

TALENTS ÉDUCATIFS

ÉDITIONS DE LA FÉDÉRATION DES AROÉVEN



ÉDUCATION à *l'empathie*

Ressources & pratiques
pour les **acteurs éducatifs**



Aroéven

édito

Éduquer à l'empathie, c'est faire le pari que le regard porté sur l'autre peut transformer durablement les relations entre jeunes. C'est affirmer qu'apprendre à comprendre, à ressentir, à se mettre à la place d'autrui constitue un levier puissant pour prévenir les violences et construire une vie collective apaisée.

Depuis de nombreuses années, les Aroéven s'engagent avec constance contre toutes les formes de violences entre pairs et contre le harcèlement, qu'il s'exerce à l'école, sur les temps périscolaires ou extrascolaires. Sensibilisation au harcèlement et au cyberharcèlement, formation d'élèves ambassadeurs, accompagnement des équipes éducatives, organisation de cafés des parents : **nos interventions se déploient dans la diversité des espaces éducatifs, toujours au service de la protection et du bien-être des jeunes.**

Le développement des compétences psychosociales constitue l'un des axes majeurs de nos actions. Parmi elles, **l'empathie apparaît comme une compétence clé** : elle nourrit le **respect mutuel, favorise la coopération et ouvre la voie à une culture du vivre-ensemble**. C'est pourquoi le comité de pilotage de notre recherche-action a choisi de placer l'éducation à l'empathie au cœur de sa réflexion.

« L'EMPATHIE EST
UNE COMPÉTENCE
QUI S'ÉDUQUE, SE CULTIVE
ET SE TRANSMET. »

Ce document, fruit d'un travail collectif, propose des **repères**, des **analyses** et des **pratiques éducatives** qui montrent que l'empathie n'est pas un simple élan spontané mais bien une **compétence qui s'éduque, se cultive et se transmet**. Parce qu'apprendre à ressentir avec l'autre, c'est apprendre à construire ensemble un avenir plus solidaire et plus serein.

Notre ambition est de **soutenir les équipes éducatives** dans la mise en œuvre de pratiques favorisant la bienveillance, la coopération et le respect mutuel. Nous croyons que chaque acteur, quel que soit son rôle, peut contribuer à faire de l'empathie une valeur centrale de l'éducation, pour que **chaque jeune puisse grandir en confiance et en solidarité**.

Cette brochure est une invitation à expérimenter, à partager et à faire évoluer ensemble les pratiques éducatives. Puissent ces ressources nourrir votre engagement et inspirer de nouvelles dynamiques au service de l'épanouissement de tous.

René Bouillon
Président

Comité de Pilotage

Chargé de coordonner la réflexion et de garantir la cohérence pédagogique :

- Bryan Drion, Aroéven Hauts-de-France
- Marie Hirsch, Aroéven Pays de la Loire
- Corinne Nonin, Aroéven Rouen - Normandie
- Stefan Mihali-Gaget, Aroéven Lyon - AURA
- Laurène Pierre, Aroéven Bordeaux - Nouvelle-Aquitaine
- Astrid Simonin, Fédération des Aroéven

Chercheuses

Synthèse de la recherche-action conduite par :

- Aude Kerivel, sociologue, LEPMI
- Chloé Michaud, économiste, LEPMI

Autres contributions

Remerciements aux **acteurs éducatifs, praticiens et partenaires de terrain** qui ont participé aux expérimentations et partagé leurs expériences.

Afin de garantir la lisibilité et la compréhension par l'ensemble des publics, ce document n'utilise pas l'écriture inclusive.
Son contenu s'adresse néanmoins à toutes et à tous, sans distinction.

Fédération des Aroéven



sommaire

1. La Fédération des Aroéven :	
un mouvement d'action et de recherche	4
2. Éduquer à l'empathie : un outil issu de la recherche-action	5
3. La recherche-action sur l'éducation à l'empathie :	
enseignements et perspectives	6
4. Comprendre l'empathie : repères théoriques	11
• Définition et approches scientifiques	
• Les trois formes d'empathie	
• Empathie et sympathie	
• Le développement de l'empathie chez l'enfant	
5. La posture de l'acteur éducatif	12
• Principes fondateurs	
• Avant, pendant et après l'animation	
• Posture du formateur	
6. Mettre en œuvre l'éducation à l'empathie	13
• Dans les temps informels : dans les accueils collectifs de mineurs	
• Dans les temps formels : dans les établissements scolaires	
7. Méthode et outils d'évaluation	23
8. Boîte à outils pédagogiques	26
9. Les Aroéven, un engagement multiple et cohérent	39
10. Bibliographie et ressources ludiques	41



1. LA FÉDÉRATION DES AROÉVEN : MOUVEMENT D'ACTION ET DE RECHERCHE

La Fédération des Aroéven (Associations Régionales des Œuvres Éducatives et de Vacances de l'Éducation Nationale) regroupe aujourd'hui **22 associations** implantées dans les différentes régions et académies de France. **Mouvement d'éducation populaire, de recherche et d'action pédagogiques**, elle agit depuis plus de soixante ans pour une éducation permanente et globale, attentive à la **construction du lien social**, à la **participation citoyenne des jeunes** et au **respect des droits de l'enfant**.

Les Aroéven militent pour une école et des loisirs éducatifs qui **développent l'esprit critique**, **encouragent la responsabilité**, **valorisent la parole**

des jeunes et **favorisent des relations** fondées sur le respect mutuel et la confiance. En tant qu'acteur engagé dans la société, notre mouvement inscrit son action dans une démarche constante d'adaptation aux enjeux **éducatifs, sociaux et environnementaux** actuels.

Dans ce cadre, les Aroéven reconnaissent à chacun – enfants, jeunes, parents, éducateurs – la capacité et le droit de **progresser, d'apprendre** et de **s'épanouir** tout au long de la vie. L'apprentissage, selon nous, ne se limite pas aux savoirs scolaires ; il se joue dans tous les temps et espaces éducatifs, et concerne tout autant les compétences relationnelles, émotionnelles et sociales.



C'est donc naturellement que notre projet éducatif place au cœur de ses priorités :

- La promotion de la **parole** des enfants et des jeunes dans leur éducation ;
- **L'accompagnement des jeunes** dans leur devenir scolaire, professionnel, citoyen, mais aussi dans leur temps de loisirs et de vacances ;
- Et le **soutien aux parents** comme partenaires essentiels des processus éducatifs.

Depuis 2006, la Fédération des Aroéven développe des recherches-actions dans le but de **produire des outils et des méthodes pédagogiques innovantes**. Ce travail s'appuie sur une articulation forte entre la **recherche scientifique**, les **pratiques de terrain** et les **besoins repérés auprès des publics accompagnés**. Les résultats de ces recherches alimentent nos formations, nos projets éducatifs et nos interventions auprès des jeunes et des professionnels.

Parmi ces démarches :

- « Éduquer à et par la diversité en Europe » (2006-2008), soutenue par la Commission européenne et menée avec 10 pays partenaires.
- La médiation par les pairs en collège (2015-2017), accompagnée par trois enseignants-chercheurs.
- Et, depuis 2021, l'éducation à l'empathie comme moyen de prévention des violences entre jeunes dans les différents espaces éducatifs.

2. ÉDUCER À L'EMPATHIE : UN OUTIL ISSU DE LA RECHERCHE-ACTION



C'est dans le prolongement de cette dernière recherche qu'a émergé la nécessité d'un outil permettant aux acteurs éducatifs **le développement de l'empathie comme levier de prévention des violences et de construction de relations respectueuses et solidaires.**

Ce nouvel outil pédagogique vise ainsi à soutenir l'éducation à l'empathie, en proposant des repères, des activités et des démarches concrètes à destination des éducateurs, animateurs, enseignants et intervenants de terrain. Il s'inscrit pleinement dans l'ambition éducative de notre mouvement : **permettre à chaque jeune de se construire en relation avec les autres**, dans une société plus juste, plus inclusive et plus humaine.

Afin de nourrir la conception de cet outil, nous présentons ici une synthèse des **principaux enseignements issus de la recherche-action** menée par nos chercheuses sur **l'empathie et la prévention des violences entre jeunes.**

« PERMETTRE À CHAQUE
JEUNE DE SE CONSTRUIRE
EN RELATION AVEC LES AUTRES,
DANS UNE SOCIÉTÉ
PLUS JUSTE, PLUS INCLUSIVE
ET PLUS HUMAINE. »

3. RECHERCHE-ACTION SUR L'ÉDUCATION À L'EMPATHIE : ENSEIGNEMENTS ET PERSPECTIVES

JUIN 2025



LES AUTRICES

- > Chloé Michaud Économiste, LEpPi
- > Aude Kerivel Sociologue, LEpPi

LE COMITÉ DE PILOTAGE DE LA RECHERCHE ACTION

- > Bryan Drion
- > Marie Hirsch
- > Corinne Nonin
- > Laurène Pierre
- > Astrid Simonin
- > Stefan Mihali-Gaget

1 Expérimenter des ateliers d'éducation à l'empathie et en mesurer les effets : une démarche inédite

Alors que « l'empathie » a été récemment **plébiscitée par l'ancien ministre de l'Éducation nationale**¹, comme la compétence psychosociale permettant d'améliorer le climat scolaire, mener une recherche-action autour de l'éducation à l'empathie contribue à répondre à deux questions nécessaires.



> Quels types d'actions concrètes, d'ateliers permettraient d'apprendre à avoir de l'empathie ?

> Proposer à un groupe d'enfants ou de jeunes, un programme d'éducation à l'empathie permet-il d'améliorer le climat scolaire et de réduire les situations de violence dont les enfants sont auteurs, victimes ou témoins ?

Alors que les politiques d'amélioration du climat scolaire et de lutte contre le harcèlement se succèdent, sans nécessairement être évaluées scientifiquement², la démarche de recherche-action des Aroéven, et toutes les questions qu'elle soulève permet une **production de connaissances inédites**.

¹ En Janvier 2024, l'Éducation nationale publie un kit pédagogique pour les séances d'empathie à l'école, dont la préface est signée par Gabriel Attal, alors ministre de l'Éducation nationale.

² Debarbieux Eric, 2025, Zéro Pointé ? Une histoire politique de la violence à l'école. Les liens qui libèrent.

2 Des ateliers coconstruits par les équipes et mis en place dans les établissements, les séjours de vacances et le périscolaire **méthode de recherche-action**

Coconstruction des outils de recueil de données, communication des résultats et analyse avec le comité de pilotage, composé de **formateurs** de différentes Aroéven, du **siège** et des **deux chercheuses du LEPLI**.

Observation d'une **vingtaine de séances** en **écoles primaires, dans des collèges, des centres de loisirs** et en **séjours de vacances**.

Administration de **2146 questionnaires** auprès **d'enfants et de jeunes**, avant et après les ateliers empathie pour le milieu scolaire (questionnaires « avant/après » pour **613 enfants** soit 1226 questionnaires), ou en cours de séjour pour les **séjours de vacances** (224 questionnaires) – Ressenti et sentiment d'exclusion, mises en situation de violences / harcèlement où les jeunes sont **invités à décrire** ce que ressentent les protagonistes et ce qui peut se passer ensuite, et indiquer celles qu'ils et elles ont vécues.



Administration de **35 questionnaires** auprès de **formateurs Aroéven**.

Administration de **25 questionnaires** auprès de **directions de collèges** et **8** auprès de **responsables de séjours de vacances**.

Typologie des activités du programme d'éducation à l'empathie des Aroéven en trois séances dans les établissements et de manière diffuse en colonie de vacances



ASSIS EN POSTURE SCOLAIRE

Des temps d'expression, de formulation et de reconnaissance des émotions (vocabulaire des émotions).

+ Apprentissage de mots de vocabulaire des émotions et travail sur la capacité à formuler ses émotions.

- Mise en difficulté des enfants harcelés d'exprimer des émotions intimes face au groupe.



ASSIS FACE À UN ÉCRAN

Des temps de sensibilisation aux questions de harcèlement, de racisme, de discrimination, de sexisme et de cyberharcèlement.

+ Débat à partir de fictions représentant les types de violences vécues par des groupes.

- Défaut de temps pour approfondir ces thématiques importantes.



EN MOUVEMENT, EN JEU

Des temps de jeux d'inter-connaissance, de coopération et d'entraide suivis de débrief.

+ Les activités les plus plébiscitées : les enfants même les plus réticents aux autres activités jouent le jeu et coopèrent. Les débriefs permettent de revenir sur certaines difficultés : se regarder dans les yeux, se donner la main entre fille et garçon...



DES JEUX DE MIME OU DE THÉÂTRE FORUM

En mouvement, en jeu

+ Les mimes en face à face ou tous ensemble permettent aux jeunes d'éprouver et de rencontrer l'autre.

- Les formes théâtrales dans des dispositifs scéniques impliquent de la préparation et des étapes progressives.

L'éducation à l'empathie, telle qu'elle est proposée par les Aroéven, est donc à la croisée des approches individuelles et collectives.

Elle se distingue par son ancrage dans l'expérience de groupe, et son lien avec les pratiques éducatives issues de l'éducation populaire.

3 Des effets contrastés selon les établissements scolaires

L'analyse des résultats de la recherche-action menée par les Aroéven met en évidence l'**absence d'effets moyens des ateliers d'éducation à l'empathie au collège**³ sur les éléments de climat scolaire et de représentation des violences et de harcèlement analysés via le questionnaire, mais qui varient fortement d'un établissement à l'autre. Des différences que deux facteurs déterminants peuvent contribuer à expliquer : **le degré d'intensité des interventions et la qualité du climat scolaire.**

Ainsi, dans les établissements où les interventions se sont limitées à quelques séances, souvent concentrées sur une seule classe ou un niveau restreint, et sans autres interventions de lutte contre le harcèlement et les violences (tels que pHARe ou les médiateurs), les effets mesurés apparaissent faibles, voire inexistant. Les analyses des questionnaires « avant/après » montrent **peu d'évolution dans la manière dont les élèves perçoivent ou gèrent les situations de conflits**. En effet, les jeunes continuent à voir les situations de bousculade ou de moqueries comme

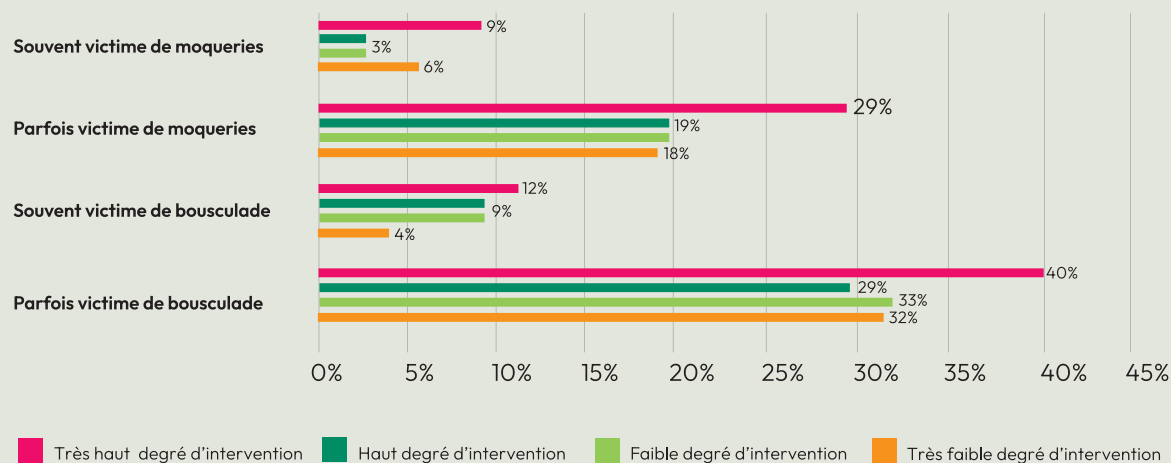
« **SANS COHÉRENCE AVEC UN PROJET D'ÉTABLISSEMENT GLOBAL, SANS FORMATION DES ÉQUIPES, ET SANS MOBILISATION LARGE DES ÉLÈVES, LES ATELIERS PEINENT À TRANSFORMER LES DYNAMIQUES RELATIONNELLES EXISTANTES.** »

potentiellement harcelantes, le recours à des tiers pour résoudre les conflits reste très marginal et les élèves qui les mobilisent s'appuient prioritairement sur leurs pairs, et peu sur les équipes éducatives. L'impact limité de ces interventions s'explique notamment par leur isolement : **sans cohérence avec un projet d'établissement global, sans formation des équipes, et sans mobilisation large des élèves, les ateliers peinent à transformer les dynamiques relationnelles existantes.**

À l'inverse, les établissements où les ateliers d'éducation à l'empathie ont été déployés de manière plus massive et intégrée **présentent des résultats bien plus encourageants**. Ces établissements se caractérisent par un

fort degré d'intensité d'interventions, cumulant plusieurs leviers : **une mise en oeuvre active du programme pHARe**, la formation d'élèves médiateurs ou ambassadeurs, une part importante d'élèves ayant bénéficié des ateliers (au moins 16 %, souvent plus de 30 %) et la participation des équipes éducatives aux actions menées.

INTENSITÉ DES INTERVENTIONS DANS L'ÉTABLISSEMENT ET VÉCU DES SITUATIONS



Le degré d'intensité de l'intervention est lié aux quelques éléments de la qualité du climat scolaire collectés pendant l'enquête (la stabilité des équipes pédagogiques, un faible nombre de conseils de discipline, la présence de projets collectifs fédérateurs et un cadre relationnel respectueux et coopératif). Dans ces environnements, les ateliers **viennent renforcer des dynamiques déjà**

positives. Inversement, dans les établissements à faible intensité d'interventions, où les indicateurs collectés sur des éléments du climat scolaire sont pour la plupart dégradés (fort turn-over, tensions fréquentes, peu de projets collectifs), **aucune ou quasi-aucune évolution n'est observée** après les ateliers empathie.

³ La comparaison avant/après a conduit à se concentrer sur les collèges afin d'avoir des données qui puissent être comparables.

En séjours de vacances, une attention à l'empathie, portée par l'équipe intégrée dans le quotidien, les jeux et l'imaginaire

Dans les établissements scolaires, la démarche a été balisée : **trois ateliers en classe, auprès d'un sous-groupe d'élèves** (de quelques élèves à tout un niveau selon l'établissement), **et une implication plutôt faible des équipes enseignantes**. L'intervention des Aroéven a consisté en des interventions extérieures parfois peu intégrées au projet de l'établissement.

Les séjours de vacances proposés par les Aroéven constituent un **espace d'expérimentation spécifique**. L'ensemble des enfants et l'essentiel des équipes sont impliqués, et la question de l'empathie est intégrée au projet pédagogique du séjour, à la définition des règles de vie et aux activités proposées tout au long du séjour. S'il est difficile pour les directions d'évaluer des évolutions dans un temps aussi court que le temps du séjour, certains notent une amélioration de la communication, de la gestion des conflits, le développement de l'entraide, et la baisse des remarques ou blagues sexistes, racistes ou homophobes. Dans les données statistiques, on observe que par rapport au milieu scolaire, les jeunes en séjours de vacances indiquent moins souvent que les situations de violence sont insolubles, et que prendre la défense d'un.e camarade victime de moqueries risque d'avoir des répercussions (moqueries, violence, harcèlement).

Mais, il est difficile de savoir s'il s'agit d'un effet des actions empathie, du cadre même des séjours de vacances ou de l'intégration de la notion dans le projet éducatif. Il est cependant intéressant de voir comment la thématique, a conduit les équipes d'animation à **construire des jeux et des imaginaires durant l'ensemble du séjour**.

Dans un des séjours de vacances qui a participé au projet, le fil rouge (jeu quotidien) est construit autour de personnages inventés, qui envoient des quêtes quotidiennes aux jeunes qui doivent s'entraider pour progresser dans l'aventure. Les jeunes et animateurs sont répartis en quatre « clans » (maisons), et les jeunes font gagner des points à leur maison à diverses occasions (réussir une quête, écrire un poème, bien se comporter avec les autres, gagner un jeu...). Chaque jeune a une feuille accrochée au mur avec son nom et son totem, et les jeunes sont invités à écrire des mots gentils sur les feuilles des autres et leurs fiertés personnelles sur la leur. Cela n'a pas pris les premiers jours, mais tous les jeunes y ont participé lorsqu'il a été dit qu'y prendre part pourrait faire gagner des points à leur maison.



« Un rituel : tous les jours après le goûter, un temps de Forum permet aux jeunes, aux animateurs et animatrices, d'échanger sur la journée passée et la veillée précédente. Ce temps d'échanges permet de communiquer les ressentis de chacun sur la dynamique de groupe, les activités menées, l'organisation de la vie quotidienne... Le Forum peut se décliner sous plusieurs formats afin de le rendre toujours plus ludique, didactique et vivant que possible : grands ou petits groupes de discussion, « quatre coins des émotions », débat sous forme de rivière mouvante / de positionnement, votes à main levée, affichages participatifs... »

5 Des enseignements pour les Aroéven... et plus encore

L'injonction actuelle à « éduquer à l'empathie » comme une réponse incontournable à la lutte contre le harcèlement, mérite d'être questionnée.

Samah Karaki⁴ montre que **l'empathie est avant tout sélective**, et dépend d'un sentiment de proximité et d'appartenances partagées avec l'autre. Elle explique que développer l'empathie comme une compétence individuelle ne permet pas d'agir sur les mécanismes d'exclusion, ni de modifier les comportements vers plus « d'altruisme » ou de « moralité ».

« L'IMPORTANCE FONDAMENTALE DU COLLECTIF »

L'importance des différences de contextes d'établissement et de climat scolaire comme facteurs d'explication des résultats d'enquête, montre que **la qualité de l'environnement**

et du collectif dans lequel évolue le groupe est un préalable à « l'éducation à l'empathie ». Une action qui cible uniquement les élèves (développement de l'empathie comme compétence psychosociale) risque d'une part de leur faire porter de manière excessive la responsabilité des inégalités structurelles et des violences systémiques qu'ils et elles vivent (qui se traduisent au collège par des phénomènes d'exclusion, violence, harcèlement), mais nie d'autre part l'importance fondamentale du collectif.



L'expérimentation conduite par les Aroéven montre des exemples de contextes de mise en œuvre des ateliers d'éducation à l'empathie **extrêmement différents**. À une extrémité, une intervention « goutte d'eau » qui cible un nombre réduit de jeunes et implique peu de membres de l'équipe pédagogique, dans un contexte de turn-over élevé des équipes, comme cela a pu être observé dans certains collèges. À l'autre extrémité, une intervention qui implique l'ensemble des jeunes et de l'équipe, qui pénètre l'ensemble des sphères (règlement, activités, principes pédagogiques...) et s'inscrit dans un projet pédagogique global de lutte contre les discriminations et violences systémiques (sexistes, racistes, etc.) qui vise à construire un collectif, caractéristique des séjours de vacances observés et de certains établissements scolaires.

« RÉINTERROGER DES ÉVIDENCES ET PROPOSER DES ALTERNATIVES ? »

C'est peut-être ici, l'enseignement principal de la recherche-action.

Les effets observés ne tiennent pas tant à un travail individuel sur les émotions qu'à la construction d'expériences collectives, d'espaces de coopération et de reconnaissance au sein des groupes. Mais n'est-ce pas le rôle de l'éducation populaire : réinterroger des évidences et proposer des alternatives ?



les autrices remercient l'équipe du leppi :

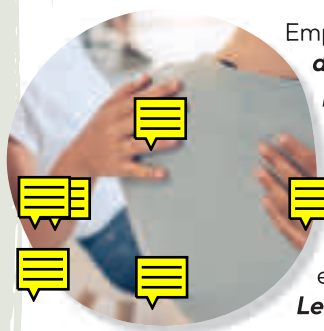
- Tara-Lou Iftène, ➤ Yassir Mamodbakar, ➤ Juliette Font, ➤ Christian Kouassi, ➤ Anne Tougard
- Tous les formateurs, ➤ formatrices, ➤ animateurs et animatrices
- Tous les enfants et jeunes qui ont permis la réalisation de cette recherche-action

⁴ Karaki Samah, 2024, L'empathie est politique, Comment les normes sociales façonnent la biologie des sentiments, JC Latte

⁵ Cabanas Edgar, Illouz Eva, 2018 Happycratie, comment l'industrie du bonheur a pris le contrôle de nos vies, Premier parallèle

4. COMPRENDRE L'EMPATHIE : REPÈRES THÉORIQUES

> Définitions et approches scientifiques



Empathie (Larousse) : « **Faculté intuitive de se mettre à la place d'autrui, de percevoir ce qu'il ressent.** »

Cette définition met en avant une **intuition émotionnelle**, mais elle reste réductrice.

Serge Tisseron complète cette vision en précisant que l'empathie est : « **Le fait de pouvoir se mettre à la place**

de quelqu'un, au moins partiellement, relativement à certaines parties de l'expérience vécue par l'autre, en lien avec nos propres expériences passées. »

Il introduit ici l'idée que **l'empathie est multiple, complexe** et qu'elle fait appel :

- à l'**émotion** (ressentir ce que l'autre ressent),
- et à la **cognition** (comprendre ce que l'autre pense ou vit).

> Les trois formes d'empathie

(modèle reconnu par Serge Tisseron, Jean Decety, Daniel Goleman)



EMPATHIE ÉMOTIONNELLE :

Ressentir les émotions de l'autre comme si elles étaient les nôtres. Elle repose sur un mécanisme d'écho émotionnel.

> Exemple : Voir un enfant pleurer et ressentir une tristesse profonde.



EMPATHIE COGNITIVE :

Comprendre intellectuellement ce que l'autre vit, sans forcément le ressentir. Cela passe par la prise de perspective.

> Exemple : Imaginer ce que pense un ami stressé avant un examen.



EMPATHIE COMPASSIONNELLE

(ou empathie bienveillante) :

Elle ajoute une motivation à agir pour aider l'autre, en plus de le comprendre ou ressentir.

> Exemple : Voir une personne anxieuse et proposer spontanément de l'aider.

Ces formes sont complémentaires mais peuvent aussi être déséquilibrées.

> Par exemple :

Trop d'empathie émotionnelle sans distance → épuisement émotionnel.

Trop d'empathie cognitive sans émotion → froideur, distance.

L'empathie compassionnelle est considérée comme la forme la plus prosociale, car elle mène à l'action.

> Empathie & sympathie

Sympathie : Je ressens avec l'autre.

Empathie : Je ressens ou comprends ce que vit l'autre, sans me confondre avec lui.

> Le développement de l'empathie chez l'enfant

L'empathie se développe :

- Par l'**interaction avec autrui** (parents, pairs, éducateurs),
- Par la **maturation du cerveau social** (cortex préfrontal, système limbique),
- Et par l'**éducation émotionnelle et relationnelle**.

Les enfants passent de la **contagion émotionnelle** (je pleure quand un autre pleure) à une **compréhension différenciée et à la régulation**.

5. LA POSTURE DE L'ACTEUR ÉDUCATIF

> Principes fondateurs



Quatre principes sont à réunir pour créer les **conditions d'une éducation à l'empathie** :

- **Pratiquer ensemble** : vivre une expérience commune,
- **Observer autrui** : se détacher du groupe qui agit, analyser,
- **Inverser les rôles** : multiplier les expériences, se mettre à la place d'autrui,
- **Parler des ressentis** : décrire ses sensations en présence de ses pairs, sans jugement.

Omar Zanna, « *Apprendre à vivre ensemble en classe, des jeunes pour éduquer à l'empathie* », Dunod, 2015

> Avant, pendant et après l'animation

Avant l'animation : créer un cadre sécurisant

L'éducation à l'empathie nécessite l'établissement d'un cadre sécurisant pour tous les participants :

- **Fixer le cadre avec les participants** : de quoi avez-vous besoin pour vous sentir bien ?
- **Donner le droit de « ne pas faire » aux participants** (disposer d'un joker en poche).
- **« Faire avec »** : l'adulte participe avec les participants.
- **Ajouter les critères qui semblent indispensables** comme le non-jugement, l'écoute, la confidentialité, le respect...
- **Annoncer que le cadre n'est pas figé** et qu'il peut être modifié dès qu'un participant en ressent le besoin.
- **Poser les préalables** : avoir conscience que chaque personne est unique et que l'estime de soi se construit tout au long de la vie.

Pendant l'animation : veiller à la sécurité physique et morale des participants

Le formateur doit veiller à ce que les situations proposées ne dépassent pas un certain seuil d'émotion au-delà duquel le participant ne peut que se sentir isolé voire mis en danger dans son intégrité physique et morale.

Après l'animation : analyse de l'activité menée

Chaque animation doit être accompagnée d'un retour sur expérience. Il s'agit d'interroger les participants sur la manière dont ils ont vécu l'animation, leurs ressentis qu'ils soient positifs ou négatifs.

- **Avez-vous aimé cette activité ? Était-ce agréable ou désagréable ?**
- **Qu'avez-vous ressenti ?**
- **Quelles capacités/compétences avez-vous mobilisées pour mener à bien l'activité ?**
- **Quelles ont été vos difficultés ? Vos points forts ?**
- **Qu'est-ce que cette activité a permis au groupe ? À chaque participant ? À vous-même ?**
- **Quels sont les avantages et les inconvénients dans le fait de partager ses émotions ?**
- **Est-il facile de partager toutes ses émotions ?**

> Points de vigilance

L'intervenant doit soutenir les participants dans l'acquisition de nouvelles compétences. Pour ce faire, il doit :

- Accueillir sans jugement les émotions et la parole de tous les participants.
- Être attentif aux échanges, aux comportements qui sont des indicateurs importants pour évaluer l'activité, identifier les points forts, les points faibles...
- Encourager, valoriser dès que possible les participants dans leurs compétences, leurs qualités.
- Fixer des étapes réalistes et réalisables pour sécuriser les participants.

6. MISE EN ŒUVRE DE L'ÉDUCATION À L'EMPATHIE



➤ Dans les temps informels : au sein des accueils collectifs de mineurs (ACM)

« Aujourd'hui, plus que jamais dans un contexte où les liens sociaux se distendent, où les groupes s'atomisent faisant place à l'individualisme, nous devons réaffirmer notre volonté de faire de nos séjours vacances des espaces d'éducation au « vivre ensemble » dans l'objectif d'une transformation sociale. » extrait du projet éducatif Vacances des Aroéven.

Les accueils collectifs de mineurs sont des **lieux d'éducation singuliers** où le groupe – enfants et adultes encadrants – est amené à « **vivre ensemble** » sur un temps plus ou moins long, dans un **environnement nouveau** ; une société « éphémère » où les **expériences collectives sont multiples et riches d'apprentissages**.

« LE SENTIMENT D'EMPATHIE NE PEUT PAS ÊTRE DU SEUL RESSORT DE L'INDIVIDU, IL DOIT ÊTRE PARTAGÉ PAR UNE COMMUNAUTÉ »

La recherche-action sur l'éducation à l'empathie portée par le mouvement répond à cette ambition sociétale.

L'objectif a été d'interroger la place de l'éducation à l'empathie dans chacune de ces expériences collectives : la vie quotidienne, les activités, les relations interpersonnelles, le cadre de vie, etc. Intégrée aux projets pédagogiques des séjours, cette notion devient une « boussole

éducative » qui doit sous-tendre les pratiques et la posture des équipes d'animation. Il s'agit *in fine* de donner corps à la citation de Serge Tisseron « le sentiment d'empathie ne peut pas être du seul ressort de l'individu, il doit être partagé par une communauté ».



L'ÉDUCATION À L'EMPATHIE ET LE CADRE DE VIE

Comment favoriser l'éducation à l'empathie dans la mise en place du cadre de vie ? Quelles pratiques, quelles postures favorisent cette éducation ?
Comment impliquer les équipes dans la mise en œuvre d'actions éducatives qui favorisent l'empathie ?

MISE EN PLACE D'UN CADRE DE VIE

AVANT

S'INTERROGER EN ÉQUIPE SUR LA MANIÈRE DONT LE CADRE DE VIE SERA ÉLABORÉ.

- Est-il construit **par les adultes pour les enfants** ?
- Est-il construit **par les enfants avec les adultes** ?
- Est-il construit **par les adultes avec les enfants** ?
- Est-il construit **uniquement par les enfants** ?
- Est-il possible de le **modifier au fil du temps** ? Si oui, selon quelles modalités ?
- S'interroger sur **l'organisation d'une journée type**.

Il est important d'aborder ce sujet en amont du séjour pour se mettre d'accord sur la méthode et la posture à adopter.

L'ÉQUIPE DOIT PRENDRE EN COMPTE LES RÈGLES ET LES CONTRAINTES INHÉRENTES AU LIEU D'ACCUEIL, afin de les communiquer au groupe (le non négociable, imposé par l'environnement dans lequel s'inscrit l'ACM).

PENDANT

COMMENT IMPLIQUER LES ENFANTS DANS L'ÉLABORATION DU CADRE DE VIE ?

- **Donner du sens au respect de la règle.** Expliquer l'utilité du cadre de vie : assurer la sécurité de tout le monde, répondre aux besoins de chacun.
- **L'élaboration collective du cadre de vie** prend du temps. Il est important de favoriser la participation de tous.
- **Utiliser des questions ouvertes** : Comment « bien vivre ensemble » ? Comment veiller au bien-être du groupe et de chaque participant ? Il s'agit de trouver un point d'équilibre.
- **Être attentif au vocabulaire utilisé** : parlons-nous de règles, de besoins, de charte, d'engagements, de responsabilités ? Les enfants peuvent trouver leur propre intitulé.
- Attention à **sortir du règlement habituel** (applicable à l'école par exemple).
- **Être attentif** à ne pas orienter les idées des enfants. Peu importe si le cadre n'est pas à la hauteur de ce que l'adulte attend ; celui-ci peut évoluer dans le temps.
- Les enfants peuvent le mettre en forme pour ensuite **l'afficher dans un espace collectif**.
- **Préciser les éléments du cadre qui peuvent évoluer et ceux qui ne sont pas modifiables.**

COMMENT LE CADRE DE VIE ÉTABLI LE PREMIER JOUR PEUT-IL ÊTRE EFFICIENT TOUT AU LONG DE LA DURÉE DE L'ACCUEIL ?

Il doit être discuté et modifié par les enfants tout au long du séjour (lors des temps de régulation par exemple).

L'afficher dans un espace collectif (endroit où se déroulent les régulations) permet à chaque participant de s'y référer quand il le souhaite.

Instaurer si besoin des **temps fixes quotidiens** pour revenir sur les engagements pris collectivement.

QUELLE EST LA PLACE DE L'ADULTE ?

- Il doit **s'engager à respecter** le cadre collectif établi.
- Il doit être **attentif** à ce qu'il dit et à ce qu'il incarne auprès des enfants.



MISE EN PLACE DE TEMPS DE RÉGULATION

Conduite des temps de régulation Permettre aux enfants d'exprimer leurs émotions

CONSEILS POUR ANIMER DES TEMPS DE RÉGULATION EN GRAND GROUPE

- **Programmer ces temps de manière régulière** : fréquence à établir en fonction du programme, des besoins. Il est aussi possible de fixer un créneau quotidien.
- Donner la possibilité aux enfants de **commencer les échanges par l'expression d'une émotion**.
- Donner la possibilité aux enfants **d'en dire plus s'ils le souhaitent**, en imposant qu'ils parlent d'eux-mêmes (associer une émotion à une situation et un besoin).
- Afficher des **illustrations** représentant les émotions et les besoins dans l'espace de régulation.
- **Responsabiliser les enfants** durant les échanges (prise de notes, gestion du temps de parole, du temps...) pour créer un climat de confiance et favoriser leur engagement, leur écoute.

CONSEILS POUR ANIMER DES TEMPS DE RÉGULATION EN PETITS GROUPES

Échanger sur le vécu des journées : Qu'est-ce que j'ai fait aujourd'hui ? Qu'est-ce que j'ai ressenti ? Est-ce que j'ai des demandes ?

Méthode « arc-en-ciel des émotions » : à installer dans chaque chambre. Les enfants ont ainsi la possibilité de déplacer le curseur tout au long de la journée (communication non verbale). De manière régulière, l'équipe peut interroger les enfants sur l'humeur fléchée. Le débrief peut conduire à une discussion collective.

DONNER LA POSSIBILITÉ AUX ENFANTS DE S'EXPRIMER DE MANIÈRE ANONYME : boîte aux lettres, cahier partagé.

Les temps de régulation sont aussi nécessaires au sein de l'équipe d'animation.

Place et posture de l'encadrant

- **Réguler** si nécessaire les échanges.
- **Ne pas orienter** les propos des enfants.
- **Rester neutre** et ne pas prendre parti.
- **Souligner le positif**.
- **Ne pas forcer un enfant à dire ce qu'il n'a pas envie de dire** !
- Laisser la possibilité aux enfants de **mener eux-mêmes les temps de régulation**.
- Être dans une **écoute active**, reformuler si besoin.
- **Gérer les éventuels conflits**.
- **Être disponible** en dehors des temps de régulation pour prendre en compte les besoins de chaque enfant et apporter si nécessaire une réponse adaptée.

SAVOIR-FAIRE ASSOCIÉS

- Connaître les principes de la **communication non violente**,
- Connaître les principes du « **message clair** »,
- Connaître la méthode de la « **prise de décision par consentement** »,
- **Théâtre forum**.



L'ÉDUCATION À L'EMPATHIE ET LA VIE QUOTIDIENNE

Comment favoriser l'éducation à l'empathie dans la vie quotidienne de l'ACM ?

Quelles pratiques, quelles postures favorisent cette éducation ?

L'empathie est un **élément central dans la relation au soin**. Dans un ACM cette relation est mise en jeu dans tous les moments de la vie quotidienne, qu'ils soient **intimes ou collectifs**. Il est donc important que l'équipe d'animation pense en amont l'organisation de ces moments et de leur portée éducative.

La gestion de la toilette

AVANT LE DÉBUT DU SÉJOUR, L'ÉQUIPE DOIT SE POSER LES QUESTIONS SUIVANTES :

- **Comment respecter l'intimité** de chaque enfant ? Comment répondre aux besoins et au rythme des enfants ? Quelle organisation peut servir cet objectif éducatif ?
- **Quelle est la place de l'adulte** dans la toilette des enfants ?
- **Comment éduquer l'enfant au respect** de son intimité et au respect de l'intimité de l'autre ?

LES DOUCHES

- Les enfants ont-ils la possibilité de prendre leur douche quand ils le souhaitent ? Plusieurs créneaux sont-ils aménagés ?
- L'enfant peut-il aller prendre sa douche seul ?
- Est-il nécessaire d'organiser des temps collectifs (entre copains, filles, garçons) ?
- Penser l'inclusion des enfants non binaire, transgenre, etc.

Toutes ces questions doivent prendre en compte l'environnement particulier de l'ACM.

Il est important d'expliquer le cadre «imposé» par l'environnement et les aménagements possibles prenant en compte les besoins de tous les participants.

Exemple du camping : les enfants doivent partager les sanitaires avec d'autres vacanciers et donc respecter certaines règles collectives.

L'organisation doit également prendre en compte le **degré d'autonomie des enfants**.

Exemple : se brosser les dents ou se laver les mains avec les enfants pour montrer les bons gestes, utiliser des chansons pour limiter le temps passé sous la douche, etc.

LA PUBERTÉ

- Être capable d'échanger avec les adolescents sur ces sujets si besoin.
- La survenue des règles doit être anticipée.

QUELQUES POINTS D'ATTENTION

- Veiller à ce que tous les enfants disposent d'un **nécessaire de toilette complet** et mettre à disposition les produits manquants.
- **Sensibiliser les enfants à faire attention aux affaires d'autrui** (par exemple : ne pas utiliser les affaires d'un autre sans son autorisation, etc.).
- Veiller à la **bonne fréquence de la toilette**, à la survenue éventuelle de poux...
- **Ne pas stigmatiser les enfants** qui n'ont pas forcément tous les mêmes habitudes.



COMMENT ENCOURAGER UNE RELATION SAINES AVEC LA NOURRITURE ?

- Peut-on forcer un enfant à manger ce qu'il n'aime pas ?
- Comment sensibiliser les enfants à la lutte contre le gaspillage ? gestion des déchets, savoir se servir de manière raisonnable...
- Les enfants sont-ils impliqués dans le choix des menus ? La préparation des repas ? Selon quelles modalités ?

QUELQUES CONSEILS

Proposer un « repas apéro », un buffet ou encore un brunch qui permet à chacun de **choisir ce qu'il souhaite** et de **créer un moment convivial** autour du repas.

Valoriser les enfants qui goûtent les plats, sans toutefois les terminer. L'expérimentation passe également par le fait de **goûter de nouvelles saveurs et textures...**

Nécessité de prendre en compte en amont des régimes alimentaires spécifiques des participants (allergies, intolérances, convictions personnelles) et les respecter.

COMMENT LES REPAS SONT-ILS PRIS ? DE QUELLES MANIÈRES LES REPAS PEUVENT-ILS FAVORISER L'INTERCONNAISSANCE ?

- Où sont pris les repas ? Dehors, dans un réfectoire ? Tous ensemble ? De manière échelonnée ?
- Quelle est la place de l'adulte ? Les enfants ont-ils la possibilité de manger sans adulte à proximité ?
- Comment responsabiliser progressivement les enfants ?
- Comment favoriser l'interconnaissance ?
- Comment réguler le volume sonore ?
- Est-il possible de déplacer les tables, de modifier l'espace ?

Toutes ces questions doivent être abordées **en amont du séjour**. En fonction de l'environnement, diverses approches peuvent être mises en œuvre afin de faire des repas un temps éducatif à part entière.

QUELQUES CONSEILS

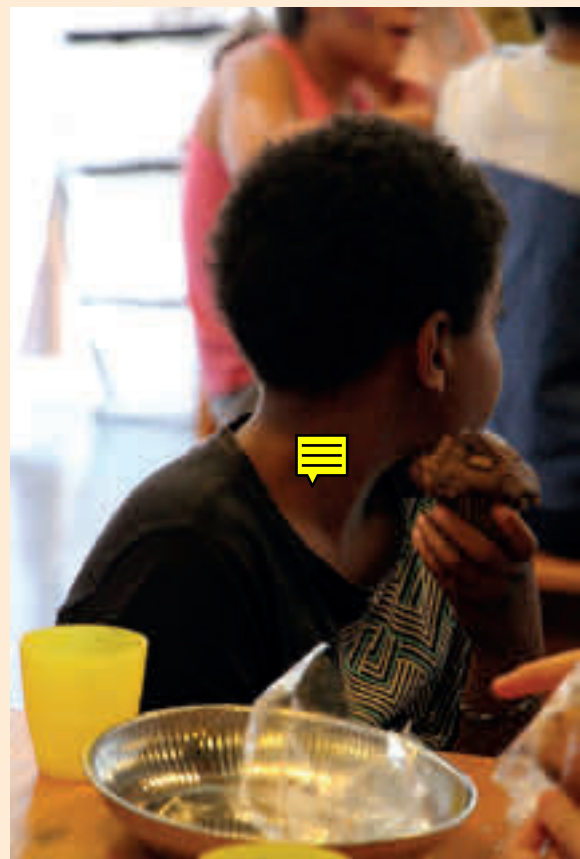
Expérimenter différentes organisations « plan de tables » : tirage au sort, laisser les enfants se réunir entre eux...

Faire évoluer la place de l'adulte : être présent dans un premier temps, responsabiliser les enfants et progressivement se retirer et laisser les enfants gérer ce temps.

Créer de la convivialité : anniversaire, brunch... Faire plaisir et se faire plaisir.

Concevoir le repas avec les enfants : courses, cuisines, service, nettoyage. Être attentif à ce que ces rôles ne soient pas portés toujours par les mêmes personnes.

Proposer de nouveaux aliments, de nouvelles recettes : spécialités régionales, culturelles...



Gestion des relations avec les familles

S'INTERROGER SUR LA MANIÈRE DONT LES ENFANTS VONT POUVOIR CONTACTER LEUR FAMILLE, LEURS AMIS DURANT LE SÉJOUR

- Un **moment précis** dans la journée est-il prévu ?
- Les enfants peuvent-ils contacter leurs proches **quand ils le souhaitent** ?
- Selon **quelles modalités** ? Courrier, usage des téléphones portables, tenue d'un blog partagé...
- Le cadre est-il le même **pour tout le monde** (enfant et adulte) ? Ou peut-il s'adapter aux besoins des personnes?...

Ces modalités doivent être présentées aux responsables légaux **avant le début du séjour** (courrier / réunion de présentation).

Les relations entretenues par les enfants avec le monde extérieur (famille, amis...) **doivent être discutées avec les participants**. Il est possible de les intégrer au cadre de vie collectif.

S'INTERROGER ÉGALEMENT SUR LA MANIÈRE DONT CES RELATIONS PEUVENT EXISTER AVANT ET APRÈS LE SÉJOUR.

- **Identifier les besoins, les attentes** avant le début du séjour.
- Quel contact garder après le séjour ? Dans quel but ?



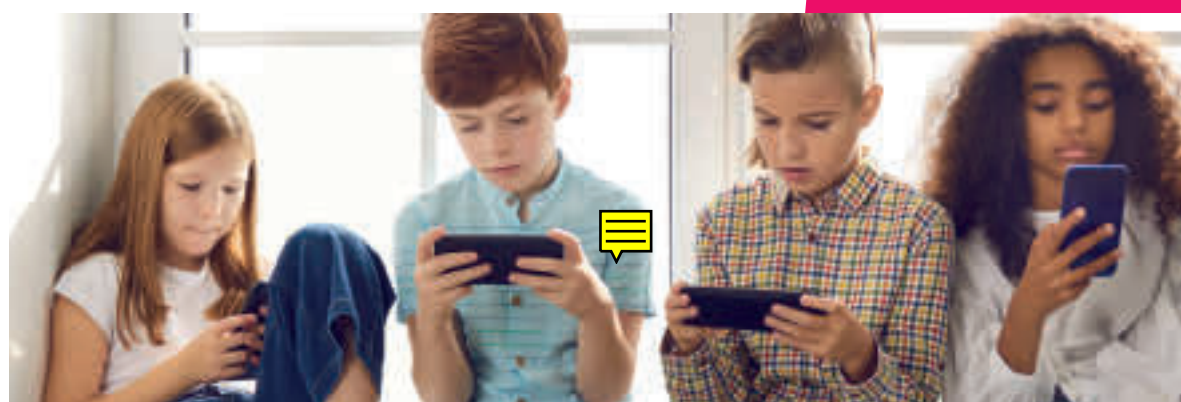
Gestion de l'argent de poche

S'INTERROGER SUR LA GESTION DE L'ARGENT DE POCHE, LES INÉGALITÉS QUE CELA PEUT CRÉER, SUR LA RESPONSABILISATION DES JEUNES VIS-À-VIS DE CET ARGENT.

- L'argent est-il **géré par l'enfant ou par l'adulte** ? Selon quelles modalités ?
- Est-il nécessaire d'indiquer un **montant maximum** dans la convocation afin d'éviter les trop grands écarts ?

- Quelle attitude faut-il adopter face à un enfant qui n'a pas d'argent de poche ?
- Peut-on refuser aux parents de donner de l'argent de poche ? Si oui, pour quelles raisons ?
- Comment gérer au mieux cet argent individuel ? Est-il imaginable de créer une cagnotte commune et solidaire ? Avec quels objectifs ?

Ces questions doivent être **abordées en amont** et si possible **discutées avec les familles**.





AUTRES

La vie quotidienne comprend bien d'autres aspects :

- **La gestion collective du matériel pédagogique** mise à disposition, les équipements (tentes, tables...), le rangement des chambres, etc.
- **Le rythme individuel et collectif** : la gestion du sommeil, la gestion du trousseau, etc.
- **La présence d'autres groupes** (enfants et adultes) :

les relations que vont entretenir les enfants avec l'ensemble des intervenants (prestataires extérieurs, personnel technique du centre, les vacanciers présents dans le même espace).

Quelle place est donnée aux enfants à la gestion de cette vie quotidienne ? En **autogestion**, comment faire reconnaître la participation et l'investissement de chacun envers le collectif ?

L'ÉDUCATION À L'EMPATHIE ET LES ACTIVITÉS

Comment favoriser l'éducation à l'empathie dans les **activités proposées** ?

Quelles pratiques, quelles postures **favorisent** cette éducation ?

Comment impliquer les équipes dans la mise en oeuvre d'actions éducatives adaptées à l'**environnement de l'ACM** qui participent/favorisent l'éducation à l'empathie ?

Quelles activités favorisent et/ou défavorisent l'éducation à l'empathie ?

Toutes les activités, qu'elles soient coopératives, compétitives, individuelles ou collectives, peuvent favoriser l'éducation à l'empathie. L'activité est en soit source d'apprentissages.

L'ÉDUCATION À L'EMPATHIE S'ARTICULE AUTOUR DE 4 AXES :

- L'auto-empathie,
- L'empathie entre les enfants,
- L'empathie des adultes envers les enfants,
- L'empathie des enfants envers les adultes.

QUELQUES CONSEILS

- **Varier la nature des activités** : individuelles, collectives, coopératives et compétitives.
- **Mener des débats sur des thèmes sociétaux** qui concernent les participants (les loisirs, l'environnement...).
- **Penser à mener des debriefs après les activités** : revenir sur les ressentis, les éventuels problèmes rencontrés, etc. Les temps de régulation sont importants.
- **Laisser la possibilité aux enfants de ne pas participer à toutes les activités** : pour qu'ils soient à l'écoute de leurs propres émotions et besoins (faire preuve d'auto-empathie).

Quelle place occupent les temps libres dans l'éducation à l'empathie ?

Les temps libres ne sont pas des temps vides.

QUELQUES CONSEILS

- **Mettre en place des espaces de rencontre** où les jeunes peuvent se retrouver librement
- **Équiper ces espaces** : jeux coopératifs + livres sur la thématique éventuellement
- **Créer différentes ambiances** : coin pour bouquiner, coin pour discuter ou écouter de la musique...



RÔLE DE L'ENCADRANT

- **Être présent** (physiquement ou facilement joignable) pour veiller à la sécurité des enfants et en retrait
- **Rester à l'écoute des besoins**
- **Observer « l'application » spontanée** de cette éducation à l'empathie diffusée dans la vie quotidienne et le cadre de vie
- **Repérer les initiatives portées par les jeunes** qui favorisent cette éducation et être capable de les renforcer tout au long du séjour
- **Débriefer également avec les participants de la qualité de ces temps libres** : le positif, le négatif, les évolutions nécessaires...

Quelle posture l'encadrant doit-il adopter ?

Aucune activité en soi ne dessert l'éducation à l'empathie. Il s'agit plutôt de la manière dont l'activité est menée.

LA COMMUNICATION EST CENTRALE.

- **Le débrief est à prévoir.** Les retours d'expériences, collectifs et individuels, permettent de faire évoluer le cadre et de renforcer la cohésion du groupe.
- **Veiller au débordement d'émotions** et aux **comportements excessifs** que peut parfois générer une activité (exemple : l'attitude parfois « exagérée » des gagnants à l'issue d'un tournoi).
- **Instaurer un climat de confiance** entre les enfants / entre les enfants et les adultes
- L'encadrant doit pouvoir intervenir **pour mettre des mots sur les situations problématiques.**
- L'encadrant doit être capable de **faire remonter les informations** lors des réunions d'équipe.

QUALITÉS ATTENDUES

- **Être capable d'identifier** les moments qui n'ont pas été propices à l'éducation à l'empathie
- **Être à l'écoute**, et faire preuve de bienveillance
- **Être empathique**
- **Savoir encourager**, donner confiance
- **Être juste**, savoir réguler si besoin
- **Être neutre**
- **Être attentif** à la notion d'exemplarité !
- **Savoir se remettre en cause** et reconnaître ses torts auprès des adultes et des enfants le cas échéant
- **Exprimer ses émotions et ses besoins** en tant que personne

> Dans les temps formels : en établissements scolaires

DISPOSITIF D'ACCOMPAGNEMENT DES AROÉVEN POUR L'ÉDUCATION À L'EMPATHIE

Une des spécificités des Aroéven dans le cadre des projets d'éducation à l'empathie est de **proposer un accompagnement des équipes éducatives**, assuré par des intervenants formés. Ce dispositif se déroule en **plusieurs étapes** progressives permettant une **montée en compétence** des adultes et une intégration durable des pratiques dans les établissements scolaires.



Les trois étapes du dispositif



MISE EN SITUATION DE CO-ANIMATION

Les adultes commencent par **coanimer** des groupes avec les intervenants des Aroéven. Cette phase leur permet de s'immerger dans les pratiques et les postures spécifiques à l'éducation à l'empathie.



ANIMATION AUTONOME DE GROUPES D'ÉLÈVES

Une fois familiarisés avec les méthodes, les adultes **prennent en charge l'animation de groupes d'élèves**. Ils bénéficient toujours d'un suivi de l'intervenant Aroéven pour les accompagner dans cette prise d'autonomie.



AUTONOMIE COMPLÈTE ET PÉRENNISATION

Les équipes éducatives **deviennent pleinement autonomes** dans l'animation des groupes. Elles peuvent alors intégrer durablement ces pratiques dans leur pédagogie quotidienne.

Formation des adultes en établissement scolaire

Avantages du dispositif

Ce dispositif progressif présente plusieurs avantages :

- Il légitime les adultes en tant qu'intervenants sur les questions d'empathie.
- Il leur permet de travailler sur leurs postures professionnelles.
- Il favorise l'intégration durable de ces pratiques dans les établissements scolaires.

OBJECTIFS

Comprendre l'empathie

Définir l'empathie cognitive et émotionnelle, et en comprendre les mécanismes psychologiques et sociaux.

Créer un climat bienveillant

Favoriser un environnement propice à l'apprentissage, à la coopération et au respect mutuel.

Adapter sa posture pédagogique

Intégrer l'empathie dans les pratiques d'enseignement, l'évaluation et la gestion de classe.

Favoriser la mise en place de projets d'interventions

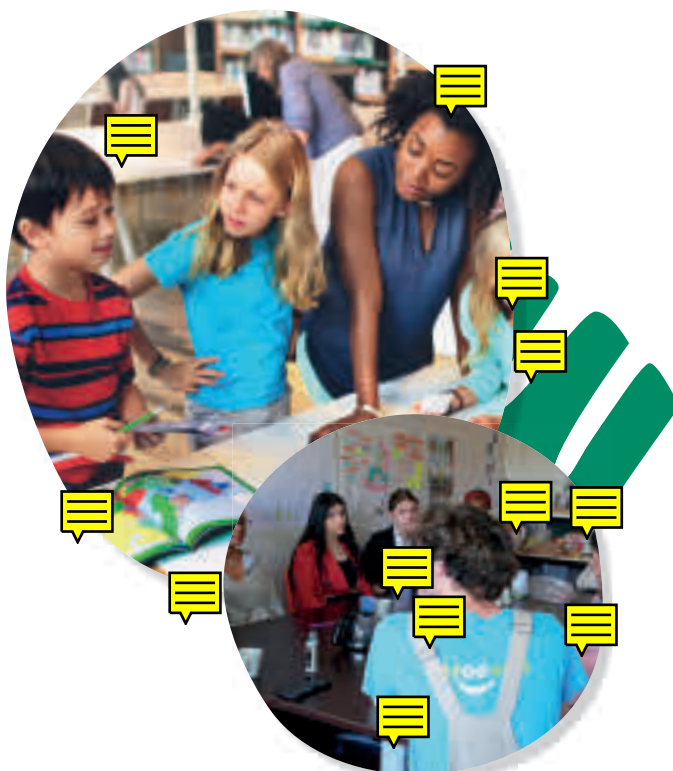
Mettre en oeuvre des projets auprès de groupes d'élèves sur le développement de l'empathie.



POINTS DE VIGILANCE

S'assurer de l'inscription dans le projet d'établissement et de la validation du CA.

- S'assurer que les adultes impliqués dans le projet participent sur la base du **volontariat**
- **Eviter toute obligation de formation** des adultes qui risquerait d'être contre-productive
- Mettre en place un **climat de sécurité émotionnelle** permettant à chacun de s'exprimer
- Veiller à construire un **nombre de séances suffisant** (minimum 5 séances de 2 heures) afin de s'assurer de l'impact sur le développement de l'empathie des élèves)
- Prévoir des groupes d'élèves **ne dépassant pas 15** pour permettre l'expression de chacun.
- Adapter les **activités selon l'âge et la maturité émotionnelle** des élèves
- Il est essentiel de **se sentir légitime** et à l'aise dans l'animation des activités (ne pas se forcer à animer une activité avec laquelle on ne se sent pas à l'aise)



CONSEILS PRATIQUES DANS LE CADRE DE LA FORMATION DES ÉLÈVES



Les adultes construiront leurs séances **en fonction des objectifs visés, de l'âge et de la maturité émotionnelle des élèves**. Ils pourront ainsi choisir dans la boîte à outils proposée dans ce livret.

Afin de favoriser un environnement sécurisant, il sera important de **prendre en compte les besoins du groupe** et de **coconstruire le cadre**.

Les adultes formeront des **binômes** afin de porter une attention à chaque participant, et de gérer l'éventuelle charge émotionnelle. Le cas échéant, le recueil de la parole des élèves à l'écart du groupe est préférable.

Des remarques ou des questionnements peuvent survenir sur des sujets sensibles et/ou personnels. **Une réponse doit être apportée à toutes les remarques** même si elles paraissent hors cadre, pendant ou après l'intervention.

Ils pourront selon leur appétence, leurs aptitudes individuelles, se répartir les rôles de chacun (animateur, coanimateur, observateur).

7. MÉTHODE & OUTILS D'ÉVALUATION



> 1. Méthode d'évaluation



Objectifs :

1. Mesurer les effets des ateliers sur les aptitudes empathiques des jeunes.
2. Observer les dynamiques de groupe favorisées par les ateliers.
3. Identifier les leviers et les freins contextuels à l'éducation à l'empathie.

Étapes :



1. AVANT L'INTERVENTION :

- > **Questionnaire initial** (émotions, climat, perception des violences).
- > **Observation initiale** des dynamiques relationnelles.

2. PENDANT L'INTERVENTION :

- > **Journal d'observation et recueil**
- > **Auto-évaluation régulière** des participants (ressenti, participation).

3. APRÈS L'INTERVENTION :

- > **Questionnaire final** (mêmes items que le questionnaire initial).
- > **Débrief collectif** et **expression libre**.

4. ANALYSE CONTEXTUELLE :

- > **Évaluation** du climat scolaire et implication des adultes.

> 2. Grille d'évaluation – Éducation à l'empathie

CRITÈRES	INDICATEURS OBSERVABLES	ÉCHELLE OU FORMAT DE RÉPONSE
Reconnaissance et expression des émotions	Utilise un vocabulaire émotionnel varié. Exprime son ressenti.	1 = Non à 5 = Très bien
Prise en compte de l'autre	Identifie les émotions d'autrui. Écoute activement.	1 à 5
Comportements prosociaux	Aide spontanément. Coopère et régule les conflits.	Observation qualitative
Qualité des relations	Interagit avec bienveillance. Détecte les exclusions.	Observation directe / témoignages
Posture réflexive	Décrit ses ressentis et compréhensions présentes.	Entretien ou auto-évaluation
Effets sur le climat du groupe	Meilleure cohésion, respect, écoute.	Entretien ou auto-évaluation
Implication dans l'activité	Participe régulièrement aux activités.	Rarement / parfois / souvent
Cadre éducatif (équipe)	Adultes valorisent, sécurisent et incarnent l'empathie.	Coévaluation jeunes/adultes

> Questionnaire Initial Éducation à l'Empathie

Ce questionnaire vise à **recueillir les ressentis, perceptions et attitudes** des jeunes avant les ateliers d'éducation à l'empathie.

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Prénom (ou pseudonyme) :

Âge : Classe : Date : / /

PARTIE 1 • Connaissance des émotions

1. Liste 3 émotions que tu connais :
2. Peux-tu dire facilement ce que tu ressens ?
☐ Oui ☐ Parfois ☐ Non
3. As-tu déjà appris à reconnaître ou nommer tes émotions ?
☐ Oui ☐ Non ☐ Je ne sais pas

PARTIE 2 • Relations avec les autres

4. À l'école (ou en centre), comment te sens-tu avec les autres ?
☐ Très bien ☐ Bien ☐ Moyen ☐ Pas très bien ☐ Mal
5. Que fais-tu quand un camarade est triste ou en difficulté ?
☐ Je vais l'aider ☐ J'attends qu'un adulte vienne ☐ Je ne sais pas quoi faire ☐ Je ne fais rien
6. Si tu vois une injustice ou une moquerie, que fais-tu ?
☐ J'en parle à un adulte ☐ J'aide la personne ☐ Je ne fais rien

PARTIE 3 • Ressenti personnel

7. À quel point te sens-tu à l'aise pour parler avec les autres ?
☐ Très à l'aise ☐ À l'aise ☐ Un peu ☐ Pas du tout
8. As-tu déjà été témoin ou victime de moqueries, disputes ou violences ?
☐ Oui, souvent ☐ Parfois ☐ Rarement ☐ Jamais
9. Peux-tu raconter une fois où tu t'es senti soutenu ou compris par quelqu'un ?
.....
.....
.....

PARTIE 4 • Questions ouvertes

10. Que voudrais-tu apprendre dans ces ateliers ?
.....
.....
.....
11. Qu'est-ce qui t'aide à mieux vivre avec les autres ?
.....
.....
.....
12. Y a-t-il quelque chose que tu voudrais changer dans tes relations avec les autres ?
.....
.....
.....

> Questionnaire Final Éducation à l'Empathie

Ce questionnaire vise à évaluer ce que tu as appris,
ressenti et vécu pendant les ateliers d'éducation à l'empathie.

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Prénom (ou pseudonyme) :

Âge : Classe : Date : / /

PARTIE 1 • Évolution des connaissances émotionnelles

1. Connais-tu plus de mots pour décrire tes émotions qu'avant ?

☐ Oui beaucoup plus ☐ Un peu plus ☐ Non pas vraiment ☐ Non

2. Peux-tu plus facilement dire ce que tu ressens aujourd'hui ?

☐ Oui ☐ Parfois ☐ Non

3. Te sens-tu plus à l'aise pour écouter ce que ressent un autre ?

☐ Oui ☐ Un peu ☐ Non

PARTIE 2 • Relations avec les autres

4. Penses-tu que ton comportement avec les autres a changé ?

☐ Oui, beaucoup ☐ Un peu ☐ Non

5. As-tu remarqué une différence dans la manière dont les autres te parlent ou t'écoutent ?

☐ Oui ☐ Parfois ☐ Non

6. Est-ce qu'il y a eu moins de moqueries, disputes ou violences dans ton groupe/classe ?

☐ Oui ☐ Un peu moins ☐ Non ☐ Je ne sais pas

PARTIE 3 • Ressenti sur les ateliers

7. As-tu aimé participer aux ateliers d'empathie ?

☐ Oui beaucoup ☐ Moyennement ☐ Pas vraiment ☐ Pas du tout

8. Quelle activité t'a le plus marqué ? Pourquoi ?

.....
.....
.....

9. Qu'as-tu appris de nouveau sur toi-même ?

.....
.....
.....

PARTIE 4 • Perspectives

10. Vas-tu essayer de mieux écouter les autres à l'avenir ?

☐ Oui ☐ Peut-être ☐ Non

11. As-tu envie qu'il y ait d'autres ateliers comme ceux-là ?

☐ Ou ☐ Non ☐ Je ne sais pas

12. Que voudrais-tu dire ou proposer pour la suite ?

.....
.....
.....

8. BOÎTE À OUTILS PÉDAGOGIQUES

..... *Activité Fil rouge*



GORILLE CACAHUÈTE



> Compétences travaillées

- Émotionnelles
- Relationnelles

> Objectifs

- Faciliter le vivre ensemble et la bienveillance
- Faciliter l'interconnaissance
- Renforcer la convivialité au sein du groupe

> Matériel

- Petits bouts de papier
- Un petit bocal par participant

> Description

Chaque participant **tire au sort le nom d'un autre joueur**. Celui qui **tire au sort est un gorille**, celui qui **est tiré au sort est une cacahuète**. À noter : chaque joueur est par conséquent à la fois gorille et cacahuète.

Pendant toute la durée de la partie (durée de la formation par exemple), **le gorille doit faire plaisir à sa cacahuète** en écrivant **des petits mots gentils** qu'il mettra – sans se faire remarquer – dans le bocal de la cacahuète désignée. Tous les moments informels permettront d'aller les déposer dans les bocaux.

Objectif de la cacahuète : identifier « son gorille » avant la fin de la partie.

Objectif du gorille : remplir le bocal de « sa cacahuète » en toute discrétion.

Prévoir un temps pour que chacun ouvre son bocal et découvre les messages reçus.



RÔLE DES FORMATEURS

Veiller à ce que **chacun reçoive bien des messages** et que tous les messages soient **positifs**.

..... *Début de cycle* : présentation et cohésion de groupe



LES DOMINOS HUMAINS



> Compétences travaillées

- Émotionnelles
- Relationnelles

> Objectifs

- Vaincre sa timidité
- Être à l'écoute des autres, apprendre à les connaître
- Se trouver des qualités et des points communs



Matériel

Aucun

> Description

Demander aux participants de se **ranger en ligne**, par ordre alphabétique de prénom. Puis **former un cercle** en gardant ce même ordre.

Les participants sont des dominos. Chaque domino a **un ou plusieurs points communs avec ses voisins**.

L'objectif est de trouver avec son voisin de gauche et son voisin de droite :

- Un élément commun **visible** ;
- Un élément commun **invisible** ;
- Une qualité **commune**.

Les participants vont tour à tour présenter leur voisin de gauche au regard des points communs identifiés en disant :

« Avec (prénom du voisin de gauche), nous avons comme point commun visible... »

À chaque point commun énoncé, les autres participants **s'avancent d'un pas lorsqu'ils estiment partager l'élément commun**, puis se replacent dans le cercle.

① LA BOUCLE DES PRÉNOMS

20 min.

10 à 20 participants

1 formateur

> Compétences travaillées

- Sociales
- Relationnelles

> Objectifs

- Faire connaissance
- Coopérer et se coordonner entre les participants
- Briser la glace

> Matériel

- Deux balles

> Description

L'objectif est de **lancer et de superposer plusieurs boucles entre tous les participants** :

- **La première boucle est celle des prénoms** : chaque participant va dire un prénom et devra toujours dire ce même prénom. Un prénom ne peut pas être choisi 2 fois et le dernier prénom doit être celui du formateur qui lance le jeu afin de constituer une boucle.
- **La deuxième boucle est le fait de se lancer une balle avec les mains** : le formateur lance la balle à une personne différente et ainsi de suite les participants vont envoyer la balle à une autre personne que la première boucle. Ils devront toujours envoyer la balle à la même personne et former une seconde boucle. Une fois la seconde boucle acquise par les participants, le formateur lance la première boucle en simultanée.
- **La troisième boucle est le fait de prendre la place de quelqu'un.**
- **La quatrième boucle est le fait de se lancer une balle avec le pied.**

② QUI SUIS-JE ?

15 min.

20 participants

1 formateur

> Compétences travaillées

- Émotionnelles
- Relationnelles

> Objectifs

- Favoriser l'estime de soi
- Prendre conscience de l'image que je renvoie de moi-même
- Apprendre à connaître les autres

> Matériel

- Des étiquettes et des crayons

> Description

Chacun écrit sur une étiquette son prénom et 2 caractéristiques le concernant : l'une positive, l'autre négative. L'animateur les reprend et les redistribue.

Ensuite, **les participants collent l'étiquette reçue sur leur front**. Puis les joueurs circulent et **essaient de deviner** qui ils sont en posant au maximum trois questions fermées (dont la réponse est « oui » ou « non »).

Si à la suite des questions, ils n'ont pas deviné leur nouvelle identité, ils peuvent demander à quelqu'un de lire les 2 caractéristiques.

Et de nouveau, **ils peuvent poser trois questions** à qui ils veulent.

Quand ils croient avoir deviné, ils se mettent **à côté de la personne** concernée et vérifient.

> Pour aller plus loin

Par deux, les participants cherchent **3 comportements qui confirment l'étiquette positive et/ou infirment l'étiquette négative** de chacun.

> Variante

Au lieu de noter leur prénom sur l'étiquette, les jeunes peuvent **choisir un personnage célèbre** auquel ils s'identifient, ainsi qu'une qualité et une limite de ce personnage.

Graine de Médiateur II, Université de Paix

POINT DE VIGILANCE

Le choix du moment pour mener cette activité est important.

Il est préférable d'attendre que le degré de confiance entre les participants soit suffisant.



NE TOUCHE PAS TERRE !



15 min.



10 à 20 participants



1 formateur

> Compétences travaillées

- Émotionnelles
- Relationnelles

> Objectifs

- Réguler ses émotions
- Communiquer de façon constructive

> Matériel

- Un ballon de baudruche par groupe (pour 4 personnes)

> Description

Les joueurs sont **debout en cercle** et se **tiennent la main**. L'animateur lance un ballon de baudruche au milieu du cercle.

Les participants doivent le **maintenir en l'air sans jamais se désunir, le tout en effectuant un parcours**.



PAC MAN



15 min.



10 à 20 participants



1 formateur

> Compétences travaillées

- Émotionnelles

> Objectifs

- Maîtriser ses émotions
- Savoir prendre des décisions
- Accepter l'échec
- Savoir coopérer

> Matériel

- Un cerceau par participant
- Un ballon

> Description

Au sol, poser des cerceaux plus ou moins espacés (nombre de participants + 1). Chaque participant se place dans un cerceau.

Le meneur du jeu incarne « le pac man » et doit se déplacer toujours à la même vitesse. Il n'a ni le droit d'accélérer, ni le droit de ralentir mais il peut changer de direction. Son objectif est d'atteindre le cerceau vide.

L'objectif pour les participants est d'empêcher « le pac man » d'entrer dans le cerceau vide. Pour cela, ils doivent se déplacer, sortir de leur cerceau pour entrer dans celui qui est vide. À la différence de la peste, les participants ont le droit de courir et de changer de rythme.

Donner un objectif de temps aux participants (1min. 30 à 2 min).

La partie se termine quand le meneur du jeu, qui incarne « pac man », parvient à entrer dans le cerceau vide.

> Variante pour simplifier le jeu

- Signaler le cerceau où l'on va.
- Marcher moins vite.
- Utiliser des chaises à la place des cerceaux (en salle de classe).

> Variante pour complexifier le jeu

- Marcher plus vite.
- Les participants ne peuvent pas rejoindre le cerceau qu'ils viennent de quitter.
- Ajouter un ballon : les participants doivent en même temps combler les cerceaux vides et se faire des passes. Il est interdit de se déplacer avec le ballon et de le renvoyer à la personne qui vient de faire la passe.





LAISSONS LE CORPS PARLER



15 min.



10 à 20 participants



1 formateur

Compétences travaillées

- Émotionnelles
- Relationnelles

Objectifs

- Prendre conscience de ses émotions et les partager
- Avoir une vision globale de l'humeur du groupe

Matériel

Aucun



RÔLE DES FORMATEURS

Cette activité peut être proposée à différents moments de la journée ou d'un séjour.

Description

Les joueurs sont **debout en cercle** et se **tiennent la main**. L'animateur lance un ballon de baudruche au milieu du cercle.

L'animateur montre, l'un après l'autre, **différents mouvements** et explique quelle est leur **signification émotionnelle** :

- **Lever les bras en l'air et agiter les mains** : « Tout va très bien, je suis dans une forme excellente ».
- **Poser les mains sur la tête et la tapoter doucement** : « Je vais bien, sans plus ».
- **Poser les mains sur les épaules** : « Je vais bien, mais je suis un peu fatigué(e) ».
- **D'une main, se frotter doucement le ventre** : « Je ne sais pas vraiment dire comment je me sens, j'ai des hauts et des bas ».
- **Se pencher et appuyer ses mains sur ses genoux** : « Je ne suis pas en grande forme, ni de très bonne humeur ».
- **Se pencher et toucher ses pieds** : « Ça ne va pas du tout ».

Après cela, l'animateur demande à chacun de **fermer les yeux**, de sentir ce qu'il éprouve et de prendre la position qui y correspond.

Il demande ensuite à tous d'ouvrir les yeux et d'observer la position prise par chacun.

Il propose enfin à chacun de s'expliquer à tour de rôle ou il interroge les participants dont la position a clairement montré une émotion plus forte que la moyenne.



LE JEU DE L'OIE



30 min.



5 à 20 participants



1 formateur

Compétences travaillées

- Sociales
- Relationnelles

Objectifs

- Mieux se connaître et mieux connaître les autres
- Découvrir les autres sous un autre angle
- Se présenter aux autres de manière plus personnelle

Matériel

- Plateau du jeu de l'oie pour 5 joueurs
- 1 dé par plateau et 1 pion par participant

Description

Constituer des petits groupes (5 joueurs par plateau) et faire en sorte que les personnes qui vont jouer ensemble **se connaissent peu**.

Chaque participant va **répondre à la question sur laquelle son pion arrive**.

Pour terminer la partie, deux possibilités :

- Un des participants doit parvenir à **la dernière case**.
- Le **temps réservé à la partie**, défini à l'avance, est écoulé.

Variante

- **Faire tourner les groupes** en veillant à ce que chaque participant rencontre un maximum de joueurs.
- Chaque groupe peut élaborer ses **propres règles**.

Sources : Le cartable des compétences psychosociales // IREPS Pays de la Loire
Rubrique avoir conscience de soi / Fiche je te connais mieux



POINT DE VIGILANCE

Rappeler que les participants peuvent **ne pas répondre** à des questions **s'ils se sentent gênés**.





LE SOLEIL BRILLE SUR...



15 min.



8 à 30 participants



1 formateur

> Compétences travaillées

- Relationnelles

> Objectifs

- Faire ressortir des liens et des ressemblances

> Matériel

- Nombre de chaises égal au nombre de participants -1 (ou élément symbolisant les places des joueurs : coussins, habits pliés au sol...)
- Une salle assez grande pour une disposition en cercle

> Description

Les joueurs se reconnaissent dans l'annonce d'une caractéristique (avoir des lunettes, être âgé de moins de 15 ans...), se lèvent, doivent changer de place et tentent d'occuper une chaise libre. Mais une chaise est manquante.

Après avoir créé le cercle, demandez aux participants de s'asseoir. Positionnez-vous au milieu du cercle. Vous êtes le premier narrateur, avec comme caractéristique que vous ne disposez pas d'une chaise libre dans le cercle.

En commençant par la phrase rituelle (ce sera toujours la même) : Aujourd'hui le soleil brille sur..., complétez-la avec une suite de votre choix. Par exemple : *tous ceux qui ont pris une douche ce matin.*

Ceux qui se reconnaissent dans cette phrase se lèvent aussitôt et courent pour occuper une chaise laissée vide par quelqu'un d'autre. Il n'est pas permis de s'asseoir sur la chaise qu'on vient de quitter.

Le narrateur cherche également à occuper une chaise qui vient de se libérer. En fin de compte, un joueur va se retrouver sans chaise et il sera le nouveau narrateur. Les narrateurs inventent ce qui leur passe par la tête dans le respect des personnes.

Voici des exemples :

... ceux qui fêtent leur anniversaire ce mois-ci

... ceux qui viennent d'une autre région

... ceux qui n'aiment pas manger du poisson

... ceux qui aiment cuisiner des gâteaux

... ceux qui sont gourmands

... ceux qui portent un habit rouge

Une dizaine de manches devrait suffire.

Si l'animateur observe que certaines personnes n'ont pas eu l'occasion de s'identifier, il s'impose comme prochain narrateur (celui de la dernière manche) en proposant une phrase qui crée un mouvement général :

... tous ceux qui sont vivants

... tous ceux qui sont nés avant... (il donne une date très récente)

..... milieu de cycle : émotion et empathie



CITRON CITRON



15 min.



8 à 30 participants



1 formateur

> Compétences travaillées

- Émotionnelles
- Relationnelles

> Objectifs

- Intégrer les prénoms des autres participants
- Prendre conscience de ma place dans le groupe

> Matériel

- Une chaise par participant

> Description

L'animateur et les participants sont assis en cercle sur des chaises. Un participant se trouve au centre.

Le participant qui est à la gauche de la chaise vide tape de la main sur celle-ci et appelle quelqu'un par son prénom. Celui dont le prénom est cité vient s'asseoir à l'endroit vide.

Le but du jeu est de taper sur la chaise et de citer le prénom avant que la personne au centre ait eu le temps de se rasseoir sur la chaise vacante. Une fois le prénom cité, la personne sans chaise se retrouve au centre.

Cette activité est particulièrement indiquée pour dynamiser le groupe, après un long moment d'écoute ou lorsque l'animateur remarque que les participants sont fatigués ou déconcentrés.



ABÉCÉDAIRE DES SENTIMENTS



15 min.



8 à 30 participants



1 formateur

Compétences travaillées

- Émotionnelles
- Relationnelles

Objectifs

- Enrichir son vocabulaire des sentiments

Matériel

- Tableau ou affiches

Description

L'animateur inscrit sur le tableau ou sur les affiches les différentes **lettres de l'alphabet**, en laissant de l'espace pour écrire à côté de chacune d'elles.

Il demande ensuite aux participants de **citer différents sentiments** en tâchant d'en trouver au moins un pour chacune des lettres de l'alphabet.

Exemples : A comme « amusé », B comme « bouleversé », C comme « chagriné » etc.

L'animateur **écrit les réponses à côté des lettres concernées**. Il encourage la réflexion suffisamment longtemps pour que plusieurs sentiments soient trouvés pour la plupart des lettres.

Les mots du langage familier peuvent être acceptés, quitte à noter leur traduction plus conventionnelle entre parenthèses.

Exemple : « Ça me gonfle » peut vouloir dire « Je suis en colère ».

Pour aller plus loin

- Pour certaines propositions trouvées, l'animateur peut demander aux participants **une situation vécue** dans laquelle ils ont ressenti le sentiment en question.
- **Classer dans un second temps** tous les sentiments trouvés selon les **4 émotions de base** : la joie, la peur, la tristesse et la colère. Les termes qui ne se retrouvent dans aucune de ces émotions peuvent être classés dans une cinquième catégorie.

Graine de Médiateur II, Université de Paix



BATTLE DES ÉMOTIONS



20 min.



10 à 30 participants



2 formateurs

Compétences travaillées

- Cognitives
- Émotionnelles
- Relationnelles

Objectifs

- Développer le vocabulaire lié aux émotions
- Communiquer ses émotions de manière non verbale
- Être capable de nuancer l'expression de ses émotions

Matériel

- Étiquettes émotions

Description

Cet atelier reprend les **règles du bérêt**. En fonction du nombre de participants, constituer **2 ou 4 équipes**. Chaque équipe se place **face à face** sur deux lignes parallèles.

Pour chaque équipe, le meneur de jeu attribue un numéro à chaque joueur (de 1 à X). Si l'équipe compte 5 joueurs, chaque participant est numéroté de 1 à 5.

Le jeu peut alors commencer. L'arbitre appelle un ou plusieurs numéros. Les joueurs désignés vont voir le meneur, positionné sur le côté. Le meneur leur montre une carte émotion (ex : la colère).

Les joueurs retournent au centre, entre les 2 équipes. Ils se mettent dos à dos, chacun face à son équipe. Au top départ, ils miment l'émotion et la première équipe qui devine gagne un point.

Variante non compétitive

- Il est possible d'effectuer cette animation **sans compétition**, en se concentrant sur les mimes et en permettant aux participants de mimer seuls ou à deux en coopération pour le reste du groupe.

RÔLE DES FORMATEURS

Accompagner les participants dans l'**expression non verbale** des émotions.

POINT DE VIGILANCE

Les participants peuvent être **mal à l'aise avec le mime**. Dans ce cas, il peut être pertinent d'appeler 2 joueurs à la fois.





LAISSEZ-MOI ENTRER



15 min.



10 à 20 participants



1 formateur

> Compétences travaillées

- Émotionnelles
- Relationnelles

> Objectifs

- Réguler ses émotions
- Développer son empathie
- Développer des comportements prosociaux (acception, collaboration...)

> Matériel

Aucun

> Description

Les participants sont **debout et forment un cercle**. L'animateur demande à quelques volontaires (3 ou 4) de **sortir du groupe**. Tous les autres forment un cercle serré.

Les volontaires tentent alors d'intégrer le cercle pour se joindre aux autres.

Ils l'expriment à leur manière : gestes, demandes... en tenant compte des règles de vie.

Laisser les participants **libres de choisir** s'ils laissent entrer les autres et à quelles conditions.



JEU DES GOMMETTES



45 min.



15 participants



1 formateur

> Compétences travaillées

- Émotionnelles
- Relationnelles

> Objectifs

- Réfléchir sur la notion de groupe
- Encourager l'empathie par le biais de l'expérience du rejet
- Questionner les stéréotypes, les processus de discrimination
- Analyser et prendre conscience des relations entre la majorité et les minorités

> Matériel

- Des gommettes de différentes couleurs (4 ou 5 couleurs différentes).
- Un espace suffisamment grand pour que chaque participant puisse se déplacer.

> Description

1^{ère} étape : Les participants forment un cercle et ferment les yeux. L'animateur colle une gommette de couleur sur le front de chaque participant (exemple : 5 gommettes rouges, 5 gommettes vertes, 4 gommettes noires et 1 gommette bleue)

2^{ème} étape : L'animateur invite les participants à rouvrir les yeux et lance la consigne suivante : « Vous devez vous regrouper entre personnes qui portent des gommettes de même couleur, sans parler ». Lorsque les groupes sont constitués, il apparaît qu'un seul participant porteur d'une couleur unique, reste seul et ne fait partie d'aucun groupe. L'animateur laisse le temps aux participants d'observer ce qui s'est passé et la répartition des groupes.

3^{ème} étape : Les participants se replacent en cercle, les yeux fermés. L'animateur change les gommettes de chaque personne et, en attribuant les nouvelles gommettes, veille à ce que tout le monde puisse rejoindre un groupe de couleur. Il n'y a plus la gommette unique.

L'animateur invite les participants à rouvrir les yeux et lance la consigne suivante : « *En silence, vous devez vous regrouper et tout le monde doit être dans un groupe* ». L'animateur laisse le temps aux participants d'observer ce qui s'est passé et la disposition des groupes.

Cette consigne, volontairement floue, laisse les participants libres de créer des groupes de la façon qu'ils souhaitent et met en lumière les dynamiques de choix du groupe (les participants constituent-ils naturellement des groupes multicolores ou unicolores ?)

RÔLE DES FORMATEURS

Permettre aux participants **d'exprimer leurs ressentis**.

Donner à voir les processus conduisant à l'exclusion.

POINT DE VIGILANCE

Attention à bien choisir qui sera « l'exception », **l'exclusion pouvant être mal vécue** dans le cadre cette activité.



LES MOUSQUETAIRES



15 min.



8 à 30
participants



1
formateur

> Compétences travaillées

- Émotionnelles
- Relationnelles

> Objectifs

- Être à l'écoute des autres
- Faire preuve d'empathie

> Matériel

Aucun

POINT DE VIGILANCE

- Faire attention à d'éventuelles **incapacités physiques** ou **situations de handicap**, on peut alors laisser le choix aux joueurs au sein d'une équipe de changer de rôle ou imaginer une nouvelle position.
- Selon le nombre de participants, il faudra peut-être **une ou plusieurs équipes de 5 joueurs**. On peut alors ajouter une position (par ex. Bras tendus en chandelle au-dessus de la tête).

Vidéo présentant le jeu des mousquetaires, Omar Zanna : <https://vimeo.com/137681120>



> Description

Constituer des équipes de 4 joueurs.

Dans chaque équipe, **chaque joueur doit prendre une posture physiquement difficile à tenir** :

- Le premier tend ses bras sur le côté, parallèlement au sol.
- Le second prend la posture de la chaise : jambes fléchies, le dos contre un mur.
- Le troisième se tient sur une jambe.
- Le quatrième est le joker. Son rôle est de remplacer un de ses trois coéquipiers quand celui-ci ne parvient plus à tenir sa position. Le sortant devient alors le nouveau joker.

Les trois joueurs qui tiennent la position peuvent demander de l'aide au joker mais jamais pour soi-même.

Le joker doit également être attentif à ses coéquipiers pour anticiper une demande d'aide et proposer de relayer le coéquipier sur le point de défaillir.

Le groupe qui tient le plus longtemps toutes les positions gagne. On peut même éliminer tout esprit de compétition dans ce jeu en fixant une durée à atteindre ou alors en incitant chaque équipe à améliorer sa durée d'une manche à l'autre.

> Prévoir un retour sur expérience

- Comment avez-vous remarqué que vos partenaires étaient en difficulté ?
- Avez-vous demandé à être remplacé ? Si oui, à quel moment ? Pour quelle raison avez-vous fait la demande ? Demander de l'aide a-t-il été difficile ?
- Quel a été votre rôle préféré ? Pourquoi ?



LA SÉRIE INFERNALE



15 min.



8 à 16
participants



1
formateur

> Compétences travaillées

- Émotionnelles
- Relationnelles

> Objectifs

- Réguler ses émotions
- Gérer son stress
- Résoudre des conflits

> Matériel

Aucun

> Description

Deux dispositifs possibles :

1 : les participants sont assis de manière que chacun ne puisse voir les autres

2 : les participants se baladent dans la salle sans se regarder

À tour de rôle les participants doivent réciter l'alphabet, sans se concerter sur la personne qui va prendre la parole

Le jeu recommence si :

- 2 joueurs parlent au même moment
- Un même joueur dit 2 lettres consécutivement
- Tous les joueurs n'ont pas pris la parole à la fin
- Il y a une erreur dans l'alphabet



LES QUATRE COINS DE L'EMPATHIE



15 à 30
min.



8 à 30
participants



1
formateur

> Compétences travaillées

- Émotionnelles
- Relationnelles

> Objectifs

- Savoir reconnaître et exprimer ses émotions
- Étoffer le vocabulaire lié à l'expression des émotions
- Développer l'empathie

> Matériel

- Quatre affiches représentant les quatre grandes émotions : colère, joie, tristesse et peur
- Quatre affiches « + » et quatre affiches « - »



> Description

Fixer les affiches « colère », « joie », « tristesse » et « peur » aux quatre coins de la salle. De chaque côté des émotions ajouter un « + » et un « - ».

Le formateur **lit à haute voix une situation**. Les participants **identifient l'émotion qu'ils auraient ressentie en vivant la situation décrite**. Ils se placent ensuite dans le coin représentatif de l'émotion en question. En fonction de l'intensité de l'émotion, ils peuvent se placer du côté du « + » ou du côté du « - ».

Une fois le placement terminé, chaque participant est invité à **donner les raisons de son choix**, en commençant par « *je me sens... parce que...* ».

> Situations possibles pour les enfants

- Demain, c'est la rentrée des classes.
- Mes parents viennent de m'annoncer qu'ils m'ont inscrit en colonie de vacances sans m'en parler.
- Je viens de casser mon téléphone portable (ou autre objet précieux).
- Ce midi, c'est burger végétarien.

> Situations possibles pour les adultes

- Mes amis m'ont offert un saut en parachute pour mon anniversaire.
- On est lundi matin et il neige.
- Votre partenaire vous a préparé une soirée romantique après une grosse journée de travail.
- Mon téléphone portable est cassé.

..... *Fin de cycle*



LE CADEAU



10 à 20
min.



10 à 20
participants



1
formateur

> Compétences travaillées

- Émotionnelles
- Relationnelles

> Objectifs

- Créer une dynamique collective
- Être attentif aux besoins des autres
- Analyser les situations de « donner » et « recevoir »

> Matériel

Aucun

> Description

Installer les participants de préférence en **cercle**.

Donner la consigne : « *Vous allez réfléchir à un cadeau virtuel que vous aimeriez faire à votre voisin de droite. Il n'y a pas de limites (de prix, de réalisme...) à ce que vous pouvez offrir !* »

À tour de rôle, chaque participant **offre à son voisin, son cadeau imaginaire**, en se tournant vers lui. « *Alice, je t'offre...* »

IREPS Pays de la Loire, Le cartable des compétences psychosociales



RÔLE DES FORMATEURS

Veiller à la **bonne écoute** au sein du groupe.

Peut choisir d'**installer lui-même les participants** afin de créer de nouvelles rencontres.



LE JEU DES REPRÉSENTATIONS



20 min.



10 à 20 participants



1 formateur

> Compétences travaillées

- Sociales
- Relationnelles

> Objectifs

- Surmonter sa timidité
- Être à l'écoute des autres
- Se centrer sur soi et ses propres émotions
- Connaître les autres participants

> Matériel

- Cartes représentant des personnages et/ou des animaux différents.

> Description

Disposer les différentes **cartes au centre du cercle**.

Demander aux participants de réfléchir au **dernier conflit qu'ils ont vécu** (au lycée, à la maison, dans leur groupe d'amis, etc.) et de choisir **une carte qui correspond à l'attitude qu'ils ont adoptée**.

À tour de rôle, les participants présentent la carte choisie et s'en expliquent, soit de façon générale, soit en décrivant le conflit.

Un participant peut avoir pris la même carte mais pas pour les mêmes raisons. À chacun sa représentation.



RÔLE DES FORMATEURS

Ne pas être dans le jugement.



MA FIERTÉ



30 à 45 min.



10 à + participants



1 formateur

> Compétences travaillées

- Cognitives
- Émotionnelles
- Relationnelles

> Objectifs

- Permettre de communiquer avec fierté
- Développer la confiance en soi
- Avoir de l'empathie envers soi et les autres

> Matériel

- Une chaise par participant

> Description

Installer les **chaises face à face** et constituer des **binômes**.

Le formateur invite les participants à **échanger sur une situation rencontrée qui les a rendus fiers**. Chaque participant explique à l'autre les raisons de ce choix.

Installer les chaises en cercle pour le retour en plénière.

Chaque membre du binôme présente « la fierté » de son camarade à l'ensemble du groupe.



POINT DE VIGILANCE

S'assurer qu'aucun participant ne soit mis en difficulté au moment d'évoquer une situation personnelle.





QUI SE RESSEMBLE S'ASSEMBLE



15 min.



15 participants



1 formateur

Compétences travaillées

- Émotionnelles
- Relationnelles

Objectifs

- Savoir reconnaître et exprimer ses émotions
- Découvrir le langage non verbal propre aux émotions, aux sentiments
- Réaliser que les émotions peuvent s'exprimer de manière différente

Matériel

- Cartes émoticônes simples (peur, joie, colère et tristesse) et les variantes
- Affiche « horloge des émotions »

Description

Le formateur distribue les **cartes émoticônes** simples à chaque participant qui doit ensuite **interpréter en silence** (mime, expression du visage, geste...) l'émotion indiquée.

Durant ce jeu d'expressions, chaque joueur doit observer les autres participants et se diriger vers celui qui **exprime la même émotion que lui**. Dès qu'il pense l'avoir trouvé, il lui prend le bras. Des **chaînes d'émotions identiques** vont ainsi se constituer.

Retours sur cette mise en situation

- A-t-il été facile ou non de retrouver les participants qui ont interprété la même émotion que soi ?
- Quels indices ont permis de les identifier ?
- En observant chaque chaîne, on peut relever les points communs et les différences associés à l'expression d'une même émotion.

Variante pour complexifier le jeu

Ajouter aux cartes émoticônes simples des variantes afin de complexifier le jeu. Placer ensuite toutes les cartes dans « l'horloge des émotions »

Exemple : pour l'émotion de base « peur », les variantes sont : « effrayé », « terrorisé », « inquiet », « craintif », « stressé », « gêné », « angoissé ».



LES QUALITÉS



20 min.



6 à 24 participants



1 formateur

Compétences travaillées

- Estime de soi

Objectifs

- Se centrer sur soi
- Trouver 3 qualités
- Connaître les autres

Matériel

- Une feuille avec les différentes qualités de personne
- Un crayon

Description

Demander aux participants de **cocher 3 qualités** qui leur correspondent le plus.

Plier la feuille en quatre et la déposer au milieu.

À tour de rôle une personne va venir prendre une feuille et essayer de trouver à qui appartient les 3 qualités cochées.

Mélanger les feuilles avant de passer à la 2^{ème} étape.

À tour de rôle une personne va venir prendre une feuille et **essayer de trouver à qui appartient les 3 qualités cochées**.

Feuilles des qualités

Ouvert d'esprit	Rigoureux	Optimiste	Honnête	Gentil.le	Modeste
Respectueux.se	Soigné.e	Responsable	Persévérant.e	Autonome	Énergique
Attentif.ve	Créatif.ve	Accueillant.e	Enthousiaste	Juste	Conscientieux.se
Cultivé.e	Généreux.se	Sérieux.se	Franc.he	organisé.e	Souriant.e
Engagé.e	Aimable	Motivé.e	Digne de confiance	Assidu.e	Combatif.ve
Avoir le sens critique	Attachant.e	Patient.e	Discret.e	Compréhensif.ve	Habile
Sociable	Dynamique	Bienveillant.e	Perfectionniste	Ambitieux.se	Marrant.e

..... **Adulte** : + de 15 ans



JEU DE LA NÉGOCIATION



20 min.



15

participants



1

formateur

> Compétences travaillées

- Émotionnelles
- Relationnelles
- Cognitives

> Objectifs

- Apprendre à communiquer en évitant les conflits
- Avoir de l'empathie pour autrui

> Matériel

- Lieu suffisamment grand pour permettre aux participants de se déplacer librement.
- Exemples courts de situation conflictuelle à adapter selon le public.

> Description

Le formateur constitue **5 groupes de 3 participants**. Dans chaque groupe, il définit un participant A et un participant B.

- Le participant A se voit remettre une **carte A d'une situation**,
- Le participant B se voit remettre une **carte B de la situation**.
- Le troisième participant se positionne comme **observateur**.

Les participants A et B ont comme consigne de **lire leur rôle** et d'essayer en tenant compte du rôle à jouer de trouver une solution ensemble (temps d'échange : maxi 5 minutes).

L'observateur a comme consigne **d'observer** comment les participants A et B parviennent ou non à se mettre d'accord sur une situation. Il devra ensuite présenter le rôle de A et de B, dire comment ils ont procédé.

Le groupe réagira pour analyser les bonnes pratiques et faire des propositions afin d'arriver à trouver un compromis.



MÉTHODE PLACEMAT



30 min.



8 à 30

participants



1

formateur

> Objectifs

- Réfléchir seul
- Echanger avec le groupe

> Matériel

- Papiers
- Stylos

> Description

Placemat signifie **set de table**. On appelle la méthode ainsi car elle s'effectue à l'aide d'une feuille de papier qui ressemble à une petite nappe. La feuille est divisée en **cases individuelles et en une case commune au centre**. On constitue des groupes. Le nombre de participants au groupe doit correspondre au nombre de cases individuelles.

Pour commencer, **il faut attribuer à chaque participant une case**. Votre travail consiste à répondre à une ou deux questions pour lesquelles vous cherchez plusieurs réponses. La méthode a pour avantage que vous commencez par travailler en silence en réfléchissant à vos réponses, sans être dérangés. Ensuite, vous pouvez échanger. Cette combinaison entre le travail silencieux et en groupe conduira à rassembler plus d'informations et à trouver de meilleures réponses que si vous ne deviez compter que sur vous-mêmes. La méthode du placemat vous donne la possibilité de travailler en trois étapes :

1. Réfléchir seul

2. Échanger avec le groupe

3. Présenter le résultat

Première étape – Réfléchir : chacun réfléchit en silence à la question posée sur le placemat et prend des notes. Pour cela, vous avez chacun une case à disposition sur la feuille. Vous pouvez faire tourner le placemat. Vous pouvez ainsi voir ce que les autres ont noté et compléter par votre réflexion.

Quelles sont les règles ?

- Convenez d'un temps limité
- Chacun travaille seul
- On ne parle pas
- Le placemat tourne

Deuxième étape – Échange de groupe : chaque personne du groupe présente, à tour de rôle, ses réponses. Vous utilisez pour cela vos notes. Vous remplissez ensemble la case commune du milieu. Vous y rassemblez les idées trouvées par le groupe (dans la case commune, on peut ajouter à nouveau des notes).

- On parle
- Chacun présente ses idées à tour de rôle
- La case commune comprend plus d'idées que les parties individuelles

Troisième étape – chaque groupe présente le contenu de la case commune. Vous pouvez ensuite inscrire au tableau les réponses les plus citées ou les plus importantes.

- Tous les groupes font une présentation
- Tous les participants écoutent
- Après la présentation, on rassemble les idées

A SAYNÈTES DES BESOINS FONDAMENTAUX

> Compétences travaillées

- Sociales
- Relationnelles

> Objectifs

- Reconnaître les besoins fondamentaux d'autrui
- Développer l'empathie
- Comprendre qu'un besoin non-satisfait peut engendrer un conflit

> Matériel

Aucun



30 min.



15 participants



1 formateur

> Description

Le formateur constitue des **groupes de 3 ou 4 participants** et distribue « **un besoin** » (cf. schéma ci-dessous) à chaque groupe. Les participants doivent **imaginer une situation de conflit** dans laquelle le besoin donné n'est pas satisfait.

Exemple : le besoin de confiance VS un secret divulgué

La situation fait l'objet d'une **courte mise en scène**. Chaque équipe joue une saynète devant les autres. Les spectateurs doivent **deviner le besoin** non satisfait et les émotions générées par la situation de conflit.



Besoin physiologique :

manger, boire, dormir, respirer, contact avec la nature, bouger...



Besoin de sécurité physique et matérielle :

être rassuré, santé, pays en paix, logement, travail, argent...



Besoin de réalisation de soi :

créer, s'épanouir, apprendre, plaisir, loisirs...



Besoin d'estime de soi :

autonomie, confiance en soi, dans les autres, se sentir capable, utile et respecté...



Besoin relationnel :

amour, amitiés, être accepté dans le groupe...

NOS BESOINS

9. LES AROÉVEN, UN ENGAGEMENT MULTIPLE ET COHÉRENT

> Des formations en établissement scolaire pour les enfants, les jeunes et les adultes

Les Aroéven agissent sur la société, pour des jeunes autonomes et responsables de leurs actes, pour des adultes capables de susciter et d'accompagner les initiatives des jeunes, pour une vie collective, riche et harmonieuse, source d'échanges et d'apprentissages.

Complémentaire de l'École, notre approche de la formation se veut transversale,

intercatégorielle et participative. À travers des méthodes actives, nous vous accompagnons dans une complémentarité éducative au service des enfants, des jeunes et des adultes, dans et hors École. Nous développons des partenariats et donnons à chacun des méthodes et des outils permettant de construire un projet éducatif partagé.



> Des formations BAFA/BAFD

Acteurs reconnus de l'éducation populaire, les Aroéven forment chaque année de nombreux animateurs et directeurs via les formations **BAFA** et **BAFD**.

Ces formations ont pour ambition de préparer des encadrants compétents, responsables, capables d'assurer la sécurité,

l'épanouissement et le développement des enfants et des jeunes dans les accueils collectifs de mineurs.

Nous privilégions une pédagogie active, la mise en pratique, la coopération et la réflexion sur la posture éducative.

> Des séjours scolaires

Nous militons pour favoriser le départ de TOUS les élèves en classes de découvertes et pour des séjours scolaires au moins une fois durant leur scolarité.

Nos projets de séjours scolaires s'inscrivent dans le socle commun de compétences et de connaissances. Nos services proposent aux enseignants et aux élus locaux d'associer

nos compétences pour l'organisation de classes de découvertes et de séjours scolaires. Nos équipes mettent en œuvre les moyens visant à faciliter l'organisation de votre classe de découvertes. Dans chaque académie, un conseiller pédagogique vous accompagne, vous aide à construire votre projet de séjour scolaire.



> Des séjours de vacances

Les Aroéven organisent également des **séjours de vacances éducatifs** pour enfants et adolescents. Ces temps forts, conçus pour être à la fois ludiques et formateurs, permettent aux jeunes de vivre des expériences collectives, de découvrir de nouveaux environnements

et de renforcer leur autonomie, leurs compétences sociales et leur confiance en eux.

Chaque séjour est construit dans le respect des valeurs qui nous animent : laïcité, citoyenneté, solidarité et respect.



> Nos éditions

La Fédération des Aroéven a aussi une **activité éditoriale** et est dotée d'un comité de rédaction et d'un comité de relecture qui publient régulièrement des **ressources pédagogiques**.

> Ressources éducatives : revue de la Fédération des Aroéven

La Fédération des Aroéven publie une revue éducative qui propose analyses, outils, retours d'expérience, dossiers thématiques et éclairages pédagogiques pour tous les acteurs du monde éducatif.

Elle constitue un espace de réflexion, de partage et de valorisation des pratiques éducatives innovantes.



<https://www.aren.fr/publications/126>



<https://www.aren.fr/publications/124>

> Talents éducatifs : des guides pratiques par thématique.

- Délégado
- MDL
- Médiation
- Laïcité



<https://www.aren.fr/publications/124>



<https://www.aren.fr/publications/124>

10. BIBLIOGRAPHIE, SITOGRAFIE ET RESSOURCES LUDIQUES

> Bibliographie :

L'intelligence émotionnelle, accepter ses émotions pour développer une intelligence nouvelle • **Daniel Goleman**, 1995

Pour une école bienveillante, prévenir les risques psychosociaux scolaires • **Hélène Romano**, 2017

Référentiel des CPS • Santé publique France, 2025

Développer les compétences sociales des adolescents par des ateliers de parole • **Edith Tartar Godet**, 2007

Calme et attentif comme une grenouille • **Eline Snel**, 2024

C'est pas moi, c'est mon cerveau • **Gregoir Borst** et **Mathieu Cassotti**, 2022

Mes émotions • **Isabelle Filliozat** et **Virginie Limousin**, 2024

« Apprendre à vivre ensemble en classe, des jeux pour éduquer à l'empathie » • **Omar Zanna**, **Dunod**, 2015

L'empathie • **Serge Tisseron**, éd. Que sais-je ?, 2024

L'éducation émotionnelle pour prévenir la violence - Pour une pédagogie de l'empathie • **Omar Zanna**

Cultiver l'empathie à l'école • **Omar Zanna**

Transformer la violence des élèves, 2^{ème} éd. - *Cerveau, motivations et apprentissage* • **Daniel Favre**

Empathie et manipulations : Les pièges de la compassion (Essai Espaces Libres) • **Serge Tisseron**





> Sitographie :



<https://www.irepsdpl.org/page-99-0-0.html#menu>



<https://eduscol.education.fr/3901/developper-les-competences-psycho-sociales-chez-les-eleves>



<https://ouikid.ca/9-albums-jeunesses-pour-encourager-lempathie9-livres-pour-encourager-lempathie/>



<https://www.ac-paris.fr/webinaire-cnr-cardie-les-competences-psycho-sociales-au-coeur-des-apprentissages-132498>



<https://www.ac-paris.fr/webinaire-cnr-les-competences-psycho-sociales-cps-130581>



<https://fondationjasminroy.com/>



<https://fondationjasminroy.com/coffre-a-outils-recherche/?tranche=176&type=172>

> Ressources ludiques :

Jeux coopératifs pour bâtir la paix – Université de Paix
• Mildred Masheder, 2011



IREPS des Pays de la Loire cartable des cps



<https://www.calameo.com/occe/read/001509837d6c8b9734185?page=13>



<https://fondationjasminroy.com/coffre-a-outils/>



<https://www.educatout.com/activites/poupons-trottineurs/theme/les-emotions.htm>



Graine de Médiateur II, Université de Paix



> Spécificité ACM :

Le carré de la liberté / la méthode AEIOU • Journal de l'animation, mai 2023



Ensemble, visions des lieux d'accueils plus inclusifs pour tous les enfants • février 2017, Pascale CAMUS, François MARECHAL, ONE
<https://www.one.be/professionnel/accessibilite-et-inclusion/demarches-et-outils/dispositif-3-12-ans/>



A quoi servent les colonies de vacances • Jean-Marie BATAILLE, 2019
<https://shs.cairn.info/revue-agora-debats-jeunesses-2019-3-page-127>



<https://injep.fr/publication/partir-en-colo-et-revenir-change/>



> Coordonnées

Auvergne - Rhône-Alpes :

Aroéven Clermont-Ferrand :
aroeven.clermont@aroeven.fr
04 73 91 27 02

Aroéven Grenoble :
aroeven.grenoble@aroeven.fr
04 76 44 43 43

Aroéven Lyon :
aroeven.lyon@aroeven.fr
04 78 58 17 05

Bourgogne - Franche-Comté :

Aroéven Besançon :
aroeven.besancon@aroeven.fr
03 81 88 20 72

Aroéven Dijon :
aroeven.dijon@aroeven.fr
03 80 67 33 43

Bretagne :

Aroéven Bretagne :
aroeven.bretagne@aroeven.fr
02 99 63 15 77

Centre - Val de Loire

Aroéven Orléans :
aroeven.centre@aroeven.fr
02 38 79 46 11

Grand-Est

Aroéven Nancy :
aroeven.nancy@aroeven.fr
03 83 55 32 52

Aroéven Reims :
aroeven.reims@aroeven.fr
03 26 47 11 36

Aroéven Strasbourg :
aroeven.strasbourg@aroeven.fr
03 88 60 00 39

Hauts-de-France

Aroéven Hauts-de-France :
aroeven.hdf@aroeven.fr
03 20 75 10 85

Île-de-France :

Aroéven Créteil :
aroeven.creteil@aroeven.fr
01 49 56 18 29

Aroéven Paris :
aroeven.paris@aroeven.fr
01 45 39 25 35

Aroéven Versailles :
aroeven.versailles@aroeven.fr
01 69 53 01 41

Normandie :

Aroéven Caen :
aroeven.caen@aroeven.fr
02 31 94 56 95

Aroéven Rouen :
aroeven.rouen@aroeven.fr
02 35 98 01 80

Nouvelle-Aquitaine :

Aroéven Bordeaux :
aroeven.bordeaux@aroeven.fr
05 35 38 98 05

Aroéven Limoges :
aroeven.limoges@aroeven.fr
05 55 11 40 05

Aroéven Poitiers :
aroeven.poitiers@aroeven.fr
05 49 45 24 34

Occitanie :

Aroéven Toulouse :
aroeven.toulouse@aroeven.fr
05 61 53 54 12

Provence-Alpes-Côte d'Azur

Aroéven Sud-PACA :
aroeven.paca@aroeven.fr
06 84 72 42 76

Pays de la Loire

Aroéven Nantes :
aroeven.nantes@aroeven.fr
02 40 34 20 02



Aroéven

Fédération des Aroéven

67, rue Vergniaud, Porte L
75013 Paris

federation@aroeven.fr
01 45 88 62 77

f i n
aroeven.fr