

The background of the entire page is a dense, repeating pattern of various cartoon faces. These faces are drawn in a simple, expressive style with different hairstyles, facial features, and expressions, all in shades of blue and white. The faces are packed closely together, creating a textured, lively background.

# MAX

## 24/7

SÉANCE DE SUIVI

Un jeu palpitant qui  
encourage les jeunes de  
10 à 12 ans à tendre la main  
et à trouver une oreille  
attentive.

# COLOPHON

Max 24/7



Est une publication de :

**De Aanstokerij vzw**

Naamsesteenweg 130  
3001 Louvain

T 016 22 25 17

info@aanstokerij.be  
www.aanstokerij.be  
www.facebook.com/aanstokerij



Pour le compte de :

**Child Focus**

Avenue Houba de Strooper 292  
1020 Bruxelles

T 02 475 44 11

training@childfocus.org



Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite et/ou publiée, par impression, photocopie, microfilm ou tout autre moyen, sans le consentement préalable de : De Aanstokerij vzw.

Tous droits réservés. L'utilisation commerciale n'est pas autorisée.  
© De Aanstokerij vzw, Louvain, 2022

e.r. Mieke Michels, Naamsesteenweg 130, 3001 Louvain

Dans le manuel du jeu, nous faisons référence au 'joueur' et à 'l'animateur du jeu' et utilisons exclusivement des termes masculins. Ces formes englobent systématiquement le féminin et l'identité non binaire.

Les informations contenues dans ce jeu sont basées sur des faits, des lois et des données datant de 2022.



# AVANT-PROPOS

## Max 24/7

Tu n'es jamais seul, il y a toujours quelqu'un pour toi !  
Il est important de parler de ses problèmes.  
Tout le monde est d'accord avec ça ...  
... Mais comment faire ?

Nous oublions souvent que parler à quelqu'un demande beaucoup de courage aux enfants.

Grâce à ce jeu, Max 24/7, nous passons à la vitesse supérieure dans notre démarche de prévention autour du thème « parler, c'est important ». Concrètement, cela signifie que nous travaillons avec les enfants et les jeunes pour les aider à trouver leur propre Max.

Ton Max, c'est ta personne de confiance. Child Focus veut aider les enfants pour que chacun d'eux ait un Max, autrement dit une personne de confiance.

Max 24/7 contribue à cette démarche et encourage les enfants et les jeunes à partir à la recherche de leur Max. Le titre Max 24/7 fait référence au fait que ton Max est toujours là pour toi. D'autres personnes sont également là pour t'aider. Il y a donc toujours un service ou une personne disponible pour toi, 24 heures sur 24.

Grâce à cette séance de suivi, vous pouvez travailler sur ce message de manière plus approfondie avec votre groupe. Child Focus met ainsi l'accent sur le pouvoir de la répétition. Plus nous faisons réfléchir les enfants et les jeunes sur « l'importance de parler et de chercher de l'aide » et plus nous les encourageons à chercher un Max, plus ceux-ci auront des facilités à parler de leurs problèmes en cas de besoin.

## Max 24/7

Un jeu palpitant qui encourage les jeunes de 10 à 12 ans à tendre la main et à trouver une oreille attentive.

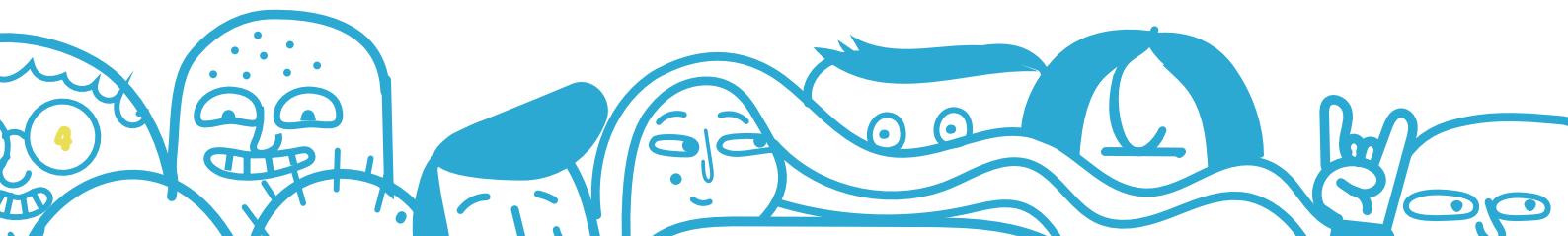
En quête de plus d'informations sur « Max » ? : <https://www.chacunsonmax.be/>

Jouez, discutez, cherchez et... bon amusement !



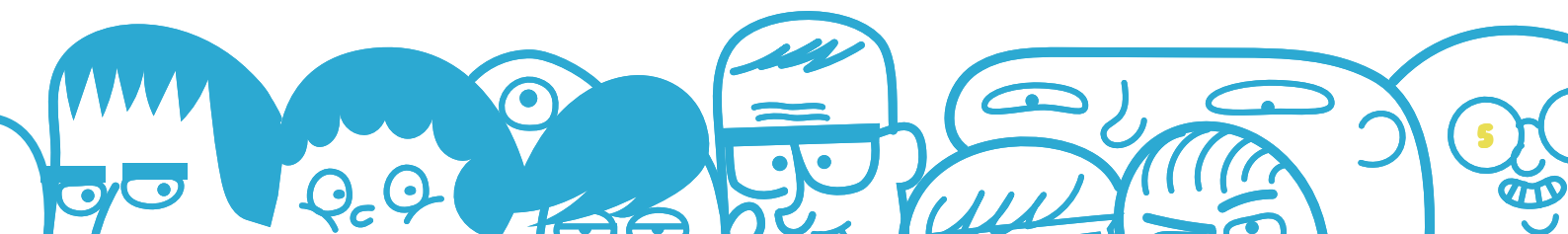
# TABLE DES MATIÈRES

1.	CARACTÉRISTIQUES DU JEU	5
2.	PRÉPARATION	6
2.1.	MATÉRIEL	6
2.2.	PRÉPARATION DE LA SALLE DE CLASSE	6
3.	DÉROULEMENT DU JEU	7
4.	EXPLICATION DU JEU	7
4.1.	BRÈVE INTRODUCTION	7
4.2.	SYSTÈME DE ROTATION	7
4.3.	EXERCICE EN LIGNE (FACULTATIF)	7
5.	APERÇU DES ÎLOTS	8
5.1.	ÎLOT 1	8
5.2.	ÎLOT 2	8
5.3.	ÎLOT 3	8
5.4.	ÎLOT 4	8
5.5.	ÎLOT 5	8
5.6.	ÎLOT 6	8



# 1. CARACTÉRISTIQUES DU JEU

<b>Thème</b>	L'importance de parler (avec une personne de confiance) lorsqu'on fait face à une situation difficile + introduction au concept de 'Max'.
<b>Objectif</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Veiller à ce que les enfants puissent plus facilement prendre contact avec Child Focus.</li><li>2. Présenter aux jeunes les actions préventives qu'ils peuvent entreprendre pour eux-mêmes ou pour leurs pairs dans des situations difficiles.</li><li>3. Souligner l'importance d'une personne de confiance (Max).</li></ol>
<b>Description du jeu</b>	Au cours de cette séance de suivi, les joueurs, en petits groupes, reviennent sur certains des principes abordés au cours du jeu. Ils réalisent une vidéo qu'ils peuvent envoyer à leur Max, visitent les sites web de quelques organisations intéressantes, dont Child Focus, et cherchent de chouettes suggestions pour veiller à ce que tout le monde se sente bien dans la classe. Les groupes se déplacent entre 6 tables sur lesquelles se trouvent les tâches à accomplir. Ils clôturent la séance ensemble par un exercice via le forum de CyberSquad.
<b>Groupe cible</b>	5e et 6e primaire avec la possibilité de connecter un élève via Bednet.
<b>Nombre de joueurs</b>	Minimum 8 joueurs et maximum 30 joueurs.
<b>Encadrement</b>	L'enseignant de la classe encadre cette séance de suivi de manière autonome.
<b>Lieu</b>	Une salle (de classe) spacieuse avec des chaises et des tables déplaçables.
<b>Durée du jeu</b>	80 - 100 minutes



## 2. PRÉPARATION

### 2.1. MATÉRIEL

Vous trouverez le matériel téléchargeable sur le site web [www.max24-7.be](http://www.max24-7.be). Le matériel est conçu de manière à pouvoir être imprimé en recto. Certaines parties nécessitent un peu de découpage pour pouvoir être utilisées. Vous trouverez ci-dessous un aperçu de l'ensemble du matériel :

- le logo de Child Focus et du jeu 'Max24/7' (A4, à imprimer)
- 6 fiches explicatives (A4, à imprimer)
- 12 cartes de situations (A6, à imprimer et découper)
- 6 cartes d'organisations (A6, à imprimer et découper)
- une feuille à remplir avec un labyrinthe par joueur (A4, à imprimer - pdf séparé)
- la situation de Victor (A4, à imprimer)
- 14 cartes de solutions et 5 questions (A6, à imprimer et découper)
- 1 affiche Merci (A4 ou A3, à imprimer)
- ce manuel (A4 - à imprimer)

En outre, vous devez vous-même prévoir le matériel suivant :

- 1 bic par joueur
- quelques ordinateurs portables/tablettes ou des smartphones. Vous pouvez éventuellement laisser les joueurs utiliser leur propre appareil pendant cette séance.
- une enveloppe
- du papier brouillon

### 2.2. PRÉPARATION DE LA SALLE DE CLASSE

Installez 6 îlots au moyen des tables et prévoyez 5 chaises autour de chaque îlot.

Préparez le matériel suivant pour chaque îlot :

#### Îlot 1

- fiche explicative 1
- 5 ordinateurs portables/ tablettes/ smartphones (en fonction de la taille du groupe)

#### Îlot 2

- fiche explicative 2
- 12 cartes de situations
- 6 cartes d'organisations
- 5 ordinateurs portables/ tablettes/ smartphones (en fonction de la taille du groupe)

#### Îlot 3

- fiche explicative 3
- toutes les feuilles à remplir avec labyrinthe

#### Îlot 4

- fiche explicative 4
- enveloppe
- du papier brouillon

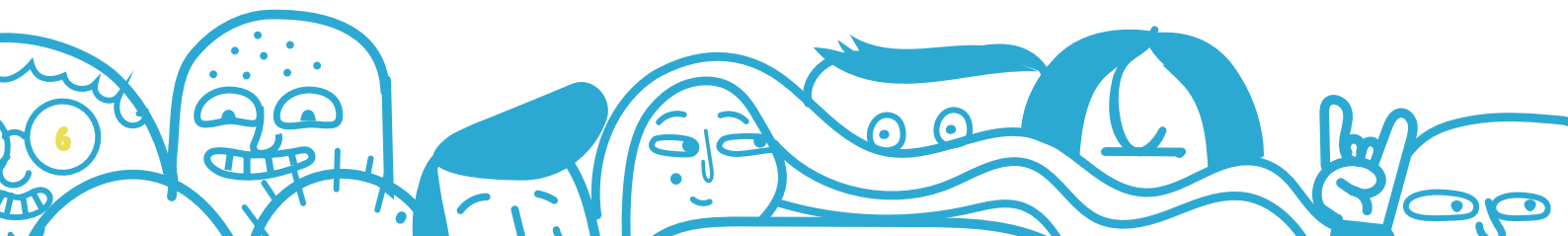
#### Îlot 5

- fiche explicative 5
- la situation de Victor
- 14 cartes de solutions
- 5 questions

#### Îlot 6

- fiche explicative 6
- le poster de remerciement
- 5 questions

Préparez le logo Child Focus et le logo du jeu 'Max 24/7' pour l'introduction de cette séance.



### 3. DÉROULEMENT DU JEU

La séance de suivi se compose des parties suivantes :

1. Brève introduction (3 minutes)
2. Système de rotation d'îlot en îlot (60 minutes)
3. Facultatif : exercice commun en ligne (15 minutes)

### 4. EXPLICATION DU JEU

#### 4.1. BRÈVE INTRODUCTION

Montrez aux joueurs le logo de Child Focus et le logo du jeu 'Max 24/7'. Demandez-leur s'ils les reconnaissent et ce dont ils se souviennent à propos de cette organisation. Faites référence au jeu 'Max 24/7' à l'aide du logo et demandez-leur ce dont ils se souviennent.

Dites aux joueurs qu'aujourd'hui, ils vont aborder plus en détail les différents aspects du jeu 'Max 24/7'.

#### 4.2. SYSTÈME DE ROTATION

Divisez les joueurs en 6 groupes de taille égale et demandez à chaque groupe de prendre place auprès d'un îlot. Demandez à chaque joueur de se munir de son propre et éventuellement son propre ordinateur portable/tablette ou smartphone.

Sur chaque îlot se trouve une fiche explicative qui décrit clairement ce que les joueurs autour de cette table doivent faire. En annexe de ce manuel, vous trouverez un aperçu des missions de chaque îlot.

Chaque groupe travaille 10 minutes par îlot. Puis faites-les passer à l'îlot suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Recommencez jusqu'à ce que chaque groupe soit passé à chaque îlot.

Rassemblez les joueurs après le dernier îlot et discutez brièvement de ce qu'ils ont dû faire aux différents îlots. Interrogez-les sur les réponses qu'ils ont données.

#### 4.3. EXERCICE EN LIGNE (FACULTATIF)

Si vous voulez réaliser cet exercice, vous aurez besoin d'un ordinateur et d'un projecteur. Surfez sur le site [www.cybersquad.be](http://www.cybersquad.be) et cliquez sur 'forum' dans la barre supérieure droite. Assurez-vous que les joueurs peuvent suivre ce qui se passe à l'écran.

Les jeunes peuvent consulter ce forum en cas de questions, doutes ou problèmes concernant les situations en ligne auxquelles ils sont confrontés. D'autres jeunes peuvent réagir aux questions posées afin d'offrir leur aide ou d'exprimer leur solidarité.

Ensemble, sélectionnez une question sur le forum portant sur un thème dont vous souhaitez discuter avec les joueurs. Soumettez cette question au groupe et discutez-en. Avec les joueurs, cherchez un bon conseil que vous pouvez donner et postez-le sur le forum.

Les joueurs sauront ainsi qu'ils peuvent se tourner vers cette plateforme d'aide et seront plus enclin à l'utiliser et à trouver de l'aide en cas de besoin.



## 5. APERÇU DES ÎLOTS

### 5.1. ÎLOT 1

À cette table, les joueurs explorent plus en profondeur l'importance d'avoir son propre Max. Ils se rendent sur le site <https://www.chacunsonmax.be/fr> et réalisent une vidéo qu'ils peuvent envoyer à la personne à qui ils aimeraient demander d'être leur Max.

Conseil: consultez d'abord le site pour découvrir le fonctionnement de la vidéo.

### 5.2. ÎLOT 2

Sur cet îlot, les joueurs reviennent sur les différentes organisations auxquelles ils peuvent s'adresser pour poser leurs questions. Ils reçoivent différentes situations et sont invités à les placer sous l'organisation qui, selon eux, peut le mieux les aider. Pour ce faire, ils peuvent consulter les sites web des organisations en question.

Conseil: Vous pouvez également noter des questions pertinentes pour votre groupe. Jetez vous-même un coup d'œil à l'avance sur les différents sites web.

### 5.3. ÎLOT 3

Cet îlot donne plus de détails sur l'organisation Child Focus. Les joueurs découvrent le numéro « 116 000 » grâce au labyrinthe et vont ensuite explorer le site de Child Focus.

Conseil: Prévoyez de préférence des crayons et une gomme afin de faire un brouillon du labyrinthe. Eventuellement aussi des marqueurs ou des crayons de couleur pour le finaliser.

### 5.4. ÎLOT 4

Une bonne ambiance à l'école et dans la classe aidera les jeunes à se sentir mieux dans leur peau et à éviter les problèmes. Sur cet îlot, les joueurs recherchent des actions qui peuvent contribuer à une bonne ambiance de classe. Veillez à examiner les idées formulées lors de cet exercice et utilisez-les éventuellement pour mettre en place des actions concrètes.

### 5.5. ÎLOT 5

Sur cet îlot, la situation de Victor est abordée une nouvelle fois. Victor est le personnage qui n'a trouvé aucune aide pendant le jeu 'Max 24/7' et qui a fugué. Les joueurs découvrent différentes pistes de solutions possibles et identifient les bonnes solutions ainsi que les mauvaises solutions. Il y a également des questions auxquelles les joueurs doivent répondre lorsqu'elles leur sont soumises.

Conseil: Assurez-vous que les joueurs mélangent à nouveau bien les cartes en quittant cette table.

### 5.6. ÎLOT 6

Le jeu veut encourager les joueurs à s'entraider en cas de besoin. Pour illustrer ce message, les joueurs autour de cet îlot doivent repenser à des moments pendant lesquels leurs camarades de classe ou d'autres personnes les ont aidés. Nous considérons cela comme un 'merci' général pour toute l'aide apportée !

Conseil: Imprimez le logo MERCI au format A4 et collez-le sur une feuille blanche plus grande. De cette façon, vous créez beaucoup d'espace et les enfants peuvent en faire quelque chose de beau que vous pourrez accrocher dans la classe.

