent donc régulièrement vers des destinations lointaines.

Pays déjà visité : le Mexique !
Voyages en cours et à venir : la Finlande, l'Égypte, la Chine, l'Afrique...

Quel plaisir de s'évader, de découvrir d'étonnantes coutumes, de s'initier à d'incroyables techniques artistiques, de se laisser captiver par des contes et légendes, de se déhancher sur de nouvelles sonorités, de découvrir la subtilité des saveurs locales...

Les voyages forment la jeunesse, dit l'adage. Et même si nos pieds restent dans les locaux de nos EDD, notre tête, elle, n'a de cesse de bourlinguer !



Charlotte Alexandre » Ludothèque Andenne - Coala

le 13 novembre à 20:59 · 📍

Seul(e), en couple ou en famille, quoi de plus réconfortant en cette période d'automne 🍂 et de confinement qu'un puzzle auprès d'un bon feu accompagné d'un délicieux thé (ou chocolat chaud... ☺️)? En ce mois de novembre, nous lançons une nouvelle action "PUZZLES"!!!! DE NOUVEAUX ARRIVAGES, MAIS AUSSI... Pour nous aider dans le tri des nouveaux lots, vous pourrez reprendre gratuitement chez vous (pour 2 semaines), l'un de nos puzzles "non étiquetés" en vue de vérifier s'il est complet. Une façon originale de nous rendre service tout en vous amusant 🧩🧩🧩!!!Pssst, demain la Ludothèque sera ouverte de 10h à 12h, et c'est Valentine qui vous y accueillera 🍷🍷🍷

LUDOTHÈQUES

Même si nous n'y organisons plus d'animations pour l'instant, nos ludothèques restent ouvertes !

Emprunter des jeux pour de mémorables moments ludiques dans sa bulle est donc possible, et même vivement conseillé !

Pour rester dynamiques, nos ludothèques n'hésitent pas à poster des vidéos de présentation de nouveautés ou à proposer des challenges et autres concours plutôt sympa.

N'hésitez donc pas à liker les pages Facebook de nos ludothèques pour être tenus au courant de nos actus jeux !

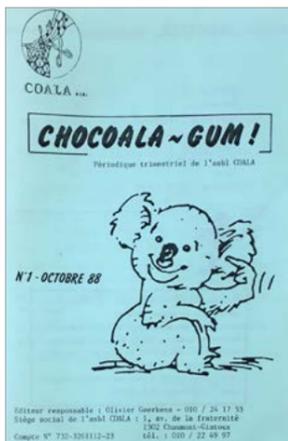


ZOOM in

Évolution du design du Gom : DES TRESORS COLLECTOR !

1988-2020 : 100 ChoCOALA-gom publiés en 32 ans, et 5 looks différents. L'évolution du design de notre magazine s'est faite (très) progressivement, au fil des avancées technologiques... et du développement des compétences des permanents ayant en charge sa mise en page ! Retour sur les 4 looks qui ont précédé ce numéro...

1 BRICOLAGE ET ASSEMBLAGE



Saviez-vous que les premiers numéros ont été fabriqués en grande partie manuellement ?

Des méthodes de découpage, collage ou encore décalcomanie étaient indispensables pour la création de la revue.

Une fois le tout photocopié, il fallait encore assembler et plier les feuilles pour enfin envoyer le ChoCoala-Gum! (appelé comme cela à l'époque) dans les boîtes aux lettres.

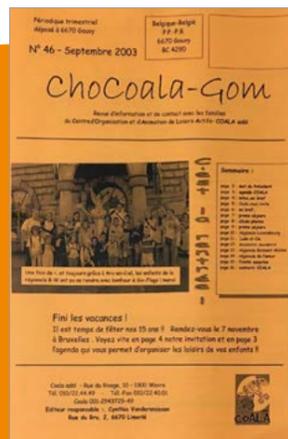
2 L'AN 2000, NOUVEAU CAP

Qui dit nouveau siècle, dit nouveaux changements ! Et le début des années 2000 va en apporter plusieurs !

Tout d'abord, le ChoCoala-Gum devient le ChoCoala-Gom. Cette transition de lettre est un rappel à l'asbl le Goéland, un centre d'expression et de créativité dans lequel travaillaient certains fondateurs de COALA, centre qui a fusionné avec notre asbl.

Ensuite, le passage à un format A4 est privilégié pour plus de facilité et afin d'amener une touche de fraîcheur et de nouveauté.

Enfin, moins de collage et de découpage, mais une mise en page sur logiciel de traitement de textes.



3 UN NOUVEAU LOGO C(K)OALA



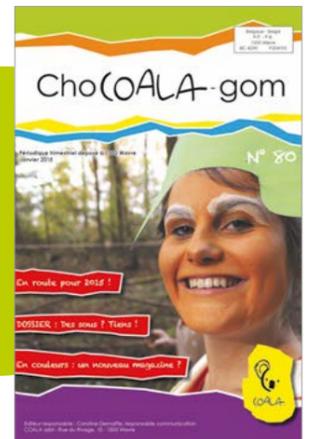
L'année 2007 marque l'arrivée du logo actuel de COALA. Plus percutant que le précédent, il reflète quelques aspects de l'identité de COALA: le refus de l'uniformité (découpe déstructurée de la forme - qui n'est autre que le contour de l'empreinte de pas d'un koala), le dynamisme (couleur jaune) et l'amusement (traits du koala).

Le design du ChoCOALA-gom évolue pour être en harmonie avec ce nouveau logo... et se réalise enfin sur un programme de mise en page informatique !

On repasse à un format A5, plus compact, et l'impression, bien que toujours en noir et blanc, se réalise chez un imprimeur.

4 ET QUE LA COULEUR SOIT !

Il faudra attendre janvier 2015 et le 80^e numéro du ChoCOALA-gom pour avoir une version imprimée en couleurs, pleine de pep's ! Ce numéro marque également le retour du format A4, pour un maximum de visibilité et de confort de lecture. Ce #80 apporte enfin une grande nouveauté : la rubrique "Dossier" !



Et 5 ans plus tard, notre "Gom" à nouveau relooké est entre vos mains. Le fait que ce soit le numéro 100 était une belle occasion de lui refaire une beauté, non ? En espérant qu'il vous plaise... Le voilà en tout cas reparti pour quelques années !

CONCOURS

Ho ! Ho ! Ho !

Envie d'être amplement gâté-es en cette fin d'année pour le moins particulière ? Ça tombe bien, le Père Noël a laissé quelques instructions festives à nos lutins pour célébrer un tant soit peu ce "numéroverse" et vous offrir des cadeaux !

Pour cela, il vous suffit de participer, en famille, à notre DÉFI PHOTO sur le thème :

⇒ *Un brin de magie* ⇒

Créez une mise en scène empreinte de magie, capturez-la et faites-nous rêver...
(nous en avons tous bien besoin !)

COMMENT ÇA SE PASSE ?

Avant le 10 janvier 2021, postez votre photo dans l'espace commentaire de la publication "Jeu concours" épinglée sur notre page Facebook.



Du 10 au 20 janvier, les photos seront soumises au vote du public.

La photo qui recense le plus de likes fera remporter **une plaine de vacances** à sa famille-auteure.

Les deux autres photos qui auront le plus de likes remporteront un lot de t-shirts COALA (au nombre des membres participants).

N'hésitez pas à rameuter votre famille et vos amis pour plus de chance !

Les gagnants du concours seront connus le 25 janvier.



LAISSEZ LIBRE COURS À VOTRE IMAGINATION
POUR PRENDRE VOTRE CLICHÉ :
VOUS POUVEZ VOUS METTRE EN SCÈNE, DANS UN DÉCOR
MAGIQUE (NATUREL OU CRÉÉ DE TOUTES PIÈCES)
OU PLUTÔT MISER SUR UNE JOLIE DISPOSITION D'OBJETS
OU DE RÉALISATIONS CULINAIRES...
PEU IMPORTE LA MANIÈRE.
POURVU QU'ON AIT LA MAGIE !



DOSSIER :

100 PEURS & SANS REPROCHE !



La peur fait partie de la palette de nos émotions. Elle se manifeste lorsque la situation nous échappe, lorsque nous n'avons, ou pensons n'avoir, plus aucun contrôle.

Le noir. Les monstres. La mort. Les microbes. L'inconnu. Les araignées. Saint-Nicolas. La différence. Le vide. La maladie. Le bruit. L'avion. La foule. La solitude...

Il existe une multitude d'objets de peur. Si le titre de ce dossier fait référence au nombre 100 (pour cette 100^e édition du Gom, c'est plutôt de circonstance), nous avons choisi d'en aborder 7, en lien avec notre secteur.

Truffé de témoignages et d'outils, ce dossier de 16 pages (!) est à parcourir à votre rythme... et sans aucune crainte !

Un soir, un vieil indien Cherokee raconte à son petit-fils
l'histoire de la bataille intérieure qui existe chez les gens et lui dit :

Mon fils, il y a une bataille entre deux loups à l'intérieur de nous tous.

L'un est le Mal : C'est la colère, l'envie, la jalousie, la tristesse, le regret, l'avidité, l'arrogance, la honte, le rejet, l'infériorité, le mensonge, la fierté, la supériorité, et l'égo.

L'autre est le Bien : C'est la joie, la paix, l'amour, l'espoir, la sérénité, l'humilité, la gentillesse, la bienveillance, l'empathie, la générosité, la vérité, la compassion et la foi.

Le petit fils songea à cette histoire pendant un instant et demanda à son grand-père :

Lequel des deux loups gagne ?

Le vieux Cherokee répondit simplement :

Celui que tu nourris.

- Légende amérindienne -

#1

LA PEUR DU GRAND MÉCHANT ~~LOUP~~ COVID

Par Olivier Boyer, Fanny Defossez et Marie Loiselet, formateurs ATL COALA

C'est sûr cette année n'a pas été simple. Nous avons dû apprendre à vivre autrement. Alors que nous faisons face à un agresseur commun pour la seconde fois de façon encore plus concrète, en effet, les cas se multiplient en se rapprochant de nos entourages directs. La peur devient plus tangible et perceptible chez tout le monde.

→ DU POINT DE VUE DES ORGANISATEURS...

Pour les opérateurs de loisirs du secteur 3 /12 ans la question du maintien des activités s'est posée cet été et cet automne. Comment respecter les recommandations gouvernementales qui changent de semaine en semaine et qui nous sont communiquées parfois la veille des activités ? Avons-nous les moyens financiers et logistiques ? Ceux-ci très impactés, vous l'imaginez, par les annulations d'activités, la réduction des places d'accueil, les surcoûts liés au dédoublement du matériel et du personnel pour le respect des différents protocoles (bulle de 50, désinfectants, aménagement et nettoyage des locaux...). Devant ces défis certains opérateurs ont choisi intégralement d'annuler leurs activités.

Quoi qu'il en soit les équipes qui ont décidé de rouvrir à la suite du premier confinement l'ont fait avec la crainte d'éventuelles conséquences si elles devaient rencontrer un cas positif. La perspective effrayante de devoir fermer, en plus de ruiner les vacances de tout un groupe d'enfants et les préparations de toute une équipe, elle risque aussi de ternir la réputation de l'association. S'imaginer faire les gros titres des journaux pour cas de contamination peut devenir une préoccupation qui empêche la disponibilité sereine dont ont besoin les enfants. Bien que malgré toutes les précautions, on le sait tous, il est difficile de garantir la sécurité à 100%.

SE METTRE EN DANGER...

À l'heure où tout le monde clame de rester chez soi, le personnel des milieux d'accueil est sur le pont en prenant des risques alors même que certains font partie d'un groupe à risque. Nous n'avons pas tous réagi de la même manière. Certains semblent être très anxieux et se protègent parfois de façon excessive. D'autres paraissent plus désinvoltes en commettant un manque de rigueur inapproprié au protocole.

Agathe, 36 ans, animatrice de centre de vacances, témoigne :

"Au début de la seconde vague, j'ai vraiment paniqué, c'était le brouhaha dans ma tête. Des proches étaient malades, des proches d'enfants animés étaient malades. Je regardais les chiffres et les infos deux fois par jour. Je me sentais complètement perdue, j'étais hyper anxieuse pour l'association, pour moi et mes proches et déjà si frustrée du premier confinement. [...] En tant qu'animatrice, je suis ravie de pouvoir animer les enfants. Mes collègues et les enfants sont des contacts humains fantastiques. En plus, c'est vraiment important pour moi dans cette période de confinement où on est contraint de limiter nos contacts. J'avais des craintes de ramener la maladie à mes proches de groupe à risques. J'ai donc limité au maximum ces contacts ce qui génère des frustrations importantes.

Les normes d'hygiène ? Ah le masque ! En toute franchise, le porter me semble particulièrement pénible. Toutefois, j'en fais assidûment usage car il me rassure sur le fait que je limite le risque de contaminer les autres. Je l'avoue, par souci d'économie, je ne fais pas l'achat de masques de pharmacie même si ce serait plus facile pour respirer. Du coup, j'ai la gorge sèche, j'ai bien chaud au visage, la lessiveuse tourne plus souvent et je suis très jolie avec mon masque en tissu à motifs.

Me laver les mains c'était déjà une réalité. Quand vous changez des langes, aidez à aller aux toilettes, aidez au repas... C'est une habitude. Mais là elle reprend tout son sens et du coup je m'applique à vraiment bien le faire."

→ DU POINT DE VUE DES PARENTS...

Des risques, les parents en prennent aussi en inscrivant leur enfant. Il faut reconnaître que dans la cacophonie scientifique amplifiée par les médias il y a de quoi perdre son latin. Mon enfant peut-il tomber malade ? Va-t-il transmettre la maladie à la maison et à nos proches ? Vais-je être remboursé s'il tombe malade ou si fermeture/annulation ? Va-t-il être accueilli de façon bienveillante dans ce climat ? Je ne peux pas accompagner mon enfant à l'intérieur, va-t-il accepter d'y aller seul ?

Arlette, 77 ans, Grand 'maman, témoigne :

"Je ne veux pas céder à la panique, d'ailleurs je ne regarde pas les informations à la télé. Je pense qu'il va falloir vivre avec ce virus et que certains vont l'attraper et d'autres non. Je reste prudente en n'allant au magasin que par nécessité et je limite mes contacts. Par contre, je ne me suis jamais privée de ma petite fille et je suis convaincue que pour les enfants c'est important de continuer à vivre le plus normalement possible. Ils ont besoin de relations sociales et de contacts avec des jeunes de leur âge. Les impacts psychologiques seront bien plus graves que ceux de la maladie au sein de nos jeunes."

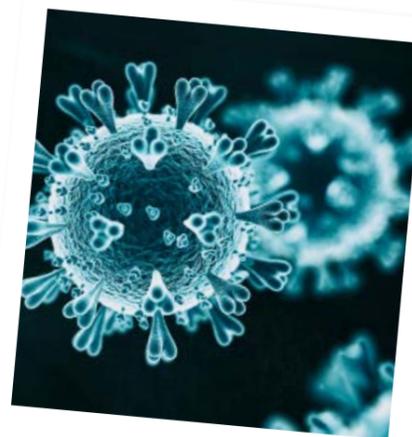
→ DU POINT DE VUE DES ENFANTS...

UN CLIMAT INSÉCURISANT ?

Avec toutes ces images, toutes ces infos inquiétantes que les enfants reçoivent, sont-ils capables de les gérer ? Avons-nous la certitude qu'ils savent quoi en faire ?

Manoë, 9 ans, participant régulier de plaines de vacances, témoigne :

"Les adultes ne parlent que de ça (ndlr : le covid-19) et je m'encours quand mes parents regardent les infos. Maman m'a dit que la maladie était dangereuse pour les personnes âgées, fragiles ou malades. J'ai peur pour papa qui a le diabète. Quand je vais à la plaine le matin j'oublie vite toutes ces histoires. Mais une fois, un garçon à la plaine m'a dit que sa maman avait eu un test positif au covid. Alors j'ai plus voulu m'approcher de lui parce que j'avais peur de contaminer papa. Il n'a pas pu revenir à la plaine avant de se faire tester lui aussi."



Quel que soit le point de vue, nous sommes tous amenés à prendre des risques. **Le risque fait partie de la vie et pour nos enfants il fait partie du jeu.** Ils ont besoin pour se développer harmonieusement de pouvoir jouer librement, de se disputer, de se faire mal et d'apprendre à trouver des solutions eux-mêmes. Alors il convient toujours de garder une proportion entre les risques et les enjeux. Pour nos enfants, l'enjeu de leur socialisation dans un cadre géré par des professionnels de l'accueil est plus important que le risque qu'ils courent.

Le catastrophisme est très dangereux pour le cerveau de nos enfants. Durant cette situation sanitaire que nous connaissons et avec le flux d'informations anxiogènes auxquelles nous sommes exposés, nous subissons tous un stress supplémentaire qui peut créer des dommages psychologiques et physiologiques s'ils ne sont pas gérés adéquatement.

Dans ce flot d'incertitudes, l'impact émotionnel peut laisser beaucoup de place aux craintes qui, si elles s'installent, peuvent devenir une peur incapacitante. Se soumettre à sa peur, c'est lui laisser la possibilité de prendre racine en nous.

#2

LA PEUR DES GENS DÉGUISÉS

Par Olivier Boyer, formateurs ATL et animateur de centre de vacances COALA

Le décorum est un des piliers des projets d'animation, notamment à COALA. La décoration des locaux, la thématique des activités, les personnages ont pour objectif d'emporter les enfants dans un voyage imaginaire dont ils sont les héros...

Un enfant qui rentre dans le local par un pont-levis et qui est accueilli par une dame Guenièvre en costume médiéval dans un décor de château a de bonnes chances d'adhérer à cet univers et de s'identifier à l'un ou l'autre acteur de la thématique proposée. Si en plus les activités s'insèrent dans une histoire, une quête, tout au long de la semaine la participation de l'enfant devient optimale.

Ces techniques d'animation favorisent entre autres la collaboration, la créativité, le divertissement propice au bon développement global de l'enfant.

LES ÉCUEILS DU GENRE

La plupart des animateurs aiment se déguiser, raconter des histoires, jouer des personnages. Certains ont un goût plus prononcé que d'autres et n'hésitent pas à donner de leur personne en se laissant pousser cheveux et barbe pour incarner un troll le plus crédible possible. C'est le risque de devenir trop crédible, trop réel... et réellement faire peur.

On a tous connu cet enfant âgé entre 8 et 10 ans qui, avec insistance, nous affirme « Je t'ai reconnu ! C'était toi le professeur Dingo. Hein oui ? T'as les mêmes baskets. » et nous de feindre l'ignorance en semant le doute dans l'esprit de cet enfant. Sommes-nous certains des intentions de l'enfant ? On pourrait être tenté de croire qu'il cherche à saboter le projet d'animation. Cherche-t-il à prouver que c'est un grand et qu'avec lui ça ne prend pas ? Ou a-t-il juste besoin d'être rassuré ? Certains animateurs sont vraiment convaincants et cela peut être troublant.

UN HAVRE DE PAIX

Le milieu d'accueil doit rester un espace sécurisant et l'introduction trop brutale d'un personnage peut faire peur chez les enfants, notamment les plus jeunes ou les plus sensibles. Je me souviens avoir coordonné une plaine de vacances à Bruxelles dans un quartier populaire où les enfants vivent au quotidien une certaine forme d'insécurité. Nous avions un thème inspiré des films d'action et d'espionnage. Dans la semaine, des personnages masqués devaient faire irruption sur les toits du bâtiment. Les animateurs un peu trop motivés, fan de parkour (discipline sportive acrobatique consistant à franchir des obstacles

urbains), ont provoqué une telle terreur que nous avons dû interrompre les activités pour prendre le temps de rassurer tout le monde.

LES PEURS ENFANTINES, PAS ANODINES

La plupart des enfants ont un jour peur des monstres, du loup, de Saint Nicolas (voir ci-contre). Les peurs enfantines peuvent être l'occasion de grandir si on accompagne l'enfant en l'aidant à les apprivoiser.

Les réactions des enfants face à leurs peurs peuvent paraître paradoxales. Il fait des cauchemars à cause de l'histoire avec le loup mais la réclame chaque fois. En réalité il est probable qu'il est en train d'apprivoiser sa peur.

Une peur représente un élément dans l'environnement de l'enfant qui lui est inconnu et qu'il ne sait pas comment affronter. Nous, adultes, avons tendance à minimiser les peurs. Même si elles sont infondées ou semblent anodines, les peurs sont réelles. Prenons-les au sérieux sans surjouer cependant.

LES POSTURES EFFICACES

Lui en parler « je vois que ceci te fait peur » pour qu'il apprenne à nommer ses peurs. Lui rappeler ses exploits et les fois où il a réussi à vaincre sa peur. Lui donner des moyens de pouvoir, de contrôle avec pourquoi pas un objet symbolique. Parler plus souvent de ses forces que de ses peurs.

Comment préparer l'enfant à la venue d'un personnage ? Pour les plus jeunes enfants, j'ai vu un jour une animatrice se déguiser devant eux en sorcière. Progressivement après chaque accessoire, sa voix changeait et sa posture se transformait, offrant une apparition en dégradé très habile et qui semblait plus acceptable pour ce public. C'est n'est pas toujours possible... On peut alors préparer l'enfant avec des livres, des images. Lui expliquer que le personnage ne lui veut aucun mal. Ne pas le forcer à s'en approcher. S'assurer que l'animateur qui joue le personnage est capable d'adapter son jeu en adoptant des gestes plus doux, plus amicaux.

Quoi qu'il en soit n'évitons pas systématiquement les causes des peurs de nos enfants. Ce seront des occasions pour eux d'apprendre à les apprivoiser.

AU SECOURS, MON ENFANT A PEUR DE SAINT-NICOLAS !

Par Sarah Cseho, enseignante de formation et stagiaire en communication et relations publiques au pôle Wavre de COALA

En cette veille de 6 décembre 2019, dans le supermarché du coin, un personnage emblématique semble provoquer une longue file d'attente, dans laquelle des enfants de tout âge trépignent d'impatience. Pour vos deux têtes blondes, le moment tant attendu est enfin arrivé : la rencontre avec Saint-Nicolas.

Pourtant, à l'heure d'immortaliser cet instant magique, l'excitation retombe et la magie du moment s'est envolée. La petite Juliette hurle à pleins poumons en apercevant le grand Monsieur habillé tout en rouge assis sur un trône, tandis que son grand frère Tom devient muet comme une carpe et trouve soudainement les dalles du sol très intéressantes.

Perplexe, vous rentrez chez vous morose en vous demandant pourquoi ce personnage empreint de magie est arrivé à effrayer vos enfants quand d'autres ont gardé les yeux emplis d'émerveillement ?

UN ÉTRANGER VÊTU DE ROUGE...

Il y a de fortes chances que Juliette ait eu peur de Saint-Nicolas parce qu'il n'est qu'un étranger. À l'aube de ses 2 ans, elle a pour habitude de refuser catégoriquement d'approcher l'oncle Barnabé ou le voisin du second palier. Ainsi, quand surgit de nulle part un grand Monsieur vêtu d'une longue robe rouge et dont le visage est presque entièrement caché par une barbe blanche, il était à parier que ce dernier ne trouve grâce à ses yeux et soit directement perçu comme un danger... et ce malgré un bon gros sac de friandises et un mignonnet ânon se trouvant à ses côtés.

Rassurez-vous, il est tout à fait normal que Juliette réagisse de cette manière. L'anxiété des étrangers se développe chez certains enfants dès l'âge de 6 mois pour disparaître généralement vers 2 ans. C'est donc un signe de développement positif qui montre que votre enfant sait déjà faire la différence entre les personnes qui sont et ne sont pas dans son cercle familial.

Pour éviter toute crise de larmes, apaisez votre enfant et dites-lui qu'il n'y a aucun danger à parler à Saint-Nicolas ou à s'asseoir sur ses genoux tant que vous ou un autre adulte de confiance se trouve auprès de lui. Avant le début des fêtes, montrez-lui des images de Saint-Nicolas et racontez-lui des histoires sur ce héros qui distribue des cadeaux et friandises aux enfants, afin qu'il ait déjà l'impression de le connaître. Mais, ne le forcez surtout pas à interagir avec lui ! S'il n'en éprouve pas l'envie, laissez-lui le temps et l'espace de se familiariser avec ce personnage merveilleux dans lequel plus tard, il mettra plein d'espoir.

ÊTRE SAGE COMME UNE IMAGE...

Et qu'en est-il de Tom, alors ? Du haut de ses 6 ans, cela fait bien longtemps qu'il ne craint plus le voisin et qu'il croque à pleines dents dans les barres chocolatées et biscuits moelleux (moins dans les mandarines, étrangement...).

Vers l'âge de 6-7 ans, la notion de bien et de mal s'ancre de plus en plus chez l'enfant et le développement de la conscience morale évolue pas à pas. Ainsi, en plus de saisir qu'il est possible d'être sanctionné pour ses mauvaises actions, l'enfant comprend qu'il peut aussi obtenir des privilèges ou des félicitations lorsqu'il agit correctement. Malheureusement, la veille de la rencontre, Tom a fait une grosse bêtise et son papa dans un accès de colère lui a sorti cette terrible phrase : « Comme tu n'as pas été sage, tu ne recevras pas de cadeaux de la part de Saint-Nicolas ! »

Eh oui, car l'adage est bien connu des enfants, Saint-Nicolas récompense les enfants qui ont été sages pendant l'année écoulée, tandis que le Père Fouettard réprimande les vilains garnements ! Il n'était donc pas étonnant de voir Tom réagir de cette manière face au Patron des écoliers. Il s'est senti honteux et a eu peur d'être jugé, après l'avoir déçu.

Vous l'aurez compris, évitez à tout prix d'associer l'idée de sanction à un moment magique qui n'intervient qu'une seule fois dans l'année. Il y a de fortes chances que cet instant se transforme en un événement d'angoisse pour votre enfant et que par la suite, il développe une peur et une anxiété autour de ce personnage. Bien dommage de déjà éteindre la magie dans ses yeux quand on sait que cette magie n'est pas éternelle...



#3

LES JEUX DE NUIT

Par Valentine Gérardy, Julien Vondeplas et Tanguy Vondeplas, formateurs BACV COALA

Nous allons déjà rectifier notre titre, car au lieu de dire "Jeux de nuit", nous préférons dire "Jeux dans la nuit" ou "Jeux de soirée". Faible différence, nous direz-vous, mais une différence qui a son importance.

Un jeu de nuit, sous-entend que ce jeu se fait au milieu de la nuit. Cela sous-entend également que l'on va réveiller les enfants au milieu de leur cycle de sommeil pour leur faire vivre une aventure. Ces moments vont à l'encontre du bien-être des enfants. En effet, sortir un enfant de son sommeil peut engendrer un stress intense auquel tous les enfants ne vont pas réagir de la même manière.

Ces conditions de jeux sont purement et simplement interdites en centres de vacances. Cela va à l'encontre du Code de qualité ONE qui stipule que les centres de vacances (mais aussi tous les lieux de l'ATL) doivent prendre en compte les besoins des enfants, spécifiquement ici pour le jeu de nuit, les besoins de repos et de sécurité.

Parlons plutôt de jeux dans la nuit, des jeux qui vont se dérouler dans la pénombre, dans le noir, dans la continuité de la journée que les enfants viennent de vivre.

INTÉRÊT MULTIPLE

Parmi les intérêts d'organiser des jeux dans la nuit, il y a tout d'abord l'aspect original de ce genre d'activité. Non seulement, il permet de casser la routine, la monotonie du schéma traditionnel d'une journée d'animation. Mais il y a aussi ce petit grain de folie qui permet à l'enfant de jouer encore à une heure où il devrait être dans son lit (n'oublions pas d'adapter l'heure du réveil au lendemain de cette activité!).

Lorsque l'on demande à quelqu'un quels sont ses meilleurs souvenirs en séjour, indéniablement, le jeu dans la nuit en fera partie. Il marque les esprits.

La pénombre permet une multitude de jeux originaux impossible à faire en journée. Ainsi, l'animateur pourra se servir de l'aspect réfléchissant de la lumière, de lasers, de jeux d'ombres, de "bracelets qui craquent" pour agrémenter son activité.

Ce type d'animation permet de découvrir son environnement autrement. Un lieu qui est si familier en journée devient inconnu dès qu'on lui enlève sa lumière.

Pour l'équipe d'animation, cette activité peut permettre l'intervention d'un personnage nouveau et relancer l'histoire dans laquelle les enfants sont emmenés. Ce personnage peut être joué par un animateur de l'équipe qui profitera de la pénombre pour être moins reconnaissable qu'en journée ou par une personne extérieure au séjour qui aura rejoint

le groupe en toute discrétion. Cela agrémentera l'effet de surprise pour les participants.

Et s'il est bien organisé, il pourra renforcer le groupe, forger des liens et de la solidarité. Car, en général, les jeux dans la nuit amènent une certaine tension, un certain suspense plus difficile à mettre en place en journée. Un suspense où chacun se sent rassuré par l'autre.

Et enfin, le grand intérêt des jeux dans la nuit est qu'ils vont permettre aux participants d'affronter leurs peurs dans un cadre sécurisé.

L'IMPORTANCE DU CADRE

Beaucoup de personnes aiment avoir peur (d'où l'intérêt pour les séries policières, les films d'horreur...). Mais pas tous! C'est pourquoi il est important de poser un cadre sécurisant pour accompagner chaque enfant dans ses peurs et de lui apprendre à jouer avec sa crainte du noir.

La peur est positive dans la construction de l'enfant, mais le traumatiser à vie ne l'est pas. C'est pourquoi il faut que l'équipe d'animation réfléchisse bien à ce qu'elle propose. Jouer dans la pénombre est déjà une source d'inconnu et donc de peur. Il n'y a pas besoin d'en rajouter de vouloir les "terroriser" à tout prix.

L'équipe d'animation a alors un grand rôle à jouer pour aider l'enfant à vaincre ses craintes. On veut qu'il grandisse et pas l'inverse. Elle va devoir être vigilante dans ce qu'elle propose et se poser la question "Le jeu en vaut-il la chandelle?". Autrement dit : "En faisant ça, quelles sont mes intentions envers les participants?". Si vos intentions sont seulement de faire peur à l'enfant, arrêtez tout de suite. Vous n'êtes pas sur le bon chemin. Si en revanche, vous souhaitez qu'ils s'amuse en vivant une aventure hors du commun, alors vous êtes sur la bonne voie. Porter une attention particulière sur l'histoire qui emballa l'activité ainsi que les personnages qui vont accompagner les enfants vont faire partie de la préparation minutieuse que l'équipe d'animation devra mener. Il est possible de vivre un moment unique, rempli de suspense sans kidnapping, voleurs ou méchants personnages impressionnants.

Le but du jeu dans la nuit reste l'amusement des enfants. Il est donc important que la sécurité des participants, qu'elle soit physique ou psychologique, soit mise en avant.

Les jeux dans la nuit sont donc des outils enrichissants pour les séjours de vacances en général et pour les enfants en particulier. Mais il ne faut pas prendre leur préparation à la légère. L'équipe d'animation doit mettre du soin dans ce qui sera proposé afin que chaque enfant sorte grandi de l'activité.



#4

LA PEUR DE L'ÉCHEC SCOLAIRE

Par Sarah Cseho, enseignante de formation et Caroline Demaiffe, coordinatrice de l'EDD COALA à Wavre

Vous le connaissez peut-être cet enfant ? Celui qui court comme un diable dans la cour de récré mais une fois en classe, ne participe jamais aux discussions, ne lève en aucun cas la main pour répondre à une question et si par malheur l'instituteur l'interroge, le voilà qui, le rouge aux joues, tente de bafouiller quelques mots avant de ne marmonner qu'un « j'sais pas » et de se recroqueviller sur sa chaise. Cet enfant, c'est peut-être le vôtre ou c'était peut-être vous, il y a quelques années.

Peur de proposer une réponse, peur de se tromper car peur de paraître ridicule devant les autres... la peur de l'échec est devenue, avec le temps, un véritable problème au cœur de notre société et les grands comme les plus petits sont parfois démunis face à cette réalité épidémique. Il est pourtant essentiel de mieux comprendre ce trouble, car l'impact que cela peut avoir sur l'apprentissage de l'enfant ne doit pas être sous-estimé. Un enfant qui, sur du long terme, aura peur de faire des erreurs passera à côté d'expériences d'apprentissage cruciales pour et dans son futur !

QU'EST-CE QUE LA PEUR DE L'ÉCHEC SCOLAIRE ?

La peur de l'échec scolaire amène l'enfant à ressentir une anxiété et une angoisse paralysante face à des tâches quotidiennes qui ont lieu là où il passe la majorité de son temps : l'école. Passer un test, participer à une compétition sportive ou encore présenter un exposé devant ses camarades de classe peuvent être de véritables obstacles à surmonter pour l'enfant. La peur de l'échec est toujours négative car elle va entraîner une crainte irrationnelle de toujours échouer. Ainsi, afin d'éviter la possibilité d'un échec, l'enfant répond généralement de deux manières différentes: soit il va abandonner avant même de commencer, soit il va donner le peu d'efforts dont il est capable car il pense qu'il ne peut produire plus, dû à une image négative de soi.

LES CONSÉQUENCES SUR L'ENFANT

Quand la peur prend le dessus, elle consomme une quantité considérable de l'énergie de l'enfant et interfère sérieusement avec sa mémoire, sa concentration et son attention. La peur de l'échec peut également provoquer différents types de symptômes pouvant s'aggraver avec le temps: dévalorisation de soi, difficulté à accepter un compliment, palpitations, maux de têtes, douleurs d'estomac, comportement de repoussement, perfectionnisme, procrastination... Elle n'est donc pas à prendre à la légère !

TABOU DE LA SOCIÉTÉ ... ET DE L'ÉCOLE ?

L'échec, soyons clairs, ne fait pas bonne figure. Il est mal vu, redouté car trop souvent assimilé à la personne qui échoue: si je rate, je suis un roté ! Aujourd'hui, en 2020, notre société renforce encore cette culture de stigmatisation de l'échec... et force est de constater que l'école, globalement, ne fait pas mieux ! Pourtant, s'il y a bien un endroit où il est permis de trébucher, d'essayer, de fauter, de réparer, c'est dans ce lieu de vie et d'apprentissages qu'est l'école. Mais en étant confronté à l'évaluation dès le plus jeune âge, les notions de performance et de compétitivité surgissent, en même temps que le développement d'une peur de l'erreur ou de l'échec. C'est d'ailleurs, souvent à la suite d'une évaluation négative que cette dernière apparaît.

LES EDD : PERMISSION D'ÉCHOUER... ET PLAISIR D'APPRENDRE !

"Tu t'es trompé ? Super ! Que viens-tu d'apprendre ?"

En école de devoirs, on déstigmatise les erreurs et les échecs: ils sont considérés comme des guides permettant d'aller au-delà de ce qu'on aurait appris en réussissant du premier coup. Dans cette optique, les apprentissages sont bien plus agréables, d'autant plus que le plaisir d'apprendre est grandement suscité... à plusieurs égards :

- » Des outils ludiques : tables de multiplication travaillées avec le jeu "Multi-mouche", poésie déclamée en chantant ou en dansant, synthèse de conjugaison mise en page comme une oeuvre d'art... en EDD, on essaie de rendre le travail scolaire le plus ludique possible, en tenant compte des forces de chacun.
- » Des projets : parce que les EDD visent le développement et l'épanouissement global de l'enfant, elle mènent des projets qui contribuent à former des jeunes citoyens, actifs et responsables, capables de poser un regard critique sur le monde qui les entoure et d'en comprendre le fonctionnement. Ces projets, parce qu'ils font appel à la transversalité des compétences et engendrent la découverte, sont d'incroyables vecteurs d'apprentissages...



#5

LE CÔTÉ OBSCUR DES JEUX DE SOCIÉTÉ !

Par Charlotte Alexandre, animatrice à la ludothèque COALA d'Andenne

Pour écrire cet article, il m'a été suggéré de parler d'un jeu qui me fascinait beaucoup lorsque j'avais 8-9 ans car il semblait réellement effrayant et utilisait, pour la première fois, les technologies de l'époque : la cassette VHS ! Interagir avec l'effrayant "Seigneur des clés" à travers l'écran de la télé était, début des années 90, un concept très novateur. À mon grand désespoir, le Grand Saint ne m'a jamais apporté ce jeu que j'attendais tant...

Mais, quelle ne fut pas ma surprise lorsque, presque 30 ans plus tard, je découvre dans l'"hôpital des jeux" de la ludothèque (c'est ainsi que se nomme l'armoire des jeux incomplets ou abîmés), tout au fond d'une pile de jeux défectueux, LA fameuse boîte... J'ai eu l'impression d'avoir trouvé mieux encore que le JUMANJI, et presque aussi impressionnant et terrifiant qu'une planche de OUIJA abandonnée dans un vieux grenier (ce jeu de spiritisme pour communiquer avec les morts créé bien plus tôt, en 1890). Bref, j'ai trouvé une vieille boîte d' **ATMOSFEAR** !!!

"ATMOSFEAR" : UN JEU VINTAGE



La version que j'ai trouvée date de 1995 (la première ayant été éditée en 1991) et est intitulée "Les émissaires". Sa boîte noire aux yeux vert fluo produit encore aujourd'hui des réactions émotionnellement très marquées, allant du plus grand dégoût à la tentation irrésistible d'y jouer. Mais avant de commencer l'aventure, il restait deux problèmes fondamentaux à résoudre : Oserais-je finalement y jouer ? Et : Où trouver un lecteur de VHS ?

Finalement, à l'ère d'Internet, inutile de chercher bien loin après un magnétoscope. Sur Youtube, toutes les versions sont disponibles. Malgré ses différentes variantes et personnages, l'idée du jeu reste toujours la même : être le premier à récolter des clés pour revenir au point central, y piocher dans une boîte un cauchemar qui ne nous appartient pas (chacun y aura écrit sa pire phobie en début de partie). Le jeu est semi-coopératif puisque tous jouent également contre le "maître du temps". S'il n'y a pas de vainqueur après 60 minutes, la partie s'arrête et tout le monde perd contre le jeu. Plus le jeu avance, plus la musique devient stressante, et plus le maître du jeu donne des ordres susceptibles de faire basculer la partie tout en s'enlaidissant physiquement. Le stress et le suspense s'intensifient ainsi au fil du jeu.

Pour chaque version d'Atmosfear, le maître du jeu (Anne de Chantraine la sorcière, le Baron Samedi, le Maître des clés...) possède aussi ses propres répliques. Se faire traiter de porcs ou d'asticots tout au long du jeu apporte un côté drôle.

QUAND LES TECHNOLOGIES SONT AU SERVICE DES JEUX DE SOCIÉTÉ

J'ai été une fan de la première heure de ces petits jeux vidéo en ligne gratuits où il fallait s'échapper d'une chambre d'hôtel, d'une prison, voire d'une toilette en cherchant des indices à combiner. Qui aurait cru que ces escape room (le premier date de 2004) allaient donner lieu, quelques années plus tard, à une explosion d'adaptations en jeux de société, voire à la création de salles de jeux pour y vivre l'expérience en grandeur réelle ? Je parle bien entendu des escape game !

UNLOCK fait partie des incontournables d'aujourd'hui.



Dans ce jeu, il s'agit de combiner des cartes d'indices numérotées (l'addition du chiffre d'une carte bleue avec celui d'une carte rouge permettant d'obtenir le numéro de la carte à retourner) pour accéder à l'étape suivante. Comme dans Atmosfear, les technologies participent au côté immersif du jeu : Unlock possède sa propre application à télécharger pour plonger les joueurs dans un univers précis en fonction du scénario choisi (3 aventures différentes par boîte de jeu). En plus de rappeler le temps qui s'écoule sur une musique d'ambiance, une programmation permet des interactions parfois inattendues avec des objets (bombe à désamorcer...) ou des personnages du jeu (appel téléphonique soudain...). Grâce à cette application, il est aussi possible d'obtenir des aides si les joueurs sont bloqués dans l'histoire. Néanmoins, Unlock étant un jeu coopératif (les joueurs tiennent en équipe contre le jeu), les compétences (logique, déduction, observation, créativité...) de chaque joueur sont mises au service de l'équipe.

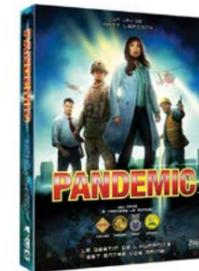
Le plus gros inconvénient de ces jeux basés sur un scénario est leur côté "one shot". Une fois la partie terminée, cela n'a plus beaucoup d'intérêt d'y jouer puisque les événements, les énigmes et leur résolution sont connus d'avance. Il est du coup plus intéressant de louer ces types de jeux en ludothèque...

LA RECETTE D'UN BON "JEU D'ÉPOUVANTE"

- **Un thème et une mise en scène immersifs** : personnages énigmatiques, lumière tamisée, musique d'ambiance, matériel de jeu effrayant... ;
- **Des interactions avec le jeu et entre les joueurs**. Le fait que les joueurs savent qu'un événement imprévu peut survenir à tout moment maintient une tension constante tout au long de la partie. C'est ce que j'appellerai "le côté BOUHHH" que l'on retrouve dans les films d'horreur ;
- **Un compte-à-rebours** pour maximiser le niveau de stress des joueurs.

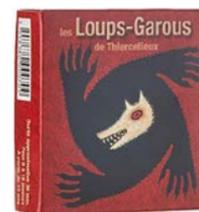
D'AUTRES STRATAGÈMES POUR "JOUER AVEC NOS PEURS" ?

Dans le registre des jeux effrayants "jouables à volonté" (où toutes les parties sont différentes et on ne sait jamais comment l'histoire va se terminer), voici une petite sélection issue de ma collection personnelle.



PANDÉMIE : pour que le suspense soit insoutenable...

Découvrir un remède, traiter une maladie, tenir le rôle de scientifique, de médecin, de spécialiste en mise en quarantaine ou de chercheuse... En cette période de crise sanitaire, s'il y a bien un jeu à ne pas louper pendant le confinement, c'est celui du terrible "Pandémie" ! Voici encore un jeu de coopération où les joueurs, tenant des rôles différents, devront tirer parti des compétences de chacun en vue de lutter ensemble contre l'invasion de virus à l'échelle mondiale. Entre la gestion des épidémies, des éclosions et des propagations de maladies qui s'intensifient, le jeu est un adversaire très coriace.



LES LOUPS-GAROUS DE THIERCEIEUX : incontournables...

Ce célèbre jeu de rôle entretient lui aussi le suspense jusqu'au bout car, tant que la partie n'est pas terminée, les joueurs ne savent pas s'ils ont raison de faire confiance aux autres joueurs. L'enjeu est pourtant de taille car, chaque nuit, des habitants ou des loups-garous sont susceptibles de se faire tuer. À chacun d'y voir son intérêt en fonction de son propre clan, et de veiller à garder son identité secrète (ou non) pour en tirer le meilleur parti au moment venu. Ici encore interviennent les ingrédients qui en font un bon jeu "d'épouvante" : une mise en scène immersive, des interactions entre les joueurs qui, par une mécanique de bluff, donneront lieu à des situations inattendues...



MYSTERIUM : bienvenue dans l'au-delà...

Mysterium raconte l'histoire d'un fantôme (joueur qui devient le maître du jeu), prisonnier du château dans lequel il a été assassiné. Les autres joueurs doivent mener l'enquête pour l'aider à identifier son assassin à l'aide de séances de spiritisme. Pour cela, ils interpréteront les cartes de vision (images oniriques) que le fantôme leur montrera. À chaque tour de jeu, le fantôme enverra une ou plusieurs visions aux enquêteurs qui pourront s'échanger des informations pour atteindre leur mission. Cette fois encore, il s'agit d'un jeu coopératif faisant la part belle aux interactions entre les joueurs dans une mise en scène énigmatique.



#6 NIVEAU 6 SUR L'ÉCHELLE DE RICH-PEUR

Propos recueillis par Olivier Geerkens, responsable Relax COALA

Sur l'échelle de Rich-PEUR qui compte 7 niveaux, le fait de rejoindre un groupe de pairs pour vivre une plaine de vacances, un premier atelier extrascolaire ou un premier jour en EDD est fixé à 2.

Cela monte à 4 lorsque l'expérience est résidentielle et nous oblige à quitter le cocon familial (Séjour de vacances, Classe vertes...). Le fait de vivre cela avec un ou plusieurs ami-es, permet de redescendre d'un échelon. Partir seul-e, à l'étranger, place la barre quasi au sommet de l'échelle : Niveau 6 !

Rencontre avec deux jeunes Coalassiens...



Timothy a obtenu son BACV en 2018 avec COALA et est animateur en juillet au sein de l'équipe de la plaine de Gesves. Fin août 2018, il part vivre le premier trimestre de sa rhéto en Nouvelle Ecosse (Canada anglophone).



Teddy est Bulgare ! En septembre 2010, elle participe au séjour international organisé par COALA à Botassart avec des jeunes de 5 pays européens. Elle y a rencontré Julien, responsable des Formations à COALA... et vit à présent en Belgique avec leurs deux enfants tout en travaillant pour le secteur international de l'asbl Loryhan.

COALA : Décris-nous brièvement ton expérience à l'étranger.

Tim : Au début, c'était un vrai ascenseur émotionnel. D'abord, l'émerveillement de se retrouver dans un autre pays à l'ambiance si différente. Puis le malaise de se retrouver avec des personnes qu'on ne connaît pas et qui ne parlent pas notre langue. Mais passé cette étape on prend plaisir à découvrir tous les aspects de ce nouveau monde.

Ted : Un voyage imprévu, car j'étais dans la liste des réserves et j'ai appris que la place pour moi était libre 18 heures avant le départ. Ce projet était un mélange entre joie, différence culturelle et découvertes. Rencontrer des jeunes de différents endroits en Europe te met face à une réalité bien différente que la tienne.

COALA : Comment as-tu eu connaissance de ce projet à l'étranger ?

Tim : J'en avais déjà entendu parler au salon de l'éducation et par mon père. Finalement, ce fut ma professeure de langue qui en a parlé à toute la classe et qui m'a convaincu. J'ai récupéré le dossier d'information et plus je le lisais plus j'avais envie de tenter l'expérience.

Ted : J'étais membre d'un club d'étudiants dans notre université et nous avions un ami qui travaillait sur la réalisation des projets Erasmus +. J'y ai découvert les différents projets internationaux qui étaient assez rares à ce moment.

COALA : Le fil rouge de ce ChoCOALA-gom, c'est la PEUR. As-tu eu des craintes avant, pendant ou après ton expérience? Lesquelles ?

Tim : Avant l'expérience j'ai ressenti un étrange mélange de peur et d'excitation. D'un côté, j'avais peur de l'inconnu et de l'autre, je l'idéalisais un peu. Je n'ai vraiment commencé à réaliser ce dans quoi je m'étais engagé que dans l'avion en partance pour le Canada.

Quand je suis arrivé, toutes les familles d'accueil attendaient juste en face de l'endroit où nous récupérons nos valises. C'était assez impressionnant et pas spécialement rassurant. Mais le moment le plus effrayant furent les 3 heures de voyage entre l'aéroport et mon nouveau foyer (le Canada, c'est très grand !). Me retrouver avec 2 inconnus dont je parle à peine la langue dans un espace clos pour une longue période de temps ne fut pas facile.

Ensuite, il a fallu aller vers les gens à l'école et me faire des nouveaux amis. Approcher des gens qui se connaissent depuis des années et tenter de se faire intégrer n'est pas simple, j'ai eu peur de ce qu'ils pourraient penser de moi. Au moment du retour j'ai ressenti plus de tristesse que de peur. Je serais bien resté quelques mois de plus.

Ted : Oh oui, bien sûr ! Je crois que dans ce genre d'expérience on en a toujours ! Je stresse toujours énormément devant l'inconnu ! Je n'avais jamais pris l'avion avant et en plus je n'étais pas avec le groupe vu que j'ai appris pour mon départ tardivement. Je me suis perdue 3 fois avec les trains avant d'arriver à Botassart et je ne parlais pas du tout français à l'époque, seulement un peu d'anglais. Je ne savais pas à quoi m'attendre et je n'avais rien préparé pour l'échange. Une fois sur place, je suis tombée amoureuse de Julien et j'avais peur qu'à la fin du projet tout soit fini. J'avais peur de ne plus jamais voir tous les autres jeunes que j'ai rencontrés. C'était bien angoissant en fait !

COALA : Quels sont les éléments qui t'ont convaincu·e à aller au-delà de ces peurs ?

Tim : Avant de partir je communiquais avec ma famille d'accueil et je regardais des témoignages d'autres jeunes partis avant moi. Pour réduire un maximum la peur de l'inconnu j'ai essayé de dissiper cet inconnu. Améliorer mon anglais m'a aussi aidé à me sentir prêt.

Une fois là-bas je me suis rappelé mes motivations et je me suis toujours dit qu'après le premier contact tout irait mieux. Et c'est exactement ce qui s'est passé.

Pour ce qui est d'aller vers les autres je pense que le secret c'est de se donner des objectifs et de ne pas trop réfléchir ! Dans le premier bus scolaire, je me suis obligé à m'asseoir à côté du premier passager que je voyais, c'était un peu embarrassant au début mais j'ai pu faire la connaissance d'une première personne très rapidement. À la cantine je me suis assis tous les jours avec un groupe différent

jusqu'à ce que j'en trouve un avec qui je me sentais bien. J'ai trouvé ceux qui seraient mes amis pour les prochains mois en quelques jours.

Ted : L'expérience unique ! Erasmus + propose la possibilité à tout le monde d'apprendre et de voyager pour une participation financière très basse. La possibilité d'utiliser une langue étrangère, de rencontrer différentes cultures et de visiter des endroits que je ne connaissais pas étaient très attractifs ! Plus tard, l'amour et l'amitié...

Youth For Understanding, une Organisation de Jeunesse qui facilite les expériences internationales.

Ce qu'en dit Rostand Tchuilieu, directeur :

Le projet de partir à l'étranger, ou dans une moindre mesure d'accueillir un jeune étranger, démontre en soi que l'on a déjà vaincu la peur (psychologique) de l'inconnu, d'un autre environnement, d'une autre culture.

- » La première crainte est la barrière de la langue. Cela réveille une autre peur qui est celle d'être coupé des relations sociales, se sentir seul et isolé, ne pas avoir d'amis, ... Ne pas avoir de liens sociaux véritables est une peur prédominante.
- » Lorsque nous donnons la parole aux jeunes qui partent à l'étranger, ils manifestent la crainte de ne pas avoir de point commun avec leur nouvelle famille avec comme conséquence de ne pas avoir d'activités avec la famille. Ils ont peur de ne pas être "compatibles", de se sentir seul si la famille n'a pas d'enfants ou, au contraire, se sentir étouffé si la famille et/ou les frères et sœurs sont trop accaparants, d'autant plus si le jeune a l'habitude à plus de liberté et finalement la peur de décevoir la famille, ou que la famille déçoive.
- » Tous redoutent naturellement le "choc culturel". C'est pourquoi lors de nos activités d'accueil et d'orientation, nous leur donnons les outils pour mieux le supporter. De même, nous mettons ensemble sur pied une méthodologie personnalisée de "monitoring".



YFU BRUXELLES-WALLONIE
Programmes d'Echanges Interculturels

YFU Bruxelles-Wallonie asbl
Rue de la Station, 73-75 - 4430 Ans
04 223 76 68 • www.yfu-belgique.be

D'autres OJ proposent également des expériences internationales :



www.asmae.org



www.quinoa.be



www.servicevolontaire.org

#7

LA PEUR DU GENDARME

Par Olivier Geerkens, directeur COALA pôle Wovre

Si les cadres et les règles sont au cœur des différents accueils et formations (Un prochain dossier, sans doute), c'est aux organisateurs que nous pensons cette fois ! Les P.O. (Pouvoirs Organisateurs) et autres responsables de terrain (Coordinateurs-trices et animateurs-trices...) agissent aussi dans le respect des cadres et la peur des conséquences en cas de non respect.

Avec la crise sanitaire, les protocoles à suivre se sont succédé chez les opérateurs d'accueil.

Des cadres à mettre en place et à respecter avec, en corolaire, la question de la responsabilité.

"Et si un enfant, un jeune, un-e animateur-trice venait à être malade du COVID... Comment assumerai-je cette responsabilité et/ou ses conséquences ?"

Une question qui a mené pas mal de P.O. à modifier un peu, beaucoup, leurs pratiques... voire à annuler certains services.

Une peur ponctuelle, on l'espère...

Cependant, nous évoluons dans un secteur hautement cadré chaque jour !

Une vérité pour les Organisations de jeunesse reconnues (Critères FWB), les lieux d'accueil en tout genre (Exigences communales et pompiers), les employeurs subventionnés (Obligations APE et autres)... **L'ONE offre aussi une reconnaissance aux nombreux acteurs de l'enfance !**

Gare aux contrevenants aux nombreuses balises fixées ; relisez nos GOM #80 et #86, téléchargeables sur notre site. Le soutien financier voire l'agrément des asbl ne sont pas garantis ad vitam.

La mission de l'ONE se place clairement dans une logique d'accompagnement mais les visites de "Monsieur-Madame ONE" continuent à créer un malaise évident chez certain-es sur le terrain.

Les dossiers de renouvellement d'agrément et/ou de justification de subvention sont construits avec des "vraies" personnes, sensibles, rigoureuses, avec leurs richesses et compétences mais aussi leurs limites ; conscientes des implications potentielles de leur travail sur les projets de l'association ou de la commune.

Si la bonne intention et la motivation ne devraient pas être remises en question, c'est le regard de l'autre qui peut angoisser. Une forme de dépendance à un pouvoir qui paraît tout puissant...

Pas étonnant que cela puisse faire peur...

De là à tétaniser, il y a un pas à ne pas franchir...

Le contrôle est aussi nécessaire. Malgré ce cadre de contrôle et/ou d'inspection, n'oublions pas que ces personnes ont aussi une fonction devant permettre la réflexion et la remise en cause des pratiques bien utiles à la qualité des de nos animations.

Dépasser cette perception pour accepter, aussi, les remarques et en faire un outil d'accompagnement, voilà qui est bien sous NOTRE contrôle.

Un état d'esprit qui devrait permettre de dépasser cette peur du gendarme !



UN JEU POUR APPRIVOISER SES PEURS...

L'ATTRAPE-TROUILLE

Par Olivier Bayer, Fanny Defossez et Marie Loiselet, formateurs ATL COALA

MATÉRIEL :

- » Déguisements
- » Fiches en papier vierge (autant que d'enfant + 4 grandes fiches)
- » Crayons

Pour la variante :

- » Feuilles + marqueurs de couleur
- » Marionnettes ou jouets

Quand l'enfant se décentre en devenant l'acteur d'un personnage, cela lui permet d'exprimer une émotion sans la revivre vraiment. Avec cette distance, il peut vivre cette émotion sans le risque de se mettre en danger. Il pourra plus facilement analyser ce qu'il pense de la situation et ainsi en modifier sa perception, la relativiser.

ÉCHAUFFEMENT :

Les enfants sont invités à jouer des saynètes et à imiter différents personnages pour s'exprimer (bébé, personne âgée, super-héros, fantôme, championne de foot, sorcière...) comme le feraient des acteurs. Un des personnages n'aura "pas la trouille".

DÉROULEMENT :

1. L'animateur ou le parent note sur une fiche une peur proposée par enfant (il peut y avoir plusieurs fois la même peur).
2. Il note aussi si l'enfant veut faire l'acteur pendant le jeu ou non.
3. L'animateur donne les règles du théâtre :
 - » On ne dira pas à qui est la carte peur ;
 - » On fait semblant (de se frapper, de s'embrasser...);
 - » On joue tous les rôles ;
 - » On fait un signe à l'animateur pour demander de prendre la parole ;
 - » On applaudit seulement à la fin.
4. On pioche au hasard une fiche "peur".
5. En groupe on invente un dialogue à 4 acteurs (donner un nom à chacun des personnages) sur base de cette fiche :
 - » On invente le dialogue : 2 à 4 phrases courtes que dirait le personnage 1, le 2, le 3 et le 4 "pas la trouille".
 - » Sur une fiche (recto), l'adulte écrit le nom du personnage ainsi que les 2 à 4 phrases (avec des aides éventuelles). Il fait cela pour chaque personnage. On obtient donc 4 fiches dont les verso sont vierges.
6. 4 acteurs volontaires vont piocher au hasard une fiche avec leur texte et leur rôle : 1, 2, 3 ou 4 "pas la trouille". Ils ont 5 minutes pour se préparer au texte et au déguisement.
7. Les acteurs jouent et le spectacle est applaudi au final.
8. Vous pouvez rejouer le dialogue en échangeant les rôles des acteurs.

Variante : certains enfants, désignés dès le départ, peuvent réaliser un dessin de la pièce de théâtre (de sa conception aux applaudissements). Les dessins sont exposés comme l'affiche de la pièce de théâtre. Un théâtre de marionnettes ou de jouets peuvent remplacer les acteurs.

Exemples de questions du personnage "pas la trouille", qui n'a pas peur car il connaît la faiblesse de ce qui fait peur :

- Dans le cas d'une **peur imaginaire**, qui disparaît quand on n'y croit plus (je ne crois pas aux fantômes), il demandera par exemple : *As-tu des preuves que cela existe ? En as-tu vraiment déjà vu ? Je dois le voir pour le croire !*

- Dans le cas d'une **peur basée sur un besoin important**, qui disparaît quand on satisfait ce besoin (j'ai peur d'être rejetée = j'ai besoin d'appartenir à un groupe), il demandera par exemple : *Que ressens-tu ? Comment calmer cette peur ? Ce serait quoi le contraire de cette peur ? Comment faire apparaître ce contraire ?*

Personnage : Grand-Papy Anatole

Phrases : AAAAHHHH !!!!

Au secours, à l'aide !

Ouf de soulagement...

Merci les amis.

MÊME PAS PEUR !

Nos Sources principales pour la réalisation de cet article :
"Au cœur des émotions de l'enfant" d'Isabelle Filliozat
www.naitreetgrandir.com et de nombreux autres sites web autour du thème de la peur chez les enfants.

"Il y a des peurs saines, il y a des peurs démesurées, déplacées. Il y a des peurs à traverser, d'autres à dépasser, toutes sont à respecter, à accompagner." Isabelle Filliozat

La peur est l'une des grandes émotions de base que nous ressentons, avec la joie, la tristesse et la colère. Elle a pour fonction primordiale de nous alerter d'une menace. "Une émotion d'abord physiologique avant d'être psychologique", nous précise-t-on. Petites ou grandes, réelles ou imaginaires, disproportionnées ou non, ne les minimisons pas ! Elles ont toutes une raison d'être et participent à nous construire dès le plus jeune âge...

SOURCES D'ANGOISSES

Souvent, les peurs des enfants proviennent d'expériences qu'ils ne comprennent pas et/ou qui semblent menaçantes pour eux. Les angoisses évoluent donc avec le développement de l'enfant et les expériences, positives ou négatives, vécues.

La peur de l'inconnu (les bruits, les visages...) et les angoisses liées au monde imaginaire de l'enfant (monstres, sorcières...) font place à des craintes plus rationnelles (accident de voiture, regard des autres, la mort...). Leur capacité à imaginer des scénarios effrayants et à se les remémorer augmente entre trois et six ans, c'est la période de l'enfance où ils vont devoir faire face à de nombreuses peurs imaginaires.



Parents et animateurs-trices ont un rôle capital dans l'apprentissage de gestion de la peur : écoute et l'accompagnement bienveillant leur permettront de l'apprivoiser, de la dépasser pour renforcer leur confiance en eux et leur estime de soi. L'enfant, qui réussit à vaincre ses peurs en les affrontant, grandit, et renforce sa capacité à dépasser les épreuves à venir.

"Laisse la lumière allumée, j'ai peur du noir", "J'ai peur du monstre caché dans ma chambre", "J'ai peur que le méchant vienne me chercher..."

Les fantômes, l'obscurité, les sorcières, le personnage terrifiant vu dans un livre ou à la télé, les orages... Chaque enfant connaîtra un jour ces peurs, ces émotions fortes, à des degrés variables. C'est un passage obligatoire, car elles marquent des étapes dans le développement de l'enfant. Ce sont des peurs transitoires... Ces peurs sont habituellement amplifiées par leur imagination. Pour la plupart des enfants, ce qu'ils imaginent et la réalité ne font souvent qu'un et ceci particulièrement chez les enfants ayant un tempérament sensible et créatif. Courantes à un certain âge, ne les prenons pas non plus à la légère ! Elles peuvent empêcher l'enfant d'avancer et les faire souffrir.

"Je ne veux pas me laver les cheveux, j'ai peur que tu me mettes de l'eau dans les yeux", "Pas le docteur, j'ai peur qu'il me fasse mal aux oreilles", "Quand Léa entend un chien aboyer, elle se réfugie rapidement dans nos bras et se met à pleurer en se raidissant", "J'ai peur de ne pas me rappeler de ma poésie..."

Des situations déjà vécues par les enfants peuvent aussi être sources de souffrance : événement traumatisant, accident, dispute violente, entrée brutale dans "sa" bulle peuvent laisser des souvenirs terribles et durables.

L'enfant peut aussi acquérir des angoisses en raison d'un manque de confiance ou d'une mauvaise estime de soi. Il faut parfois du temps et/ou l'aide d'un-e professionnel-le si l'on se sent impuissant.

Par ailleurs, les enfants sont des éponges à émotions. Ils ont une fâcheuse tendance à reproduire les attitudes des adultes, parents et animateurs-trices. Une réaction de panique totale devant une araignée risque de provoquer la même peur chez l'enfant. De même, faites attention à ne pas leur communiquer nos propres angoisses : peur du regard des autres, de la séparation, de la maladie, de la mort...

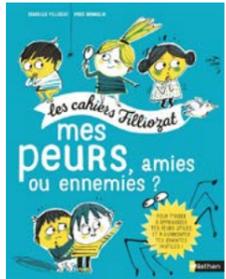


GÉRER CES/SES ANGOISSES

Quelle que soit l'origine de sa peur, l'enfant a besoin d'être accompagné et soutenu pour la surmonter, avec bienveillance et respect : **ne jamais forcer un enfant à affronter quelque chose qui lui fait peur avant qu'il ne soit prêt à le faire.**

- ➔ **ACCUEIL ET RESPECT** : Toute peur mérite un accueil respectueux, afin que l'enfant se sente le droit d'avoir peur. Même si vous ne comprenez pas vraiment ce qui l'effraie, ne pas nier ses émotions et ses ressentis, au contraire, reconnaissons-les ! "Tu as eu peur de St Nicolas, je comprends, c'est la première fois que tu le rencontres en vrai..."
- ➔ **ÉCOUTE** : Écouter l'enfant afin de comprendre ce qu'il perçoit comme menace tout en l'aidant à l'exprimer à travers des questions ouvertes. "Qu'as-tu ressenti en voyant l'animateur arriver ? Qu'est-ce que tu n'aimes pas dans son déguisement ?"
- ➔ **EMPATHIE** : Accepter et reconnaître la peur de votre enfant "Tu as eu peur du clown, je comprends, moi aussi il m'a fait peur quand il a soufflé dans sa trompette et qu'il sautait partout". Sans chercher à résoudre le problème à sa place, lui montrer votre soutien et votre compréhension face à ce nouveau défi qu'il va devoir surmonter.
- ➔ **RÉCONFORT** : Chaque enfant a besoin d'entendre qu'il est très habituel et normal d'avoir peur de certaines choses. Le rassurer selon le besoin ressenti : prenons-le dans nos bras, rappelons que nous sommes là pour l'aider
- ➔ **FAIRE APPEL AUX FORCES DE L'ENFANT** : Il faut l'aider à trouver, en lui-même, les ressources pour traverser et dépasser sa peur, à trouver des astuces pour faire face. Inutile de lui donner notre avis directement, laissons-le nous donner ses idées sans les juger. Comme à chaque "recherche de solutions", il vous étonnera par ses capacités de réflexion. Cela lui permettra de se sentir fier et de gagner en confiance pour faire face à cette nouvelle étape. "Un jour tu m'as dit que tu n'avais plus besoin que je reste jusqu'à ce que tu t'endormes si je voulais bien laisser la lumière allumée. Tu as réussi à t'endormir toute seule. Et tu te rappelles comment tu étais contente de venir me dire que tu avais passé toute la nuit dans ton lit." "Tu sais, si tu veux que je me fasse des copains il faudrait que je puisse rester à la garderie un peu !" (Maxime, 6 ans)
- ➔ **PARTAGER NOS PROPRES EXPÉRIENCES** : Après avoir écouté et permis à l'enfant de trouver sa propre voie, on peut lui raconter nos propres expériences et la façon dont nous les avons dépassées. Cela le rassurera de savoir que tout le monde a peur !
- ➔ **DONNER DES RÉPONSES RATIONNELLES** : Vous pouvez l'aider à comprendre sa peur. Alors qu'elle adorait jouer dans le jardin, Tim ne voulait plus y mettre les pieds à cause des "monstres noirs". Après l'avoir écouté décrire ces monstres, nous avons compris que l'objet de sa peur était l'ombre des arbres. Nous lui avons donc expliqué ce phénomène en jouant avec une lampe et des petits objets qu'elle pouvait déplacer pour créer des ombres, aux ombres chinoises le soir dans sa chambre... Elle a rapidement surmonté sa peur et retourne jouer dehors sans crainte.
- ➔ **SE RÉJOUIR DE L'ÉTAPE QU'IL VIENT DE SURMONTER** : On peut par exemple lui dire à qu'il peut être fier de lui car il grandit et comprend de mieux en mieux son environnement. On peut aussi l'encourager en lui rappelant comment il a réussi à surmonter sa peur, maîtriser ses émotions en trouvant seul des solutions. "J'ai vu que malgré ton appréhension, tu es revenu enchanté de ton séjour à COALA. J'ai trouvé ça très courageux de ta part. Tu grandis et tu sais de mieux en mieux gérer tes émotions ! Tu dois être fier de toi !"

QUELQUES RÉFÉRENCES ET OUTILS...



MES PEURS, AMIES OU ENNEMIES ? – Les cahiers Filliozat

Un cahier d'activités pour aider l'enfant à apprivoiser ses peurs utiles et surmonter ses craintes inutiles. D'où viennent-elles, pourquoi certaines sont-elles utiles ? Comment reconnaître les peurs utiles et les autres ? Comment faire face à ces peurs ?

Des éclairages, des ressources, des idées, des outils pour toute la vie.

Par Isabelle Filliozat et Fred Benaglia aux éditions Nathan.



APPRENDRE À ÉDUCUER

Un site web sur la parentalité bienveillante et consciente qui présente notamment deux articles intéressants sur le thème de la peur :

- "5 outils ludiques et efficaces pour aider un enfant à surmonter ses craintes et pensées anxieuses"
- "11 outils pour aider un enfant anxieux à dépasser son anxiété"

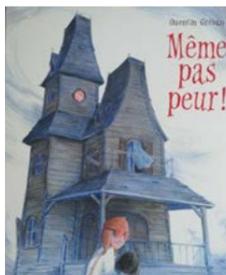
www.apprendreaeducuer.fr



DES HISTOIRES POUR VAINCRE SES PEURS...

"Le Petit Chaperon rouge et le Petit Poucet ont toujours une place à part sur les rayonnages des bibliothèques familiales. Transmis de génération en génération, ces contes ancestraux accompagnent les enfants et les aident à grandir. Effrayants, parfois terrifiants, ils sont pourtant indispensables aux enfants et leur permettent de se confronter à leurs angoisses pour mieux les surmonter..." Femme Actuelle a demandé l'avis de la pédopsychiatre Agnès Pargade sur l'importance des histoires pour aider à surmonter les peurs... Article complet sur le site du magazine.

www.femmeactuelle.fr



MÊME PAS PEUR !

" Deux enfants font voler leur cerf-volant mais la corde se casse à cause du vent qui souffle fort. Il faut le rattraper, vite, vite ! Mais la maison dans laquelle le cerf-volant s'est engouffré fait peur. Vois-tu l'ombre à la fenêtre ? Volets qui claquent, vent qui hurle, je suis une maison à faire peur... Tourne les pages si tu oses ! " Une histoire sur fond d'épouvante... où tout n'est finalement qu'apparence. Les feuilles transparentes rouges qui parsèment le livre et permettent de masquer ou révéler certains détails des illustrations confèrent à l'ouvrage un caractère original.

Par Quentin Gréban aux éditions Mijade.

Coups de

MÂCHE-MOTS ENFANTS CONTRE PARENTS

Le jeu de société ridicule qui laissera toute la famille bouche bée !



Alors soyons clairs, ce jeu n'a aucun autre intérêt que celui d'ambiancer une soirée en famille. Et on peut vous dire que ça fonctionne : on rit ! Mais qu'est-ce qu'on rit... genre avec des larmes qui coulent et des crampes au ventre !

Le principe est simple : les enfants jouent contre les parents. Une fois le Mâche-Mots en bouche, on pioche une carte (il y a une pile pour les enfants et une pile pour les parents, donc 2 niveaux de difficulté) et on fait deviner des phrases ou expressions à son équipier (pour vous faire une idée, essayez de prononcer "Papy mange une pomme" la bouche grande ouverte...). L'équipe qui remporte le plus de cartes gagne la (délirante) partie.

Petit inconvénient tout de même : à la fin de la partie, il ne suffit pas de tout ranger dans la boîte... Les Mâche-Mots utilisés passent obligatoirement par la case vaisselle !

Un jeu Hasbro. De 4 à 10 joueurs. 8 ans et +.

ESCAPE PUZZLE

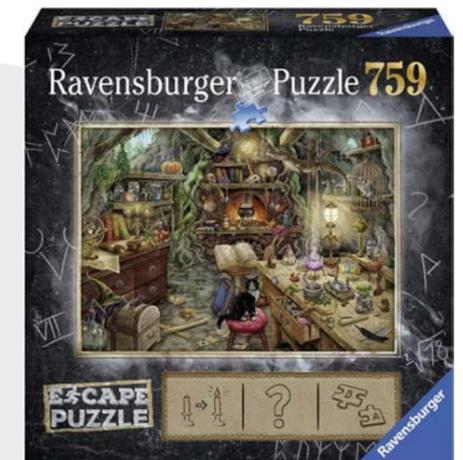
Le puzzle inspiré des jeux d'évasion !

Pour les amateurs d'assemblage de pièces biscornues, la collection "Escape Puzzle" permet de pousser l'aventure un cran plus loin.

En effet, après avoir assemblé, seul ou en famille, les 759 pièces de ce puzzle, vous êtes invités à résoudre les différentes énigmes cachées au coeur de l'illustration. Au fur et à mesure, vous récolterez des indices qui vous permettront de reconstituer la solution finale, comme clé de sortie de ce jeu d'évasion !

Petit bonus : des indices supplémentaires à retrouver en ligne pour vous aider en cas de blocage !

Une collection Ravensburger. 12 ans et +.



AGENDA



Remèdes contre morosité et le climat anxigène actuel, il y a les RENDEZ-VOUS COALA. On s'adapte avec plaisir...



LES PLAINES DE VACANCES

Vacances de détente (15-19/02/2021):

- » Gembloux: **VOYAGE, VOYAGE...**
- » Mont-St-Guibert: **VOYAGE A LONDRES**
- » Wavre: **LES FOUS DU LABO**

Vacances de printemps (06-09/04/2021):

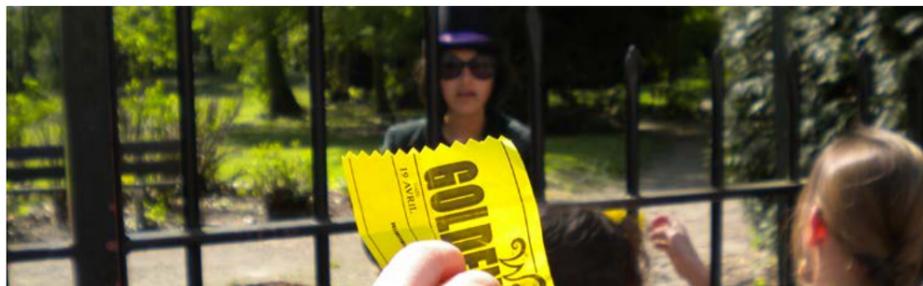
- » Gembloux: **LE VOLEUR D'ANNIVERSAIRE**
- » Mont-St-Guibert: **LA BATTLE DES LEGENDES DE PAQUES**
- » Wavre: **VOYAGE AU COEUR DE LA TERRE**

Vacances de printemps (12-16/04/2021):

- » Gembloux: **CHARLIE ET LA CHOCOLATERIE !**
- » Mont-St-Guibert: **ARCADE MANIA**
- » Wavre: **LES ENQUETES DE L'INSPECTEUR LAMALICE**

Programme complet & inscriptions:

WWW.COALA.BE



SEJOUR DE VACANCES

Vacances de printemps (05-10/04/2021):

» **ASTERIX A CHEVETOGNE**

Un p'tit Gaulois moustachu coiffé d'un casque ailé, ça te dit quelque chose? C'est bien ça :

Astérix et ses célèbres acolytes, les nommés Obélix, Idefix, Ordralphabetix et Panoramix, n'attendent plus que toi pour poursuivre leurs trépidantes aventures. Envie de faire partie de cette grande famille rocombolesque et de résister avec elle aux assauts de Jules César et des Romains ? Rejoins-nous à Chevetogne par Toutatis !

Infos & inscriptions:

WWW.COALA.BE

- > Enfants de 5 à 13 ans - 210 €
- > Domaine provincial de Chevetogne



Les cinémômes à Andenne

Un mercredi par mois, de 14h00 à 16h30, une séance de cinéma pour enfants et jeunes, suivie d'une animation en lien avec le thème abordé dans le film.

PAF : 2,50 € / 1,25 € (art.27) / abonnements.

Centre Culturel - rue Malevé, 28 - 5300 Andenne

Infos : andenne@coala.be - 0476/968 424
Réservations : Centre Culturel - 085/84 36 40

Séance de janvier annulée.

24/02/2021: **LE VOYAGE DU PRINCE**

de J-F Laguionie et Xavier Picard, dès 8 ans.

17/03/2021: **BONJOUR LE MONDE !**

de Anne-Lise Koehler et Eric Serre, dès 5 ans.

09/06/2021: **CROC BLANC (2018)**

de Alexandre Espigares, dès 6 ans.



Les formations Centre de Vacances

Sous réserve d'autorisation sectorielle...

ANIMATEURS

13 au 20/02/2021: SESSION A
"Placer les vacances au centre"

10 au 17/04/2021: SESSION A
"Placer les vacances au centre"

COORDINATEURS

22 au 24/01/2021: WE 1 "Organisation"

05 au 07/02/2021: WE 2 "Équipe"

05 au 07/03/2021: WE 3 "Citoyen"

Centre Loryhan - Botassart

Infos : julien@coala.be - 0476/968 427

Inscriptions : www.coala.be



www.coala.be : loading...

Bon allez, on va profiter de ce #100 et ses quelques petites surprises pour vous annoncer, avec beaucoup d'excitation, que notre site web vient tout juste d'entamer un fastidieux processus de métamorphose !

Dans quelques mois, vous aurez l'occasion de découvrir un site tout neuf !

Nouveau graphisme, nouvelle structure, et (petit à petit) nouvelles fonctionnalités... notre nouveau site offrira (enfin !) une expérience utilisateur de qualité.

Patience...



... et d'autres événements si le contexte nous le permet... nous l'espérons vivement !

Ouvrez l'oeil...

Tendez l'oreille...

À bientôt !



Organisation de jeunesse pluraliste active dans le secteur ATL-extrascolaire au sens large, COALA prône des animations récréatives (récréatives, créatives et actives) dans un cadre bienveillant.

Outre l'organisation d'animations et de formations, COALA défend la place de l'enfant au sein du secteur de la jeunesse.

SECRETARIAT GENERAL

(siège social)

Rue du Rivage, 10 - 1300 Wavre

010 22 44 49 - info@coala.be

ANIMATIONS

Plaines & séjours de vacances

Écoles de devoirs

Ludothèques

Animations extrascolaires

Coordinations ATL

FORMATIONS

Accueil Temps Libre

Centre de Vacances

ANDENNE - BOTASSART - FERNELMONT - GEMBLoux - GESVES - MONT-SAINT-GUIBERT - OHEY - PERWEZ - WAVRE

WWW.COALA.BE

Avec le soutien de



Membre de

