

Guide du formateur



LE TRAVAIL D'ANIMATEUR EN MAISONS DE JEUNES

Atelier de
formation



Centre intégré
de santé
et de services sociaux
de Lanaudière

Québec



LE TRAVAIL D'ANIMATEUR EN MAISONS DE JEUNES

Atelier de formation

Guide du formateur

**DIRECTION DE SANTÉ PUBLIQUE
Centre intégré de santé et de services sociaux de Lanaudière**

et

**Comité régional des maisons de jeunes
de Lanaudière**

Novembre 2015

RÉDACTION

Marie-Claude René

Agente de planification, programmation et recherche
Direction de santé publique
Agence de la santé et des services sociaux de Lanaudière

..... COLLABORATION ET RÉVISION DE TEXTE

Brigitte Bruneau
Denis Houle

Maison des jeunes de L'Assomption (La)
Maison des jeunes Café-Rencontre 12-17 du Grand
Joliette (La)

Louise Lapierre
Mélinda Larochelle
Nathalie Loyer

Maison des jeunes Sens Unique Secteur Brandon
Maison des jeunes La Piaule de Joliette
Maison des jeunes Café-Rencontre 12-17 du Grand
Joliette (La)

Éric Markis
Robert Peterson

Maison des jeunes de Ste-Julienne
Direction de santé publique, Agence de la santé et des
services sociaux de Lanaudière

..... MISE À JOUR : NOVEMBRE 2015

Marie-Chantal Bouchard

Maison des jeunes Café-Rencontre 12-17 du Grand
Joliette

Mélinda Larochelle

Maison des jeunes La Piaule de Joliette

RÉVISION DE L'ORTHOGRAPHE ET MISE EN PAGE

Josée Charron

Direction de santé publique,
Centre de santé et de services sociaux de Lanaudière
(CISSSL)

..... PUBLICATION ET DIFFUSION

Direction de santé publique,
CISSSL
245, rue du Curé-Majeau
Joliette (Québec) J6E 8S8
Tél. : 450 759-1157, poste 4434

NOTES AU LECTEUR

1. Dans ce document, le masculin est utilisé sans discrimination, et ce, dans le but d'alléger le texte.
2. Depuis le 1^{er} avril 2015, en vertu de la *Loi modifiant l'organisation et la gouvernance du réseau de la santé et des services sociaux notamment par l'abolition des agences régionales*, l'Agence de la santé et des services sociaux de Lanaudière et les centres de santé et de services sociaux de Lanaudière sont devenus des entités du nouveau Centre intégré de santé et de services sociaux (CISSS) de Lanaudière.

Avril 2004

Première révision : Mai 2008

Deuxième révision : Novembre 2015

Dépôt légal :

© Centre intégré de santé et de services sociaux de Lanaudière

ISBN : ISBN : 978-2-550-74489-4 (Imprimé)

ISBN : 978-2-550-74490-0 (PDF)

Bibliothèque et Archives nationales du Québec

Quatrième trimestre 2015

⋮ ⋮ **TABLE DES MATIÈRES** ⋮ ⋮

LISTE DES ABRÉVIATIONS	iv
INTRODUCTION	1
PRÉSENTATION DE L'ATELIER.....	1
Objectifs généraux	1
Objectifs spécifiques	2
Approche pédagogique	2
Durée	2
Nombre de participants.....	3
Grille horaire.....	3
ACTIVITÉS DE FORMATION	4
Activité de formation 1 : Principaux éléments reliés à l'histoire des maisons de jeunes au Québec et dans la région de Lanaudière	5
Activité de formation 2 : Mission et objectifs des maisons de jeunes	8
Activité de formation 3 : Acteurs du projet maison de jeunes, rôles et conditions de réussite de leur association.....	12
Activité de formation 4 : Animation, intervention, orientation et accompagnement	19
Activité de formation 5 : Qualités d'un animateur en maisons de jeunes	24
Activité de formation 6 : Code d'éthique et pièges à éviter.....	27
Activité de formation 7 : Mises en situation	34
ÉVALUATION	37
RÉFÉRENCES.....	38
LISTE DES SAVOIRS À RÉCUPÉRER	39

LISTE DES ABRÉVIATIONS



AGA	Assemblée générale annuelle
CA	Conseil d'administration
CISSSL	Centre intégré de santé et de services sociaux de Lanaudière
CJ	Comité de jeunes
CJR	Comité de jeunes régional
DPJ	Direction de la protection de la jeunesse
MDJ	Maison de jeunes
PSOC	Programme de soutien aux organismes communautaires
RMJQ	Regroupement des maisons de jeunes du Québec
TROCL	Table régionale des organismes communautaires de Lanaudière

INTRODUCTION

« L'équipe d'animation est le moteur qui donne le souffle aux structures du « projet M.D.J. ». »¹ »

Puisque pour s'assurer d'un bon démarrage, les animateurs doivent disposer d'un certain nombre de connaissances, la Direction de santé publique et les membres du comité régional des maisons de jeunes de Lanaudière se sont associés afin de préparer cet atelier de formation qui s'adresse tout particulièrement aux nouveaux travailleurs en maisons de jeunes, qu'ils soient : employés, bénévoles, étudiants ou autres.²

Au cours de cet atelier, par le biais d'activités diverses, plusieurs thèmes seront abordés, soit : les principaux éléments reliés à l'histoire des maisons de jeunes au Québec et dans la région de Lanaudière; la mission et les objectifs des maisons de jeunes; les acteurs du projet Maison de jeunes, leurs rôles et les conditions de réussite de leur association³; l'animation, l'intervention, l'orientation et l'accompagnement; les qualités d'un animateur en maisons de jeunes; le code d'éthique et les pièges à éviter.

PRÉSENTATION DE L'ATELIER

Dans cette section, nous vous présenterons les objectifs généraux de l'atelier ainsi que les objectifs spécifiques, l'approche pédagogique retenue, la durée, le nombre de participants et la grille horaire.

Objectifs généraux

Les objectifs généraux que poursuit cet atelier sont de deux ordres. Dans un premier temps, il s'agit de permettre aux participants de se familiariser avec le projet maisons de jeunes. Dans un deuxième temps, l'atelier doit permettre aux participants d'améliorer leurs connaissances et leur compréhension du rôle de l'animateur en maisons de jeunes.

¹ Thérèse Rondeau, *Le travail d'animation en maison des jeunes. Guide de travail pour les animateurs*, Victoriaville, Maison des Jeunes Le Trait d'Union de Victoriaville, 1995, p. 6. (Nous avons obtenu l'autorisation de la coordonnatrice actuelle de la Maison des Jeunes Le Trait d'Union de Victoriaville afin de citer quelques extraits du document ci-haut mentionné)

² Il nous apparaît important de mentionner que cet atelier s'inspire de la philosophie prônée par le Regroupement des maisons de jeunes du Québec (RMJQ) et, par le fait même, de documents conçus par celui-ci. Consultez la section « références » afin de connaître les ouvrages en question.

³ Une maison de jeunes est une association légalement constituée sous la forme d'une corporation à but non lucratif. Elle est le fruit du rassemblement d'un certain nombre d'individus autour d'un même projet.

Objectifs spécifiques

Au cours de cet atelier, les participants seront amenés à :

- prendre connaissance brièvement des principaux éléments reliés à l'histoire des maisons de jeunes au Québec et plus précisément dans la région de Lanaudière;
- définir la mission et les objectifs poursuivis par les maisons de jeunes;
- distinguer les différents acteurs du projet maison de jeunes, leurs rôles, de même que les conditions de réussite de leur association;
- clarifier les concepts d'animation, d'intervention, d'orientation et d'accompagnement;
- identifier les qualités d'un animateur en maison de jeunes;
- se rappeler des principaux éléments contenus dans le code d'éthique type;
- identifier les pièges à éviter en tant qu'animateurs en maisons de jeunes;
- travailler à l'application concrète du travail d'animation dans le quotidien à partir de mises en situation.

Approche pédagogique

Nous avons conçu cet atelier en privilégiant une approche pédagogique dynamique et active. L'une des conditions de réussite de cet atelier réside dans l'implication des personnes présentes.

Les activités de formation sont variées et réservent une place importante aux participants de même qu'à leurs perceptions et expériences, et ce, au moyen de :

- jeux d'équipe;
- mises en situation;
- questionnaires;
- discussion de groupe;
- brefs exposés suivis de périodes de questions.

Durée

Cet atelier est d'une durée de six heures.

Nombre de participants

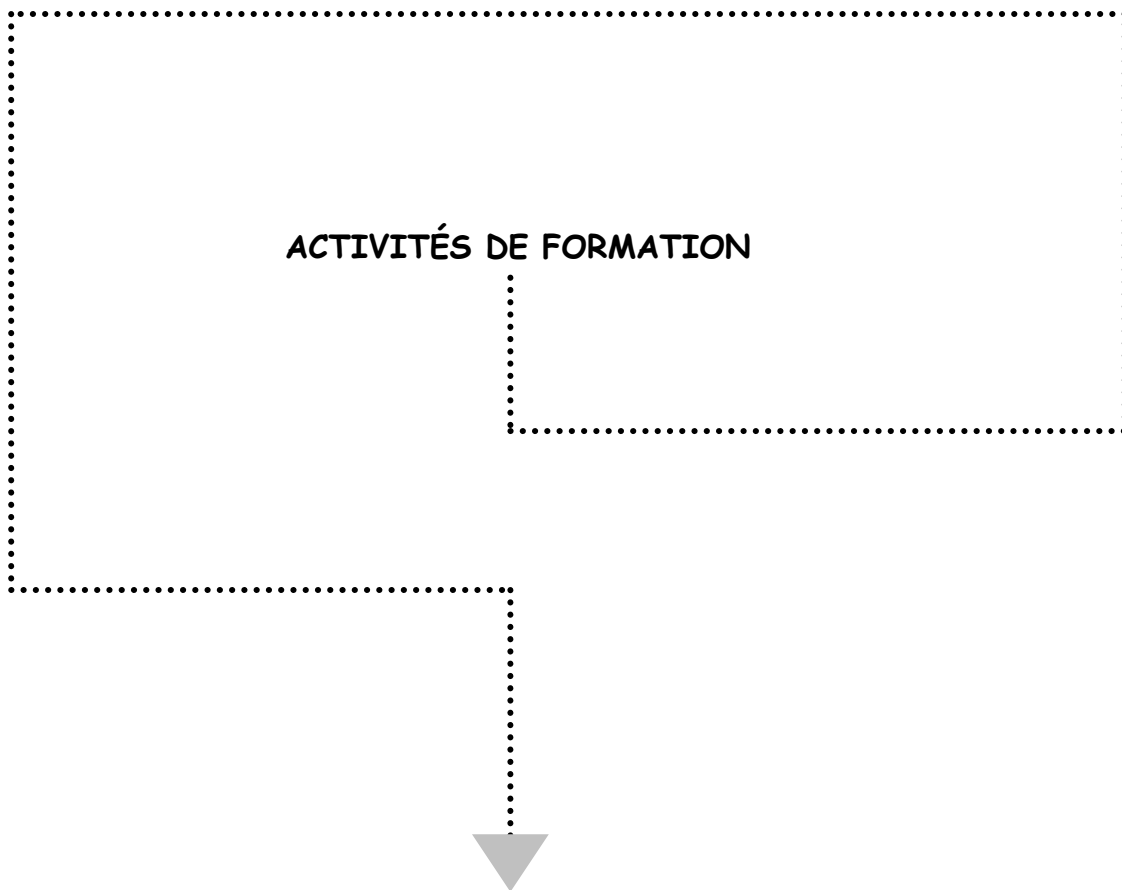
Le nombre minimum de participants est de huit et le maximum quinze.

Grille horaire 

La grille horaire est constituée de huit activités de formation.

Grille horaire

Heure	Activités de formation	Durée
9 h	Accueil Présentation des participants de l'atelier de formation, des objectifs généraux et spécifiques, de l'approche pédagogique et de la grille horaire	15 minutes
9 h 15	Activité de formation 1 : Principaux éléments reliés à l'histoire des maisons de jeunes au Québec et dans la région de Lanaudière	15 minutes
9 h 30	Activité de formation 2 : Mission et objectifs des maisons de jeunes	45 minutes
10 h 15	Pause	15 minutes
10 h 30	Activité de formation 3 : Acteurs du projet maison de jeunes, rôles et conditions de réussite de leur association	60 minutes
11 h 30	Activité de formation 4 : Animation, intervention, orientation et accompagnement	30 minutes
12 h	Dîner	60 minutes
13 h	Activité de formation 5 : Qualités d'un animateur en maisons de jeunes	30 minutes
13 h 30	Activité de formation 6 : Code d'éthique et pièges à éviter	60 minutes
14 h 30	Pause	15 minutes
14 h 45	Activité de formation 7 : Mises en situation	60 minutes
15 h 45	Évaluation	15 minutes



Activité de formation



Objectif spécifique :

Prendre connaissance brièvement des principaux éléments reliés à l'histoire des maisons de jeunes au Québec et plus précisément dans la région de Lanaudière.

Durée : 15 minutes

PRINCIPAUX ÉLÉMENTS RELIÉS À L'HISTOIRE DES MAISONS DE JEUNES AU QUÉBEC ET DANS LA RÉGION DE LANAUDIÈRE

Déroulement de l'activité :

1. L'animateur présente l'objectif spécifique de cette activité.
2. Afin de tester les connaissances des participants reliées à l'histoire des maisons de jeunes au Québec et dans la région de Lanaudière, l'animateur demande à chacun des participants de remplir individuellement le questionnaire intitulé « Testons nos connaissances! ». Les participants disposent de 2 minutes.
3. Une fois le questionnaire complété, l'animateur effectue la lecture de chacune des questions, demande à un ou deux participants de faire part de leurs réponses et complète l'information. L'animateur dispose de 2 à 3 minutes pour chacune des questions.

Cahier du participant :

Questionnaire = p. 6

Solutions = p. 8

Note de l'animateur :



PRINCIPAUX ÉLÉMENTS RELIÉS À L'HISTOIRE DES MAISONS DE JEUNES AU QUÉBEC ET DANS LA RÉGION DE LANAUDIÈRE

1. En quelle année les deux premières maisons de jeunes au Québec ont-elles vu le jour?
Les deux premières maisons de jeunes au Québec ont vu le jour en 1976 et étaient situées dans la ville de Québec. À la fin des années 70, on comptait une dizaine de maisons de jeunes au Québec. ⁴
2. Dans quel contexte socioéconomique ces maisons de jeunes furent-elles créées?
Ces maisons de jeunes ont été créées dans le contexte de remises en question des années 60 et du début des années 70 concernant le fonctionnement de la société. Les jeunes et les organisations du milieu qui s'intéressaient à ceux-ci souhaitaient faire les choses autrement en s'appuyant davantage sur le milieu naturel et en considérant le jeune dans sa globalité. ⁵
3. Qui sont les instigateurs à la base de l'implantation des maisons de jeunes au Québec?
Comme partout au Québec, les maisons de jeunes de la région ont vu le jour grâce à la détermination des gens du milieu, principalement grâce à des parents, des organisateurs communautaires de CLSC, des représentants de municipalités, des jeunes eux-mêmes, des étudiants, des intervenants d'organismes communautaires, mais aussi des représentants du clergé et des membres de clubs sociaux. Toutes des personnes préoccupées par la situation des jeunes et désireuses de trouver une solution aux besoins de ces derniers. ⁶ Par le fait même, les maisons de jeunes répondent à l'un des critères de l'action communautaire autonome (ACA), soit l'enracinement dans la communauté.
4. Quelle est la plus ancienne maison de jeunes de la région de Lanaudière?
Il s'agit de la Maison des jeunes Café-Rencontre 12-17 du Grand Joliette à Notre-Dame-des-Prairies qui fut incorporée en 1981. ⁷

⁴ Regroupement des maisons de jeunes du Québec (RMJQ). *Regroupement des maisons de jeunes du Québec en ébullition depuis 15 ans*, Montréal, 1996, 52 p.

⁵ *Ibid.*

⁶ René, Marie-Claude. *Portrait des maisons de jeunes de la région de Lanaudière, Rapport de recherche*, St-Charles-Borromée, Direction de santé publique, Régie régionale de la santé et des services sociaux de Lanaudière, 2002, 119 p.

⁷ René, Marie-Claude. *Portrait des maisons de jeunes de la région de Lanaudière, Rapport de recherche*, St-Charles-Borromée, Direction de santé publique, Régie régionale de la santé et des services sociaux de Lanaudière, 2002, 119 p.

5. À l'heure actuelle, combien y a-t-il de maisons de jeunes au Québec et dans la région de Lanaudière?

Selon les données publiées sur le site du ministère de la Santé et des Services sociaux du Québec, en 2014, plus de 380 maisons de jeunes étaient reconnues et/ou subventionnées dans le cadre du Programme de soutien aux organismes communautaires (PSOC).

Pour ce qui est de la région de Lanaudière, l'incorporation de la première maison de jeunes dans la région a eu lieu en 1981. Dans les années 80, 3 autres maisons de jeunes ont été incorporées. Au cours des années 1990, la région de Lanaudière a vu le nombre de ses maisons de jeunes plus que quintupler, celui-ci étant passé de 4 à 25. De plus, des points de service sont apparus et des fusions ont eu lieu. En 2014, une maison de jeunes a fermé et une nouvelle maison de jeunes a vu le jour. Ainsi, tout comme dans les autres régions du Québec, le nombre de maisons de jeunes n'a cessé d'augmenter au fil des années. En mars 2015, la région de Lanaudière compte 25 maisons de jeunes et 5 points de service reconnus par l'Agence de la santé et des services sociaux de Lanaudière.⁸

⁸ Portail santé et services sociaux Lanaudière, 2014.

Activité de formation



Objectif spécifique :

Définir la mission et les objectifs poursuivis par les maisons de jeunes.

Durée : 45 minutes

MISSION ET OBJECTIFS DES MAISONS DE JEUNES

Déroulement de l'activité :

1. L'animateur présente l'objectif spécifique de cette activité.
2. a) À partir d'une liste de mots, les participants doivent compléter texte troué de la définition d'une maison de jeunes.

b) Une étiquette comportant les termes de la mission est remise à chaque participant (volontaire, responsable, etc.). À tour de rôle, ils élaboreront sur l'étiquette qui leur a été remise. À quoi le ou les mots font-ils référence au travail en maison de jeunes, comment s'actualisent-ils?
3. Lorsque tous ont parlé, l'animateur conclut en présentant plus en détail la définition d'une maison de jeunes, ainsi que les objectifs poursuivis, tel qu'indiqué dans le Cadre de référence sur les pratiques en maisons de jeunes du Québec du RMJQ (2012).

Cahier du participant :

Feuille-réponse = p. 11

Solutions = p. 13

Note de l'animateur :



MISSION ET OBJECTIFS DES MAISONS DE JEUNES⁹

Mission :

Les maisons de jeunes membres du RMJQ sont des associations de jeunes et d'adultes qui se sont donné pour mission, sur une base volontaire, dans leur communauté, de tenir un lieu de rencontre animé où les jeunes de 12 à 17 ans, au contact d'adultes significatifs, pourront devenir des citoyens critiques, actifs et responsables.

Objectifs spécifiques :

- Faire l'apprentissage de la vie communautaire;
- Faire l'apprentissage de la démocratie et de ses mécanismes;
- Favoriser la prise en charge et l'autonomie chez les jeunes, en commençant par leur temps de loisir;
- Permettre une amélioration de la capacité des jeunes d'avoir de meilleures relations personnelles avec leur entourage;
- Permettre aux jeunes d'être mieux outillés pour diriger leur vie;
- Favoriser une participation des jeunes dans la vie de leur communauté;
- Défendre et promouvoir les droits des jeunes.

⁹ Extrait de : Regroupement des maisons de jeunes du Québec, *Cadre de référence sur les pratiques en maisons de jeunes*, 3^{ième} édition, Montréal, Regroupement des maisons de jeunes du Québec, 2012, p. 7 et 8.

LA MISSION PLUS EN DÉTAIL ...¹⁰

« Des associations »	Les maisons de jeunes sont des organismes à but non lucratif, constitués de personnes morales. Elles permettent l'association de jeunes et d'adultes autour d'un même projet en leur donnant les moyens de poursuivre les objectifs qu'ils se sont donnés. Cela implique que les jeunes connaissent une vie associative de qualité où la démocratie prend tout son sens. Dans toutes les maisons de jeunes, les adolescents qui le désirent ont leur place et les outils nécessaires pour s'impliquer. Les maisons de jeunes sont des associations par et pour les jeunes.
« sur une base volontaire dans leur communauté »	Les maisons de jeunes sont issues de l'action citoyenne d'une communauté. C'est parce qu'elles le voulaient et qu'elles en sentaient le besoin que les communautés les ont mises sur pied. Elles ont donc un mandat, de façon autonome, en fonction des besoins des jeunes qui les entourent.
« tenir un lieu de rencontre animé »	Les maisons de jeunes sont d'abord et avant tout des milieux animés en fonction d'une démarche d'éducation populaire et d'animation sociale, des lieux insufflés d'une âme qui contribuent à créer un sentiment d'appartenance.
« au contact d'adultes significatifs »	Les maisons de jeunes sont des lieux qui offrent l'occasion d'échanger, d'avoir des relations de qualité avec des adultes significatifs qui adhèrent au projet maison de jeunes, sous toutes ses formes. Ces adultes significatifs sont les animateurs, les autres membres de l'équipe de travail et les bénévoles, dont les membres du conseil d'administration.
« devenir des citoyens »	Être citoyen d'une communauté, c'est être quelqu'un qui a des droits et des responsabilités. C'est aussi être considéré comme quelqu'un qui peut s'exprimer et exercer des choix démocratiques, partout où cela prend un sens. Les maisons de jeunes permettent et facilitent l'expression et la participation citoyenne des adolescents.
« critiques »	Pour être critique, il faut avoir l'habitude de questionner les choses. Il faut avoir l'habitude d'élargir ses horizons, de s'informer et d'explorer plusieurs façons de voir la vie et l'ensemble des réalités dans le monde. Les maisons de jeunes sont des lieux où on peut bien sûr recevoir de l'information, mais où on peut surtout traiter et intégrer l'information reçue. C'est ce qui permet aux jeunes de devenir critiques, actifs et responsables.

¹⁰ *Ibid.*

« actifs »	Quand on dispose d'un éventail de possibilités, on est en mesure de procéder à des choix éclairés et de passer à l'action. C'est ce qui fait la différence entre être porté par le courant et ramer dans la direction où on veut aller. En commençant par la prise en charge de leur temps de loisir, les jeunes qui fréquentent les maisons de jeunes ont l'occasion d'évaluer les possibilités et ensuite de s'organiser pour réaliser ce qu'ils ont choisi de faire.
« et responsables »	Être responsable, c'est assumer les conséquences de ses choix. C'est avoir le droit de choisir, ce qui implique qu'on peut s'être trompé, et c'est devoir se reprendre, au besoin.

Activité de formation



Objectif spécifique :

Distinguer les différents acteurs du projet maison de jeunes, leurs rôles, de même que les conditions de réussite de leur association.

Durée : 60 minutes

ACTEURS DU PROJET MAISONS DE JEUNES, RÔLES ET CONDITIONS DE RÉUSSITE DE LEUR ASSOCIATION

Déroulement de l'activité :

1. L'animateur présente l'objectif spécifique de cette activité.
2. L'animateur amorce le « remue-méninges » en demandant aux participants de nommer les principaux acteurs des maisons de jeunes, acteurs qui forment ce nous appellerons « les trois groupes porteurs » puis de les placer sur le diagramme.
3. L'animateur recueille les idées des participants et les inscrit au tableau ou demande à l'un des participants de noter les idées au tableau.
4. Lorsque toutes les idées ont été recueillies, l'animateur présente les trois acteurs, leurs rôles ainsi que les conditions de réussite de leur association.

Cahier du participant :

Acteurs = p. 17

Solution = p. 19

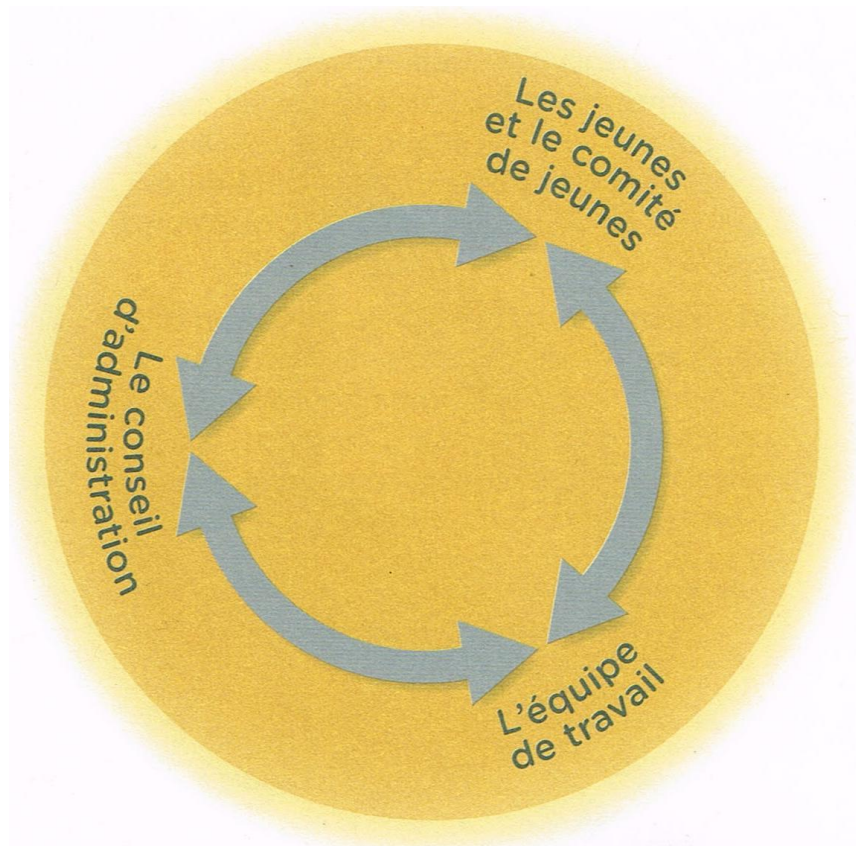
Rôles = p. 21

Conditions de réussite de leur association = p. 26

Note de l'animateur :



PORTEURS DU PROJET MAISONS DE JEUNES¹¹



¹¹ Figure extraite de : Regroupement des maisons de jeunes du Québec, *Cadre de référence sur les pratiques en maisons de jeunes*, 3^{ième} édition, Montréal, Regroupement des maisons de jeunes du Québec, 2012, p. 18.

RÔLES DES ACTEURS¹²

Acteur	Rôle
CA	Le conseil d'administration (CA) travaille au développement de la maison de jeunes en tant que gestionnaire, acteur du projet et administrateur de la corporation. L'importance du travail accompli par le CA oblige à une certaine évaluation des membres. Il faut privilégier les gens qui ont la cause des jeunes à cœur et non leurs intérêts personnels ou le pouvoir. Composition : On retrouve souvent les mêmes participants que dans l'assemblée générale annuelle (AGA), soit : des jeunes membres, des parents, des animateurs et des membres de la communauté. Rôles : Le CA est responsable : • d'actualiser les priorités de l'AGA en déterminant les actions à entreprendre pour les réaliser; • de la recherche de financement et du développement de celui-ci; • de la représentation extérieure de la maison de jeunes; • du développement de ses membres par de la formation; • d'établir un plan de travail pour accomplir les tâches; • d'agir sur des questions d'actualité ayant un impact sur la maison de jeunes; • de la gestion administrative, des ressources humaines et des activités.
Jeunes	Les jeunes sont des membres qui, sur une base volontaire et égalitaire, s'associent au « projet MDJ ». De par les objectifs de base du projet, il est essentiel que les jeunes puissent s'engager et s'impliquer. Leur adhésion à la maison de jeunes peut se faire par des cartes de membres avec une liste tenue à jour annuellement dans un fichier ou un registre de membres. À chaque maison d'adapter une méthode qui servira le projet. Rôle : Les jeunes sont les principaux acteurs de cette structure, car ils sont l'origine de l'existence de la maison. La participation des jeunes n'est pas automatique. Elle découle plutôt d'un travail d'animation conçu de façon à stimuler leur appartenance. Leur participation active à l'AGA, au CA, au Comité de Jeunes (CJ) ou à toute autre instance jeunesse est un excellent procédé qui favorise leur implication.

¹² Extrait et modifié de : Rondeau, Thérèse, *Le travail d'animation en maison des jeunes. Guide de travail pour les animateurs*, Victoriaville, Maison des Jeunes Le Trait d'Union de Victoriaville, 1995, p. 6 et 7.

Acteur	Rôle
Animateurs	L'équipe d'animation est le moteur qui donne le souffle aux structures du « projet MDJ ». Elle est le seul contact quotidien entretenu avec les jeunes. Grâce à son travail, un lien se crée entre toutes les instances, permettant ainsi une meilleure coopération de tous et chacun. Rôles : • actualiser les pratiques du « projet MDJ »; • s'informer face au vécu et à la situation jeunesse; • animer, intervenir, orienter et accompagner; • animer les instances de la maison de jeunes (AGA, CA, CJ, ou toute autre instance décisionnelle jeunesse); • travailler auprès de la communauté.

RÔLE DE L'ANIMATEUR PLUS EN DÉTAIL¹³

L'animateur est le cœur de la maison. Son contact quotidien avec les jeunes alimente l'information sur les besoins et la vie de la maison. Le travail d'animation accompli par toute l'équipe s'étend sur cinq champs de compétence.

Champs de compétence	Précision
1. Offrir un support et un accompagnement aux jeunes	• Accueillir, intégrer et impliquer le jeune dans la maison de jeunes et son milieu. • Être à l'écoute du jeune et lui apporter un support technique ou moral. • Le référer à des personnes ressources dans le réseau institutionnel¹⁴ en place lorsque le jeune en a besoin. • Encadrer et supporter les jeunes dans l'élaboration de leurs projets.
2. Exercer l'animation des structures démocratiques	• Informer et sensibiliser les jeunes au fonctionnement démocratique de la maison de jeunes et du Regroupement des maisons de jeunes du Québec (RMJQ) pour les mdj membres.¹⁵ • Voir à la participation active et réelle des jeunes à l'AGA et au CA local et les supporter dans leurs responsabilités. S'assurer que les jeunes décident de ce qui concerne leur maison de jeunes. • Se préparer et préparer les jeunes de l'organisme avant les représentations extérieures. • Voir à la mise en place du CJ, s'il y a lieu, et leur offrir un soutien. • Amener les jeunes à faire des liens entre l'apprentissage de la vie démocratique à la maison de jeunes et leur vie en société.
3. Recherche et traitement de l'information	• Trier l'information sur la santé, les droits, l'éducation, les comportements et sur les services ou les activités offerts. • Lire, analyser et clarifier le contenu et la provenance de l'information jeunesse reçus à la maison de jeunes pour décider de la pertinence du partage de l'information avec les jeunes. • Faire de la recherche d'informations et de ressources qui rejoignent les préoccupations des jeunes.

¹³ Extrait et modifié de : Rondeau, Thérèse, *Le travail d'animation en maison des jeunes. Guide de travail pour les animateurs*, Victoriaville, Maison des Jeunes Le Trait d'Union de Victoriaville, 1995, p. 14-16.

¹⁴ Nous nous permettons d'ajouter qu'il est également possible de référer un jeune non seulement à des personnes ressources dans le réseau institutionnel, mais aussi dans le réseau communautaire.

¹⁵ Dans le cas où la maison de jeunes est membre du RMJQ.

Champs de compétence	Précision
4. Participer au développement de l'animation de la mdj	• Appliquer le « projet MDJ » dans l'organisation, l'animation et l'évaluation des activités par et pour les jeunes. • Apporter une assistance aux jeunes dans la planification et l'organisation des activités ou projets proposés par les jeunes et les animateurs. • Assister et encourager l'expression et la prise de parole du jeune. • Assister et encourager la prise de contact du jeune avec l'entourage et la communauté. • Créer avec les jeunes divers outils ou activités dont ils ont besoin. • Être responsable de veiller à la sécurité des jeunes et à l'appropriation de leur mode de vie. • Créer des outils d'animation et de vulgarisation pour faire circuler efficacement les informations aux jeunes. • Animer des activités d'information, de sensibilisation et de réflexion avec les jeunes en s'assurant de stimuler leur potentiel et leur autonomie. • Rechercher la matière à comparer et différencier les informations fournies pour amener les jeunes à développer leur sens critique. • Impliquer les jeunes dans les démarches de recherche et la diffusion des informations qui les concernent.
5. Participer aux réunions d'équipe d'animateurs et effectuer les mandats qui sont assignés à chacun	• Pour chaque projet d'activité : fixer des objectifs et établir un plan d'action (échéances, tâches, responsables, évaluation). • Transmission des informations relatives aux différents mandats attribués à l'équipe (compte-rendu des comités, journal de bord, etc.).

Note : Le support et la coopération de l'animateur sont indispensables à la coordination pour assurer le bon fonctionnement de la maison.

CONDITIONS DE RÉUSSITE DE LEUR ASSOCIATION¹⁶

- Tous les acteurs (CA, animateurs et jeunes) doivent s'associer volontairement au projet.
- Tous les acteurs doivent connaître et accepter les buts, objectifs et principes de fonctionnement de la maison de jeunes.
- Chaque acteur doit prendre sa place au sein du projet maison de jeunes.

¹⁶ Regroupement des maisons de jeunes du Québec, *Cadre de référence sur les pratiques en maisons de jeunes*, 2^e édition, Montréal, Regroupement des maisons de jeunes du Québec, 1997, 66 p.

Activité de formation

4

Objectif spécifique :

Clarifier les concepts d'animation, d'intervention, d'orientation et d'accompagnement.

Durée : 30 minutes

ANIMATION, INTERVENTION, ORIENTATION ET ACOMPAGNEMENT

Déroulement de l'activité :

1. L'animateur présente l'objectif spécifique de cette activité.
2. L'animateur suscite une réflexion individuelle sur la place des trois rôles joués par l'animateur et invite les participants à imaginer les concepts sous forme d'organigramme.
3. Les participants présentent et expliquent leurs organigrammes.
4. L'animateur effectue un bref exposé au cours duquel les concepts d'animation, d'intervention, d'orientation et d'accompagnement sont définis.
5. L'animateur explique les stratégies de prévention et de promotion de la santé et remet le texte troué (sans les stratégies).
6. Les participants inscrivent, en équipe (2-3 personnes), les stratégies dans les cases vides appropriées du tableau de la page 33 du Cahier du participant.
7. L'animateur effectue un retour en grand groupe en nommant les réponses. Puis, il recueille les questions et les commentaires des participants.

Cahier du participant :

Organigramme = p. 28

Animation, intervention... = p. 30

Stratégies de prévention et de promotion de la santé = p. 31

Solutions = p. 35

Note de l'animateur :



ANIMATION, INTERVENTION, ORIENTATION ET ACCOMPAGNEMENT¹⁷

Concept	Définition
Animation	« ... animer c'est donner une âme, insuffler la vie.» À la maison de jeunes, animer signifie : • exploiter tout ce qui se passe avec les jeunes, tout l'espace disponible pour atteindre les buts et objectifs que la maison de jeunes s'est fixée; • être attentif au climat de groupe, vivre le moment présent et favoriser les interactions entre les jeunes; • créer une dynamique dans la maison de jeunes en combinant des activités structurées et des moments libres; • transmettre une information juste et complète, encourager les jeunes dans une démarche de prise de conscience et mettre en relief les conséquences des choix et des actes posés; • sensibiliser à l'environnement et au respect du bien d'autrui, au droit à la santé, aux responsabilités civiles et au respect des différences. Le loisir fait partie de l'animation. L'une des idées à la base du « projet MDJ » consiste à mettre l'emphasis sur la prise en charge de son temps de loisir par les jeunes. Le loisir, à l'intérieur d'une maison de jeunes, a pour but de préciser, diversifier et développer les intérêts des jeunes par la pratique d'activités sportives, récréatives, etc. Il est donc vu à la fois du point de vue du développement et de la détente. Le loisir peut également être utilisé comme prétexte pour établir un premier contact avec les jeunes.
Intervention	L'approche de l'intervention est résolument préventive et elle n'est pas curative. Une des tâches de l'animateur consiste à aider le jeune à évoluer personnellement dans le but d'augmenter sa capacité à résoudre les problèmes qu'il rencontre. On doit pouvoir écouter et partager, non seulement lors d'expériences marquantes, mais aussi au quotidien. L'écoute active et l'empathie permettent l'engagement des deux parties et leur implication au sein de cette relation. Les tableaux qui suivent présentent trois stratégies d'interventions possibles en maison de jeunes, de même que leurs cibles d'intervention et des exemples.
Orientation et accompagnement	L'orientation et l'accompagnement vers d'autres intervenants consistent à indiquer à un jeune la ressource la plus appropriée pour répondre à ses besoins et à l'accompagner, si nécessaire. L'orientation doit être envisagée avec le consentement du jeune, au moment où une intervention curative est nécessaire quand l'aide dépasse les compétences et le rôle de l'animateur.

¹⁷ Extrait de : Regroupement des maisons de jeunes du Québec, *Cadre de référence sur les pratiques en maisons de jeunes*, 3^{ième} édition, Montréal, Regroupement des maisons de jeunes du Québec, 2012, p. 25-26.

STRATÉGIES DE PRÉVENTION ET DE PROMOTION DE LA SANTÉ¹⁸

Stratégie	Définition
Influence	Ensemble d'activités de sensibilisation allant de la diffusion d'information à des efforts plus structurés de persuasion visant à modifier les attitudes et les connaissances d'une personne, d'un groupe, de décideurs, d'une communauté dans une direction donnée.
Développement des compétences	Activités visant à accroître les habiletés du jeune ou des personnes significatives (parents, intervenants) afin de les rendre aptes à faire face aux situations de la vie de tous les jours et à se prendre en charge.
Aménagement du milieu	Activités qui visent à modifier les milieux de vie (maison de jeunes, école, loisirs, etc.) : a) de façon à offrir des ressources, des activités susceptibles de mieux répondre aux besoins des individus et d'améliorer leur qualité de vie (ex. : transformation de l'environnement, amélioration des conditions de vie, création de ressources, changement organisationnel); b) de façon à permettre aux jeunes et à la communauté de se regrouper pour définir leurs propres objectifs et choisir leurs propres moyens d'action.

¹⁸ Extrait et modifié de : Ouellet, Francine; Paiement, Marguerite et Tremblay, Pierre H., *L'action intersectorielle, un jeu d'équipe. Guide d'intervention*, Montréal, Direction de la santé publique de Montréal-Centre et CECOM de l'Hôpital Rivière-des-Prairies, 1995, p. 25.

RELATIONS ENTRE LES CIBLES D'INTERVENTION ET LES STRATÉGIES¹⁹

En faisant le lien entre les principales stratégies et les cibles visées, on obtient six variantes possibles.

Cible	Stratégie	Exemples
Individu (jeune)	1. Influence auprès des jeunes	• Informer les jeunes des ressources disponibles dans leur communauté. • Organiser un souper-causerie avec les jeunes afin de discuter de sexualité.
	2. Développement des compétences	• Enregistrer des capsules d'information historiques à la radio communautaire avec les adolescents. • Permettre à un groupe de jeunes de faire un jardin et, par la suite, cuisiner ses produits. • Développer des ateliers sur la résolution de problèmes ou l'estime de soi. • Créer un roman-photo avec les jeunes sur le thème de la consommation d'alcool dans le cadre du concours « Éduc alcool ».
Milieu de vie (maison de jeunes, famille, école, milieu de travail, voisinage, pairs, etc.)	1. Influence auprès des milieux de vie	• Publier des articles sur les besoins reliés à l'adolescence destinés aux parents et à la communauté. • Inviter les élèves de 6^e année, leurs professeurs et le directeur de l'école à venir vivre un temps d'animation en maisons de jeunes. • Permettre la nomination du Comité de jeunes (au lieu d'un adulte) lors du prix du bénévole de l'année dans sa communauté.
	2. Développement des compétences	• Animer une série d'ateliers afin de renforcer les liens familiaux et améliorer la communication parents-adolescents.

¹⁹ Extrait et modifié de : Ouellet, Francine; Paiement, Marguerite et Tremblay, Pierre H. *L'action intersectorielle, un jeu d'équipe. Guide d'intervention*, Montréal, Direction de la santé publique de Montréal-Centre et CECOM de l'Hôpital Rivière-des-Prairies, 1995, p. 26 et 28.

Cible	Stratégie	Exemples
	3. Aménagement du milieu	• Permettre la tenue des Comités de jeunes, guider et supporter leurs décisions. • Élaborer un programme d'aide aux devoirs. • Réviser l'offre alimentaire en mdj pour faciliter les choix santé.
Environnement global (gouvernement, municipalités, système économique, valeurs sociales, etc.)	1. Influence auprès des décideurs et de la communauté en général	• Créer un programme d'emploi d'été, en collaboration avec la municipalité, qui permet une première expérience d'emploi rémunéré pour les adolescents. • Préparer des communiqués de presse et de la documentation technique afin de fournir des éléments de nouvelles des bons coups des jeunes aux journalistes. • S'associer à un organisme aux valeurs sociales reconnues (ex. : Cyclo nord-sud, Amnistie internationale, etc.) pour mener des actions menant à une plus grande justice.

Activité de formation



Objectif spécifique :

Identifier les qualités d'un animateur en maison de jeunes.

Durée : 30 minutes

QUALITÉS D'UN ANIMATEUR EN MAISONS DE JEUNES

Déroulement de l'activité :

1. L'animateur présente l'objectif spécifique de cette activité.
2. L'animateur amorce le « remue-méninges » à partir de la question suivante qui doit être adressée à tout le groupe : À votre avis, quelles sont les qualités que doit posséder un animateur en maison de jeunes? L'animation peut aussi se faire avec le jeu de la toile d'araignée où l'animateur lancera une balle de laine vers un des participants en tenant l'amorce. Celui qui reçoit la balle doit nommer une qualité qu'il juge importante pour son travail d'animateur. En retenant le fil, il lance à son tour la balle de laine à un autre participant et ainsi de suite.
3. L'animateur note au tableau les idées des participants ou demande à l'un des participants de noter les idées au tableau.
4. Lorsque toutes les idées ont été recueillies, l'animateur effectue un survol des idées proposées en mentionnant les omissions et en donnant quelques précisions. Dans le cas de l'option avec la balle, il spécifie que les qualités combinées des animateurs forment une toile d'araignée, un filet de sûreté pour les jeunes.

Cahier du participant :

Qualités d'un animateur = p. 38

Note de l'animateur :



QUALITÉS D'UN ANIMATEUR FACE AUX JEUNES²⁰

Qualité	Précision
Être authentique	Première qualité essentielle pour un animateur. En effet, si les jeunes qui sont très habiles à le faire détectent de l'hypocrisie, de la fausseté ou de l'inconséquence, ils seront très déçus, se refermeront et n'auront plus confiance. Aucun travail ne pourra alors être fait avec eux, car l'adulte ne sera plus significatif à leurs yeux. Les jeunes savent très bien qu'on ne peut pas tout connaître et qu'on n'a pas de réponse à tout; ils acceptent donc les animateurs comme ils sont. La franchise a plus d'importance à leurs yeux que la performance.
Savoir créer un climat de confiance	Le respect, la discrétion et la confidentialité sont des règles de base à la confiance. Il faut aussi savoir les écouter, être chaleureux et intéressé. L'intérêt doit être réel, car les jeunes décèlent rapidement le manque de sincérité. De plus, le changement de personnel en maisons de jeunes est difficile pour le jeune qui a établi une relation de confiance avec un animateur. Afin de lui éviter le sentiment d'abandon, il est possible, en accord avec lui, d'informer et de partager le vécu de celui-ci avec d'autres animateurs.
Avoir de l'empathie	C'est développer l'attitude qui permet de se mettre dans la peau de l'autre. Cela sert à le comprendre et à l'aider tout en évitant d'interpréter et de juger selon nos valeurs qui peuvent être en conflit avec les siennes. Cela est plus que de la sympathie qui, elle, entend, écoute et supporte seulement. Quand il y a écoute empathique, c'est l'autre qui mène la conversation.
Avoir des qualités morales	Être cohérent dans ses pensées et ses actions. Quelle que soit votre démarche, les valeurs que vous incarnez vont avoir une influence sur les jeunes que vous côtoyez et sur les relations que vous établirez avec eux. D'où l'intérêt de se questionner sur votre propre philosophie. Quand on a soi-même clarifié ses valeurs et pris des décisions, il est plus facile de comprendre et d'aider les autres. En effet, les qualités morales, intellectuelles et sociales sont mises à l'épreuve pour encadrer le jeune.
Être disponible et patient	La disponibilité et la patience peuvent être démontrées dans notre façon de porter attention aux jeunes. Il faut leur permettre de s'exprimer quand ils en ont besoin et en même temps de les écouter vraiment, car plus tard le jeune ne sera peut-être plus disposé à parler et il se refermera. Il est plus facile d'être disponible lorsqu'on garde en tête les mots « ici et maintenant ».
Faire preuve d'ouverture d'esprit	Il est important de ne pas avoir de préjugés et d'accepter les jeunes comme ils sont. S'ils ne se sentent pas jugés, ils seront plus en mesure d'être eux-mêmes et, par conséquent, d'avoir confiance en eux.
Être stimulateur	Il faut pouvoir encourager et valoriser le jeune dans ce qu'il est et dans ce qu'il entreprend. Être capable de lui communiquer qu'il est unique et important.

²⁰ Extrait et modifié de : Rondeau, Thérèse, *Le travail d'animation en maison des jeunes. Guide de travail pour les animateurs*, Victoriaville, Maison des Jeunes Le Trait d'Union de Victoriaville, 1995, p. 30-32.

QUALITÉS D'UN ANIMATEUR FACE À L'ANIMATION EN MAISON DE JEUNES²¹

Qualité	Précision
Être perspicace	C'est-à-dire être capable de saisir la réalité des jeunes, leurs besoins et leurs attentes. De plus, il faut être à l'avant-garde pour repérer les problèmes et contrecarrer les points de vue négatifs qui nuiraient à l'animation.
Être polyvalent	L'animateur doit savoir communiquer, planifier des activités, les évaluer, faire de l'animation, faire des tâches administratives, etc. Il est important qu'il s'adapte aux situations, car il devra se consacrer à diverses tâches et, en même temps, répondre aux urgences qui se présentent.
Avoir un esprit inventif	Savoir se débrouiller avec peu de moyens est le lot de la plupart des maisons de jeunes. Donc, il faut rendre les animations agréables en inventant des formes dynamiques et souples. De plus, les encouragements et le soutien à des initiatives, même les plus farfelues, peuvent souvent engendrer des animations passionnantes.
Avoir une attitude démocratique et un sens pédagogique	Lors d'une activité, il faut exprimer clairement les faits et s'assurer que tous ont bien compris. De plus, il est important de savoir écouter et bien organiser les débats afin que tous puissent s'exprimer leurs points de vue. Et, finalement, on doit trouver des solutions aux divisions que rencontre le groupe afin de pouvoir synthétiser l'entente de la majorité.
Avoir un esprit d'équipe	Les animateurs ne doivent pas se sentir exploités dans leur travail et, pour ce faire, un climat de responsabilité et de partage doit être présent entre eux. Il est essentiel de rendre compte au groupe de tout ce qui concerne la maison de jeunes et que chacun puisse profiter des acquis de travail des autres. Donc, une coopération libre de compétitions destructrices amènera chaque individu à développer une saine participation au travail d'équipe.

²¹ Extrait et modifié de : Thérèse Rondeau, *Le travail d'animation en maison des jeunes. Guide de travail pour les animateurs*, Victoriaville, Maison des Jeunes Le Trait d'Union de Victoriaville, 1995, p. 32.

Activité de formation



Objectif spécifique :

Se rappeler des principaux éléments contenus dans le code d'éthique type et identifier les pièges à éviter en tant qu'animateur en maison de jeunes.

Durée : 60 minutes

CODE D'ÉTHIQUE ET PIÈGES À ÉVITER

Déroulement de l'activité :

1. L'animateur présente l'objectif spécifique de cette activité.
2. L'animateur demande aux participants de répondre en grand groupe aux questions suivantes : « Selon vous, qu'est-ce qu'un code d'éthique? », « Sur quels éléments importants doit-il statuer? »
3. L'animateur explique le déroulement des saynètes (voir explications détaillées p. 29).
4. L'animateur explique la raison d'être d'un code d'éthique et présente les principaux éléments du code d'éthique type du RMJQ.
5. L'animateur recueille les questions et les commentaires des participants.

Cahier du participant :

Raison d'être du code d'éthique = p. 41

Code d'éthique type du RMJQ = p. 43

Pièges à éviter = p. 46

Note de l'animateur :

La plupart des maisons de jeunes disposent d'un code d'éthique. Cependant, nous avons choisi dans le cadre de cette formation le code d'éthique type du RMJQ, qui nous semble celui qui est le plus près du cadre de référence sur les pratiques en maisons de jeunes.



RAISON D'ÊTRE DU CODE D'ÉTHIQUE

Le principal objectif du code d'éthique consiste à prévenir des actions qui pourraient mettre en péril la crédibilité de la maison de jeunes auprès de la communauté, celle d'un animateur auprès des jeunes ou encore celle des autres maisons de jeunes.

Il constitue également un moyen d'uniformiser davantage les pratiques autour d'un certain nombre de responsabilités éthiques. Ces responsabilités peuvent être identifiées pour chacun des acteurs en lien avec la maison de jeunes : les membres, le conseil d'administration, l'équipe, les jeunes, les partenaires, la communauté, les bénévoles.²²

²² Regroupement des maisons de jeunes du Québec, *Cadre de référence sur les pratiques en maisons de jeunes*, 3^e édition, Montréal, Regroupement des maisons de jeunes du Québec, 2012, p. 25.

SAYNÈTES

Détail de l'activité

Matériel : Cartons sur lesquels figurent les situations à mettre en scène. Vous pouvez mettre à la disposition des participants quelques items représentant les trois acteurs de la maison de jeunes : jeunes, animation et coordination (par exemple une casquette pour les jeunes, etc.).

Distribuer quelques saynètes (voir tableau ci-bas) parmi les participants. À tour de rôle, chaque personne ayant reçu un carton devra choisir parmi les autres participants le nombre d'acteurs requis et mettre en scène la situation décrite sur son carton. Après chacune des mises en scène, demander aux participants ce qu'ils pensent de cette situation.

#	Acteurs	Saynète
1	Un jeune Un animateur	Jeune : (Elle tient l'animateur par la main) — Il y a juste toi qui est « cool » ici! Animateur : — Ah oui? Veux-tu jouer une partie de billard?
2	Un jeune Un animateur	Jeune : (À l'animateur) — Ça fait plusieurs fois que ma mère me dit que j'ai des « up and down » Elle dit que j'agis pas toujours de la même façon. Je suis un peu tanné de ça. Animateur : — Moi, je sais ce que tu as. Avec tous les signes que tu viens de me décrire, c'est un trouble de santé mentale. Tu es bipolaire. Tu diras à ta mère de consulter un médecin.
3	Un jeune Un animateur	Jeune : (Se confie à l'animateur) — Je suis venu te voir parce qu'il s'est passé quelque chose hier. Je ne sais pas quoi faire, ma sœur de 7 ans s'est fait frapper par une auto quand elle était en vélo. Animateur : — Mon Dieu! Ben voyons donc, pas ta belle petite sœur qui ressemble à un ange. Dis-moi c'est pas vrai? Hein, mais qu'est-ce que tu vas faire. Moi à ta place, je serais tellement bouleversée.
4	Un jeune Un animateur	Jeune : (Il arrive continuellement en état de consommation) Animateur : — Dis donc, Jo, tu sembles avoir un petit problème avec la consommation. Jeune : — Moi? Non, c'est social, j'adore consommer en gang. Animateur : — Viens on va regarder les ressources en désintox.
5	Un jeune Un animateur	Jeune : — Nathan, y'a juste toi qui m'écoutes! Animateur : — Ben tiens, prend mon numéro de téléphone. Si jamais t'es vraiment mal pris, appelle-moi.
6	Un jeune Trois adultes	Jeune : — Bon j'm'en vais au parc (sur les lieux, il voit son animatrice qui est assise avec ses amies, elles sont pas mal amochées et boivent de l'alcool.

#	Acteurs	Saynète
7	Un jeune Un animateur	Jeune : — Mathieu, je te trouve vraiment cool, veux-tu être mon ami? Animateur : — Oui, ce serait l'fun, j'ai justement un billet qui me reste pour le show en fin de semaine, le veux-tu? On pourrait se voir là.
8	Un coordonnateur Deux animateurs	1 ^{er} Animateur : (Au coordonnateur) — Finalement, je pourrai pas travailler le 24, peux-tu me trouver un remplaçant? 2 ^e animateur : — J'veis le remplacer moi. Coordonnateur : — Ça va faire 4 samedis de suite que tu travailles, t'es supposé être en congé. 2 ^e Animateur : — Ah ! c'est pas grave, je veux pas que les jeunes perdent leur samedi...
9	Un jeune Un animateur	Jeune : (À l'animateur) — T'as vu dans le journal, ils ont décidé de couper le chômage aux travailleurs saisonniers. Animateur : — Bof, ils ont juste à travailler toute l'année comme tout le monde!
10	Un jeune Un animateur	Jeune : (Parlant de l'autre animateur) — Pierre, y m'a dit que j'avais plus l'droit de revenir parce que j'avais pété ma coche, mais c'est même pas moi qui avais fait la connerie. Animateur : — C'est vrai des fois, Pierre y'est un peu raide, ok tu peux rester d'abord.
11	Un animateur Une autre personne	Animateur : (En discussion avec d'autres intervenants) — Mes jeunes agissent de telle façon... Interlocuteur : — Je ne savais pas que tes enfants fréquentaient la mdj. Animateur : — Non, ce ne sont pas mes enfants, mais c'est tout comme...
12	Un jeune Un animateur	Jeune : (À l'animateur) — Eh! T'as un nouveau char, c'est une Mazda? Si tu veux j'ai des « mags » à vendre pas chers. Animateur : — Ben sûr que ça m'intéresse...
13	Un jeune Un animateur	Jeune : (À l'animateur) — Merci de m'avoir écouté, qu'est-ce que je fais si je « feel » pas dimanche. Animateur : — Ben, passe à la mdj, elle est fermée, mais je dois travailler sur un projet. Je serai là de 13 h à 16 h.
14	Un jeune Un animateur	Jeune : — Envoie donc, donne-moi donc une cigarette, t'es « cool » toi! Animateur : — J'peux pas, t'es mineur. Jeune : — Ah voyons, mes parents le savent. Y'a personne d'autre qui va le savoir. Animateur : — Mais t'en parle pas!
15	Un jeune Un animateur	Animateur : — Eh salut! Pis ta mère es-tu encore rendue à l'hôpital ? Jeune : — Comment ça qu'tu sais ça? Animateur : — Ben, mon amie est infirmière...

CODE D'ÉTHIQUE TYPE DU RMJQ²³

A) Illégalité

Un animateur ne doit jamais être placé en situation d'illégalité avec un jeune.

Ce qui signifie :

- ne pas avoir de contacts sexuels de tout ordre avec les jeunes;
- ne pas acheter d'objets volés par des jeunes;
- ne jamais consommer de drogue ni alcool sur les heures de travail;
- ne pas consommer de drogue ni alcool avec les jeunes à la maison de jeunes ou à l'extérieur;
- ne pas encourager un jeune à consommer de la drogue en lui donnant du papier à rouler ou en l'accompagnant pour un tel achat;
- ne pas inviter un jeune à prendre une bière;
- ne pas encourager un jeune à consommer, en acceptant par exemple de se faire payer une bière par un jeune ou en lui en payant une;
- ne pas vendre de cigarette à un jeune.

Il est à noter que la Loi sur le tabac, au moment de la rédaction, interdit à quiconque de vendre du tabac à un mineur. De plus, elle interdit de fumer à l'intérieur de la maison de jeunes et à l'extérieur dans un rayon de 9 mètres de toute porte menant directement à la maison de jeunes ou jusqu'à la limite de son terrain. Cette dernière mesure du « 9 mètres » est effective seulement si les portes et le terrain sont exclusifs à la maison de jeunes.²⁴

Au-delà de la question de l'illégalité, poser ces actions irait à l'encontre des objectifs de prévention inhérents au « projet MDJ ».

B) Confidentialité

Afin d'établir un climat d'échange et de confiance avec les jeunes, la confidentialité est de mise.

Ce qui signifie :

- ne pas donner d'informations aux parents, à la police, aux professeurs, sans le consentement du jeune;
- ne pas signaler un jeune à la Direction de la protection de la jeunesse (DPJ), sans son autorisation, dans la mesure du possible;
- ne pas être délateur des jeunes à moins qu'une agression soit préméditée et qu'elle mette sa sécurité ou celle des autres en danger.

²³ Extrait et modifié de : Regroupement des maisons de jeunes du Québec, *Code d'éthique type du Regroupement des maisons de jeunes du Québec*, Montréal, Regroupement des maisons de jeunes du Québec, 1997, p. 5 à 7.

²⁴ Ministère de la Santé et des Services sociaux. Loi modifiant la Loi sur le tabac, Faits saillants des principales mesures, 1^{er} novembre 2006, Feuillet, 2 p. Disponible sur : www.msss.gouv.qc.ca/loi-tabac/

C) Distance

Les liens établis entre les animateurs et les jeunes le sont par le biais du « projet MDJ » et ils doivent se limiter à cela. Il est essentiel de faire la différence entre « faire une job » et « avoir la vocation ». Il est primordial que les animateurs soient en mesure d'établir une distance claire entre leur vie et leur travail, et ce, tant pour l'animateur, les jeunes, que pour l'organisme dans son ensemble.

Ce qui implique :

- être empathique plutôt que sympathique : conserver une certaine distance en évitant de s'engager émotivement afin de comprendre et soutenir les jeunes plutôt que de vivre la situation à leur place;
- être équitable : ne pas privilégier un jeune aux dépens des autres. Bien sûr, on ne peut pas aimer tout le monde, sauf qu'en tant qu'animateur on se doit d'être le plus équitable possible;
- être critique : une certaine distance permet de demeurer critique face au discours des jeunes. Le travail en maisons de jeunes implique du réconfort, de l'écoute, mais aussi du questionnement et de la confrontation. Sans cette distance et cet esprit critique, la qualité du travail ne peut être que limitée.

D) D) Équipe

L'équipe d'animation a pour tâche de faire vivre la corporation selon les buts et objectifs qu'elle s'est fixée. L'équipe accomplit un travail auprès des jeunes, oui, mais aussi un travail auprès des adultes de l'association et auprès de la communauté. Pour accomplir cette tâche, il est essentiel d'instaurer un climat propice à la communication, à la confiance, et d'en arriver à développer un esprit d'équipe, une solidarité.

Ce qui implique :

- respecter les positions de l'équipe, même si tu n'es pas d'accord avec la décision prise;
- ne pas aller à l'encontre de la position d'un animateur ou d'une animatrice devant les jeunes. Par contre, on doit clarifier la situation avec lui le plus rapidement possible pour corriger le tir, s'il y a lieu;
- ne pas faire transparaître les différends d'équipe sur le plancher avec les jeunes;
- exprimer tes satisfactions et insatisfactions face au climat d'équipe;
- lors des moments d'animation, informer l'équipe d'une rencontre individuelle qui doit se faire avec un jeune.

PIÈGES À ÉVITER²⁵

- Besoin d'être aimé par les jeunes à tout prix.
- Ne pas faire la différence entre « faire une job » et « avoir la vocation », départager ce qui est de l'ordre de la vie privée de ce qui est de l'ordre du travail.
- Vouloir sauver les jeunes malgré eux.
- S'approprier les jeunes (sentiment d'appartenance très développé envers certains jeunes : « mes jeunes à moi et pas aux autres animateurs »).
- Devenir ami avec les jeunes plutôt qu'adulte significatif.
- Donner son numéro de téléphone personnel.
- Se mettre disponible en dehors des heures de travail.
- Créer des liens de dépendance avec les jeunes.
- Prétendre qu'en dehors des heures de travail, on n'est plus un adulte significatif pour les jeunes.
- Transmettre ses peurs, principes et préjugés aux jeunes.
- Transmettre ses valeurs personnelles plutôt que celles du projet maisons de jeunes.
- S'impliquer émotivement dans le vécu des jeunes.
- Outrepasser ses propres compétences, ne pas faire appel à d'autres partenaires, tout prendre sur soi.
- Garder les secrets des jeunes face à l'équipe d'animation. Comme l'animateur n'est pas toujours présent et disponible pour tout, les autres animateurs doivent savoir comment intervenir avec les cas particuliers.

²⁵ Extrait et modifié de : FORMADOS, Cahier du participant. Initiation au travail en maison de jeunes, Montréal, Formados, 2003, p. 8.

Activité de formation



Objectif spécifique :

Travailler à l'application concrète du travail d'animation dans le quotidien à partir de mises en situation.

Durée : 60 minutes

MISES EN SITUATION

Déroulement de l'activité :

1. L'animateur présente l'objectif spécifique de cette activité.
2. Le groupe est séparé en 2. À partir de mises en situation, les participants sont invités à tenter de décrire l'attitude et les gestes qui devraient être adoptés par l'animateur dans les situations qui leur sont attribuées. Les participants disposent de 30 minutes pour effectuer cette tâche.
3. L'animateur recueille les idées des participants pour chacune des mises en situation, demande aux autres participants leur avis et complète l'information au besoin. Il dispose de 5 minutes pour chacune des mises en situation.

Cahier du participant :

Feuille-réponse = p. 51

Note de l'animateur :



MISES EN SITUATION

Mise en situation	Description
Mise en situation n° 1 <u>(Mission)</u>	Un partenaire de la communauté vous approche pour bénéficier de votre expertise et collaborer avec vous pour un projet. En fait, il aimerait que les jeunes soient bénévoles pour son évènement s'adressant à des jeunes. Quels questionnements devez-vous avoir?
Mise en situation n° 2 <u>(Mission)</u>	Vous recevez l'appel d'une personne qui veut des jeunes bénévoles pour son évènement. Que faites-vous?
Mise en situation n° 3 <u>(Rôles des acteurs)</u>	Vous recevez par la poste une invitation pour participer à un concours s'adressant au 12-17 ans. Que faites-vous?
Mise en situation n° 4 <u>(Rôles des acteurs)</u>	Vous devez préparer la programmation des prochains mois, mais lorsque vous demandez aux jeunes des idées, ils n'en ont pas. Comment gérer la situation?
Mise en situation n° 5 <u>(Limite de l'accompagnement)</u>	Une jeune fille de 14 ans qui fréquente votre mdj vous annonce qu'elle est enceinte et qu'elle souhaite mettre un terme à sa grossesse. Elle est angoissée et aimerait être accompagnée par vous dans cette épreuve. Que faites-vous?
Mise en situation n° 6 <u>(Limite de l'accompagnement)</u>	Un jeune vous confie vivre un malaise, car il a une attirance physique envers les gars, mais il a peur de s'affirmer. Il dit avoir peur d'être rejeté par l'animateur qui travaille avec vous, car ça fait quelques fois qu'il l'entend dire des commentaires homophobes. Que faites-vous?
Mise en situation n° 7 <u>(Différent dans l'équipe)</u>	Suite à une discussion lors d'une réunion d'équipe, une décision avec laquelle vous n'êtes pas d'accord a été prise, vous en êtes très fâché. Les jeunes arrivent et ils attendent votre réponse. Quelle est l'attitude à adopter?

Mise en situation	Description
Mise en situation n° 8 (Différent dans l'équipe)	La veille, alors que vous étiez en congé, un jeune a été expulsé pour son mauvais comportement. De plus, il lui a été dit qu'il ne pouvait pas revenir ce soir. La mère appelle pour vous expliquer les difficultés que vit présentement son enfant en excusant son comportement d'hier et elle ajoute que la mdj est un milieu positif pour lui. Elle souhaite que la conséquence soit retirée. Comment gérer la situation?
Mise en situation n° 9 (Colère)	Vous êtes en animation et un parent furieux arrive à la mdj. Il est en colère par rapport à une de vos interventions. Comment gérer la situation?
Mise en situation n° 10 (Colère)	Dans le cadre d'une activité de prévention, une personne invitée vient rencontrer les jeunes. Par contre, vous avez un malaise avec les propos de l'invité. Comment gérer la situation?
Mise en situation n° 11 (Toxico)	Au cours de la soirée, un jeune vous dit qu'il a consommé juste avant d'arriver à la mdj. Il ne dérange pas. Comment gérer la situation?
Mise en situation n° 12 (Toxico)	Lors d'une soirée d'animation régulière, un jeune intoxiqué se présente à la mdj, il ne semble pas aller bien (« bad trip »). Comment gérer la situation?
Mise en situation n° 13 (Animation)	Un lave-auto est organisé et le jour même, seulement deux jeunes se présentent. Que faites-vous?
Mise en situation n° 14 (Animation)	Vous organisez une activité, peu de jeunes sont présents et l'activité ne lève pas. Comment gérer la situation ?
Mise en situation n° 15 (Animation)	L'assemblée générale annuelle arrive à grands pas. Comment faire pour impliquer les jeunes dans le processus?
Mise en situation n° 16 (Animation)	Avec les jeunes, vous avez déposé un super projet et le financement vous a été accordé. Le temps s'est écoulé et les jeunes qui fréquentent la mdj ont changé. Le projet ne les intéresse pas et leur mobilisation est difficile. Que faites-vous?

ÉVALUATION

Objectif spécifique :
Mesurer l'appréciation des participants vis-à-vis la formation.

Durée : 15 minutes

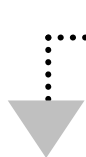
Déroulement de l'activité :

1. L'animateur présente l'objectif spécifique de cette activité.
2. L'animateur demande à chacun des participants de remplir, de façon anonyme, le formulaire d'évaluation qu'il distribue sur place. Pour ce faire, les participants disposent de 5 minutes.
3. L'animateur recueille les formulaires. Au cours des dernières minutes (10 minutes), les participants qui le souhaitent sont invités à exprimer leurs commentaires et leurs suggestions en ce qui concerne l'atelier.

Note de l'animateur :



..... RÉFÉRENCES



Formados, Cahier du participant. *Initiation au travail en maison de jeunes*, Montréal, Formados, 2003, 14 p.

Ministère de la Santé et des Services sociaux. *Les maisons de jeunes au Québec. État de développement et perspective de soutien et de financement*, Québec, ministère de la Santé et des Services sociaux, 2002, 48 p.

Ministère de la Santé et des Services sociaux. Loi modifiant la Loi sur le tabac, Faits saillants des principales mesures, 1^{er} novembre 2006, Feuilleton, 2 p. Disponible sur : www.msss.gouv.qc.ca/loi-tabac/

Ouellet, Francine, Marguerite Paiement et Pierre H. Tremblay. *L'action intersectorielle, un jeu d'équipe. Guide d'intervention*, Montréal, Direction de la santé publique de Montréal-Centre et CECOM de l'Hôpital Rivière-des-Prairies, 1995, 73 p.

Regroupement des maisons de jeunes du Québec, *Cadre de référence sur les pratiques en maisons de jeunes*, 3^e édition, Montréal, Regroupement des maisons de jeunes du Québec, 2012 40 p.

Regroupement des maisons de jeunes du Québec²⁶, *Cadre de référence sur les pratiques en maisons de jeunes*, 2^e édition, Montréal, Regroupement des maisons de jeunes du Québec, 1997, 66 p.

Regroupement des maisons de jeunes du Québec, *Code d'éthique type du Regroupement des maisons de jeunes du Québec*, Montréal, Regroupement des maisons de jeunes du Québec, 1997, 7 p.

Regroupement des maisons de jeunes du Québec, *RMJQ Regroupement des maisons de jeunes du Québec en ébullition depuis 15 ans*, Montréal, Regroupement des maisons de jeunes du Québec, 1996, 52 p.

René, Marie-Claude. *Portrait des maisons de jeunes de la région de Lanaudière*, Rapport de recherche, St-Charles-Borromée, Direction de santé publique, Régie régionale de la santé et des services sociaux de Lanaudière, 2002, 119 p.

Rondeau, Thérèse. *Le travail d'animation en maison des jeunes. Guide de travail pour les animateurs*, Victoriaville, Maison des Jeunes Le Trait d'Union de Victoriaville²⁷, 1995.

²⁶ Afin de vous procurer l'un des documents publiés par le RMJQ, vous n'avez qu'à imprimer le bon de commande qui se trouve sur le site du regroupement (www.rmjq.org), le remplir et le retourner avec votre paiement.

²⁷ Afin de vous procurer ce document, communiquer avec la Maison des jeunes Le Trait D'Union de Victoriaville au numéro de téléphone : 819 752-4767 ou en écrivant à l'adresse suivante : 288 Notre-Dame Ouest, Victoriaville, G6P 1S4.

..... LISTE DES SAVOIRS À RÉCUPÉRER

Cette liste n'est ni exhaustive ni ordonnée et comporte des objets facultatifs selon la mdj.



- Cadre de référence du RMJQ
- Code d'éthique
- Conditions salariales
- Contacts auprès des partenaires
- Critères de l'Action communautaire autonome (ACA)
- Dernier rapport d'activités
- Glossaire des abréviations utiles à l'organisme
- Historique de l'organisme
- Liste des numéros de téléphone d'urgence (alarme, concierge, pompier, etc.)
- Liste des outils et/ou procédures (journal de bord, cahier des messages, etc.)
- Mode de vie
- Procédure en cas d'urgence (trousse de premiers soins, incendie, etc.)
- Règlements généraux
- Rôles et mandats des acteurs de la maison de jeunes
- Visite des lieux